

Tierra de Condenados

España



Vampire
THE REQUIEM

Mundos de Tenebras



¡Viva la Pepa!

Cádiz, 19 de marzo de 1812, cerca de la medianoche.

Aquel día sin duda había sido histórico. Las Juntas de Cádiz, reunidas en nombre del ausente monarca Fernando VII de España habían proclamado el nacimiento de una Constitución basada sobre principios igualitarios y que había llenado de ilusión a la población asediada de la ciudad, que soportaba estóticamente los bombardeos de los franceses y el bloqueo naval. Muchos ciudadanos se habían lanzado a las calles al grito de «¡Viva la Pepa!» bautizando espontáneamente a la Constitución con el santo del día, y para celebrarlo las tabernas y bodegas habían abierto sus mejores cubas para conmemorar la ocasión con regocijo. El vino fluyó alegremente y los gaditanos olvidaron durante horas la guerra, el asedio y la incertidumbre.

Grupos de ciudadanos con tono festivo y algo embriagado todavía recorrían las calles oscuras de Cádiz. Alguno se retrasaba para orinar discretamente en una esquina, mientras que otros entonaban canciones de borrachera y alguno con voz enronquecida todavía encontraba ánimos para intentar gritar:

- ¡Viva la Pepa!

La calle del Rosario, desierta y brumosa, llena de portales abiertos y profundos, como fauces abiertas y llenas de oscuridad, se encontraba especialmente tranquila. Blanco de cal, donado de piedra marina y geranias en los balcones. Integrada bajo las cornisas de las casas se encuentra la Iglesia del Rosario. Sólo las torres destacan bajo el grueso portón de la entrada, cerrado.

Contiguo al portón se encuentra el oratorio de la Santa Cueva. La puerta abierta da paso a un ensogado en blanco y negro, como un tablero de ajedrez, y sobre la pared se encuentra un Cristo de los muchos que se exhiben en las iglesias de Cádiz, como en las de Andalucía y en las de toda España, representado en plena Pasión entre Herodes y Pilatos. Jesucristo se encuentra atado a la columna del suplicio, con la espalda surcada de llagas rojas hechas a latigazos por sus verdugos. La imagen muestra una exagerada agonía, indefensión y sufrimiento.

Sin embargo, la Santa Cueva no es un oratorio cualquiera. Fue el encargo privado de un sacerdote de origen noble que hará unos treinta años ordenó construir un oratorio subterráneo bajo una pequeña iglesia de planta elíptica. El oratorio está consagrado a las prácticas de una cofradía gaditana, aristócratas de buena posición muy escrupulosos en la observancia de la fe, que tres veces por semana rinden culto a los sacramentos y se flagelan para domar la carne.

O eso es lo que dicen los gaditanos. La verdad es que su fundador realizó un pacto secreto y ahora los cofrades comparten sin saberlo su espacio con otro tipo de criaturas, que disponen del oratorio aprovechando sus noches de ausencia. La estancia es húmeda, cerrada y fría y a diferencia de la capilla superior, carece de todo tipo de decoración. Sobre uno de los arcos hay una calavera y dos tibias pintadas en el techo.

Solemnidad es la palabra que describe esta noche el oratorio de la Santa Cueva. Un grupo de seis hombres y mujeres

o para ser exactos, criaturas que lo fueron- se ha reunido en la estancia desnuda. Allí alternan seda y paño, sotanas y vestimentas seculares, vestuario a la moda y estilos de ropa supervivientes de otros tiempos, aunque predomina la sobriedad del negro y del gris, propios de la gente respetable.

En el centro del grupo, rodeado por sus compañeros, se encuentra una figura alta y venerable, considerado un líder entre los suyos, vestido con el humilde hábito cisterciense. Aunque en vida fue un anciano de cerca de setenta años, la muerte le ha dado una fortaleza sobrenatural, y un ánimo y un arrojo sorprendentes en un hombre de su edad. Su barba blanca enmarca un rostro lleno de pasión, con dos ojos azules que brillan ardiendo con un fuego antinatural:

- ¡La humanidad es el camino que debemos seguir!

Durante demasiado tiempo hemos acechado a su sombra, construyendo una sociedad decadente que se ha alimentado de nuestro miedo, dando forma a una tiranía de sangre. En vida dejamos nuestro destino en manos de otros y en la muerte hemos perpetuado nuestro error... Pues yo os digo: ¡no tenemos por qué hacerlos! Por toda Europa e incluso más allá del océano los mortales están abriendo sus ojos a la verdad y están rompiendo sus cadenas. Si no seguimos sus pasos, seguiremos anclados en un pasado que nos arrastrará en su inevitable caída.

Vosotros mismos podéis ver que el cambio llama a vuestras puertas. Si no lo traen los ejércitos franceses, lo traerá la Junta de Cádiz que hoy mismo ha decidido otorgarse una

Constitución. El antiguo gobierno se tambalea y es necesario afrontar esos cambios.

Lo cierto es que aquel encendido discurso sólo era el paso final a un largo camino que el abate Benoit, llegado de Suiza, había recorrido para traer nuevas ideas a la sociedad de los Vástagos. Como un predicador itinerante, desde que las fuegas de la Revolución habían comenzado a arder en Francia, había salido del encierro de su monasterio y había comenzado a viajar, observando y aprendiendo. Había acompañado a los ejércitos franceses, deteniéndose paso a paso como un predicador itinerante, contactando con amigos y aliados que había conocido en persona y por carta con el paso de los años y exponiéndoles sus ideas para la creación de un nuevo orden. La Revolución no sólo hacía tambalearse el viejo régimen, sino que creaba un espacio para que germinaran nuevas ideas, la creación de una nueva sociedad entre las vampiras que se adaptara a los nuevos tiempos.

Benoit no era ningún ingenio. Sabía que los antiguos Vástagos se aferrarían al poder con garras y dientes, aun siendo conscientes de sus errores y de la injusticia de sus actos, y que al contrario que los mortales, si no eran derrocados su tiranía se mantendría eternamente. Por lo tanto era necesario reclutar aliados, especialmente entre los jóvenes que en vida había habido conocido las nuevas ideas, pero también algunos Vástagos dispuestos a escucharlas.

Cádiz había sido un lugar ideal y en gran parte el final de su viaje. Su predicación había terminado y ahora había llegado el momento de convocar a los canteros y comenzar la construcción de su proyecto. Mientras que en Francia los fuegos revolucionarios se habían extendido descontroladamente, no obstante habían sembrado semillas de cambio, dispuestas para un jardinero dispuesto. La reunión de las Cortes de Cádiz, en la que habían participado varios amigos mortales suyos, ignorantes de la naturaleza de Benoit, le había resultado enormemente grata. Allí, ante sus ojos, estaba surgiendo un nuevo orden de gobierno, preparado para crecer y extenderse, e incluso podía permitirse el lujo de colaborar desde las sombras...

Pero como bien sabía, la humanidad sabía caminar sola y muy a menudo lo hacía. A Benoit le preocupaba más el gobierno de los muertos. Era necesario asegurarse de que los Vástagos no constituyeran un estorbo y por eso se encontraba allí. Tras mantener una erudita y amistosa correspondencia, intercambiando pensamientos e ideas, finalmente había conseguido contactar con el Príncipe Antonio Acredia y que pasara a formar parte de su proyecto. Con el apoyo del Príncipe de Cádiz otros Vástagos de la ciudad, nativos y recién llegados, se habían incorporado poco a poco a aquel movimiento incipiente que no sólo se extendía por España, sino por otros países europeos. Benoit y sus correligionarios sabían que todavía era pronto, que por el momento era necesario crecer y extenderse discretamente, antes de presentarse ante el resto de los no muertos y prepararse para el inevitable

conflicto que surgiría no sólo debido al miedo al cambio, sino a los intereses egoístas que tratarían de destruirlos.

Allí estaban los cinco discípulos leales que Benoit había reclutado, sus enviados que viajarían desde Cádiz extendiendo sus ideas por toda la Península Ibérica y las colonias americanas.

- ...Por eso, en la noche del día de hoy, sin duda una jornada histórica para los españoles, tomamos el testigo encendido y afrontamos el desafío de llevar al cambio a nuestras hermanas y hermanas de la noche. ¡Por la sangre de nuestras venas y por las creencias juramos permanecer unidos hasta que nuestra causa triunfe!

El Príncipe Antonio Acredia, vestido de negro con botas inglesas finas se adelanta entre los presentes y repite con la mano levantada:

- ¡Juro que permaneceremos unidos hasta que nuestra causa triunfe!

Envalentonados por el gesto de sus líderes el resto de los demás vampiros alza las manos y repite el juramento. Hay pasión en sus voces, pero también temores e intereses ocultos. Sólo el tiempo dirá si su fervor se mantiene o terminan traicionando lo que esta noche defienden con tanto entusiasmo.

José Ángel Montemayor ha salido del oratorio de la Santa Cueva. Él y sus compañeros se dispersan en direcciones distintas. Todavía no es el momento de mostrarse. Todavía son muchos Vástagos los que se aferran al viejo

despotismo feudal de las noches feudales y aunque en Cádiz son mayoría los que defienden el nuevo orden son una isla en medio de un mar oscuro que se encrestaría asolador sobre este refugio de idealismo si lo que tramaban los vampiros gaditanos se descubriera. Los Vástagos saben que no son los franceses la peor de las amenazas, sino ellas mismas.

Suenan las campanas de la iglesia del Rosario. José Ángel se apresura a su refugio, uno que ocupa la planta baja de un edificio de tres pisos del que es propietario. Sus criados ocupan varias habitaciones y en teoría le alquilan la tienda y un piso, pero en realidad, cuando se extienden las sombras, el vampiro es el verdadero amo.

José Ángel abre con una gruesa y ornamentada llave de hierro la puerta de atrás y se precipita entre las sombras de un cuartucho oscuro. A tientas enciende una lámpara de aceite protegida por un fino cristal. Aunque se trata de un acto aparentemente sencillo, el vampiro no puede evitar un escalofrío y tiene que hacer acopio de voluntad para no apartarse horrorizado ante la aparición luminosa e instantánea de aquella pequeña llama que constituye la esencia del enemigo natural de su raza. Deja la lámpara en un estante y se sienta en un escritorio. A pesar de que las sombras se yerguen, fantasmagóricas y danzantes, no necesita más luz para su propósito.

El tiempo parece detenerse. La luz se refleja en los ojos de vidrio de aves y mamíferos disecados, muchos de ellos desconocidos en España, traídos de lugares exóticos del Nuevo Mundo.

En la habitación sólo se escucha el rasqueo apresurado de una pluma. José Ángel se abstiene de lo que le rodea mientras escribe con letra elegante, apretada y diminuta en una pequeña boja de papel muy fino inclinado sobre un atril alto. De vez en cuando envía sus sentidos a su alrededor, asegurándose de que ningún espía ni peligro se cierne sobre él. Su tarea es demasiado importante.

Suenan las campanas de la iglesia de Santiago. José Ángel echa un vistazo a un reloj de bronce, y sin leer el papel lo enrolla hasta formar un cilindro corto y fino que introduce en el cañón de una pluma negra que saca de un cajón y que sella con cera por ambas extremas. Entonces sale del cuartucho por una puerta de madera carcomida y asciende con cuidado por la escalera de caracol que lleva a la terraza. En las cercanías se alzan la cúpula inacabada y los campanarios de la catedral nueva, con sus andamios alrededor que se alzan sobre el cielo nocturno y estrellado, frente al mar negro como la tinta y en la lejanía la oscura línea de tierra del otro lado de la bahía de Cádiz, donde se encuentran los ejércitos franceses.

El vampiro abre la puerta del palomar. Un bedón cálido y estancado lo recibe en medio de suaves ruzcos. Normalmente las palomas se asustarían ante una criatura semejante, pero José Ángel las ha cuidado y alimentado durante años con su sangre, y también ha aprendido a imponerles su voluntad para que adapten sus hábitos a su propósito. Entre la bandada de diez ejemplares selecciona a una hembra fuerte de plumaje gris blanquecino y reflejos azulados y violetas en el cuello. Se trata de su favorita, veterana superviviente de viajes bajo sol, lluvia o

viento, que ha salido indemne hasta el momento de las garras de las rapaces y de las escopetas de los montales.

Tras hacerse con el ave y sostenerla con mimo y cuidado hube arriba, Montemayor la acaricia y le ata con hilo de seda el tubo del mensaje a una pluma fuerte de la cola. Después la mira fijamente a los ojos y la impulsa a alzar el vuelo cuando amanezca. Con mucha precaución la deja en su nido y cierra la puerta del palomar. Por la mañana, utilizando su fino instinto para encontrar su destino se perderá de vista en el cielo entre las demás aves. El mensaje llegará a su destino al otro lado de la bahía de Cádiz y su destinatario se encargará de hacerlo llegar a Toledo.

José Ángel Montemayor vuelve a su refugio preso de una extraña euforia. Durante siglos él y sus compañeros, los vampiros de la Ordo Draconul, han permanecido a las sombras del

resto de los Vástagos, dedicándose a la búsqueda de conocimiento oculto y llevando a cabo extrañas investigaciones y propósitos.

Ha sido toda una sorpresa descubrir otra sociedad secreta de no muertas con infusas conspiratorias y con la ingenuidad de querer imitar las ideas de los mortales. Sonríe divertido. Al fin y al cabo es lo que llevan haciendo los no muertos desde siempre, imitar y parasitar, como hace el cuco con otras aves. Sólo el tiempo dirá si Benoit y sus compañeros tienen éxito en su propósito o se pierden en la oscuridad como tantas y tantas aspirantes a reyes y gobernantes entre los vampiros...y José Ángel estará presente, escondido entre sus filas, para observar y analizar, como ha hecho desde siempre.

Todavía queda noche y oscuridad suficientes para alimentarse y dar un largo paseo. La noche de Cádiz está de fiesta y hay mucho que celebrar.

Tierra de Condenados

Геранья



*Por Alexander Weiss, Heinrich von Murnau
y Golding von Hilglos*

Creditos

Editores: Requiem Nocte / Biblioteca de Cartago

Desarrolladores: Alexander Weiss, Heinrich von Murnau

Autores: Alexander Weiss (Magus), Heinrich von Murnau (Uxas), Goldry von Hilflor (Datox5)

Colaboradores: Dama Errante (arte interior), Izuriel (Hombre Lobo), Redentor (Changeling).

Correctores: Eileen, Izuriel, Lears13, Redentor.

Agradecimientos: Cnegro4, Gabo Cl, Lawine, Lears13, Madhine, Pascual Jesús y todos los usuarios de Requiem Nocte y de la Biblioteca de Cartago que han aportado ideas para este proyecto.

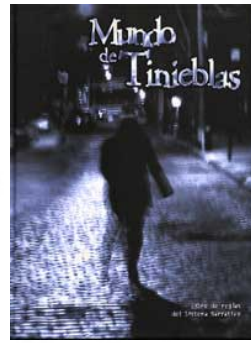
Agradecimiento especial a Eddy Web y Richard Thomas, de White Wolf y CCP Games, por autorizarnos a emplear imágenes de sus juegos.

Maquetación: Uxas

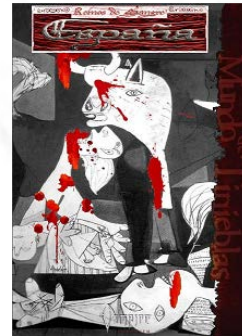
Arte: El arte ha sido extraído principalmente de varios libros de White Wolf. También se han extraído imágenes de Deviant Art (Acetheone, TankTaur), y otras imágenes de internet. Y por supuesto, el Guernica es obra de Picasso.

Las ilustraciones del segundo apéndice son obra de Dama Errante (<http://gamusinoenbata.blogspot.com/>).

El cartel de la República Cartiana está basado en uno de Gabo Cl. El símbolo de los Seguidores de Malkut es obra de Pascual Jesús.



Para usarse conjuntamente con el libro básico del Mundo de Tinieblas y con el libro básico de Vampiro: El Réquiem.



Próximamente:
Reinos de Sangre: España



<http://www.bibliotecadecartago.es>



<http://www.requiemnocte.net/>

Requiem Nocte y la Biblioteca de Cartago autorizan a imprimir todo el documento
Este es un documento de difusión gratuita. Queda terminantemente prohibida su distribución comercial.

Uxas (Jordi Torres Serra): requiem.nocte@gmail.com

Magus (Manuel Ángel Gayoso Peña): iuvens@hotmail.com

Datox5 (Daniel Fernández Álvarez): datox5@hotmail.com



WHITE WOLF PUBLISHING
2075 WEST PARK PLACE BOULEVARD
SUITE G
STONE MOUNTAIN, GA 30087

Mundo de Tinieblas, Vampiro, Hombre Lobo, Mago y Changeling, creados por Mark Rein Hagen.

Mundo de Tinieblas, Vampiro: El Réquiem, Hombre Lobo: El Exilio, Mago: El Despertar, Promethean: The Created, Changeling: The Lost, Hunter: The Vigil, Geist: The Sin-Eaters, el Sistema Narrativo y todos los elementos relacionados con ellos que aparecen en este libro son ©, Marca Registrada y Propiedad Intelectual de White Wolf Publishing, Inc y de CCP Games, y son publicados bajo licencia por Onyx Path. Todos los derechos Reservados.

Gran parte de las imágenes de este documento han sido extraídas de los libros de White Wolf con autorización. Estas imágenes son © 2011 CCP hf. All rights reserved.

La mención y utilización de cualquiera de estos términos en este documento no es un ataque intelectual a las marcas registradas o derechos de autor de White Wolf y CCP Games, ni de Onyx Path. Tan sólo es una forma de expandir al mayor número posible de lugares sus creaciones.

Este libro emplea lo sobrenatural para ambientaciones, personajes y temas. Todos los elementos sobrenaturales y místicos de este libro son ficción, con una intención única de entretenimiento. Este libro incluye contenido adulto. Su lectura queda a criterio del usuario.

Tierra de Condenados

España

Contenido

Prólogo: ¡Viva la Peza! - 1

Introducción - 10

Capítulo 1: Historia de los Vástagos Españoles - 18

Capítulo 2: La Danza Macabra Española - 40

Capítulo 3: Líneas de Sangre y Facciones - 78

Capítulo 4: Sistemas y Reglas - 150

Apendice 1: Mundo de Tinieblas - 180

Apendice 2: España Canónica - 198

Sobre los Autores - 207

Epílogo: Anochecer - 215

INTRODUCCIÓN

«Entre todas las tierras del mundo Espanna a una estremança de abondamiento et de bondad más que otra tierra ninguna. ¡Ay Espanna! non a lengua ni engenno que pueda contar tu bien.»

Alfonso X el Sabio,
Rey de Castilla y de León.



Este suplemento no debe considerarse como una guía histórica, política o geográfica de España. Este es un suplemento sobre los vampiros que habitan en España en el Mundo de Tinieblas. No todo lo que haya pasado en la España de Tinieblas ha de coincidir con lo que haya sucedido en la España del mundo real, ni tiene porque ser un reflejo de ella.

Este suplemento trata sobre los no muertos de España. Depredadores de la noche que ven a los españoles (y extranjeros en el país) como su alimento. No solo depredan buscando la sangre de los habitantes mortales del país, sino también son depredadores sobre su dinero, su poder político y su libertad.

Este primer libro es parecido a los *Sombras de...* al estilo de los suplementos sobre el Reino Unido y sobre México (aunque centrado exclusivamente en los Vampiros). En él encontrarás información acerca de vampiros españoles, su historia, política, tradiciones y enfrentamientos. También te proporciona varias ideas y

opciones para que tú puedas emplear en cualquier crónica ambientada en el país, aunque sin especificar

Su suplemento hermano, **Reinos de Sangre: España**, es más un suplemento al estilo de los antiguos *Nocturnos* (para Mascarada) o los actuales *Ciudad de Condenados*, pues proporciona una ambientación más o menos detallada que te permita situar en ella tus partidas sin excesiva dificultad (aunque tampoco tan detallado como una **Ciudad de Condenados** local).

Los Vístagos españoles

Tradicionalmente los pueblos de la Península Ibérica se han mantenido aislados del resto de Europa y esta situación puede trasladarse en gran parte a los

vampiros. Como el resto de los Vástagos del continente europeo los vampiros españoles son fuertemente tradicionalistas en comparación con sus contrapartidas americanas (e incluso para los estándares europeos), siendo uno de los bastiones del Lancea Sanctum en Europa. Sin embargo, actualmente no es una situación tan generalizada como antaño. Por ejemplo, durante la Segunda República y la Guerra Civil, hubo intento de proclamación de República Cartiana en España, que aunque fracasó, marcó la sociedad de los no muertos españoles y sus consecuencias se han prolongado hasta la actualidad.

La Historia de España tampoco ha ayudado precisamente a establecer un clima de convivencia pacífica y los vampiros han sufrido las consecuencias de las numerosas vicisitudes históricas que han afectado al país: guerras, revoluciones, invasiones, etc. En el curso de los dos últimos siglos España ha sufrido los efectos de numerosas guerras civiles y golpes de estado, que han sacudido con sangre y muerte las filas de los Vástagos. Por esta razón, la población vampírica española es relativamente más joven que la del resto de Europa y sus antiguos son auténticos maestros de la supervivencia y de la manipulación.

La mayoría de los vampiros españoles muestran como mínimo desconfianza hacia el resto de sus congéneres de otros países, casi como si no formaran parte del mismo continente. Los antiguos en especial se muestran especialmente orgullosos de sus orígenes y linaje. Los demás vampiros europeos son vistos con recelo mientras que los americanos son considerados poco menos que como bárbaros arrogantes. Desde el resto de Europa y desde América, no son pocos los Vástagos que tienen una perspectiva de los vampiros españoles como atrasados e incultos, ferozmente fanáticos y decadentes.

Otros Sobrenaturales y el Crossover

Este suplemento está centrado en los vampiros y cómo sus maquinaciones han afectado (y siguen afectando) la vida y la política de España. Pero ello no implica que no haya otras razas sobrenaturales coexistiendo con ellos (o mejor dicho, al margen de ellos).

Efectivamente, en España hay hombres lobos, magos, changelings, comepecados, momias y otros sobrenaturales (y no olvidemos a los cazadores), pero este suplemento no se centra en ellos. Eres libre de incluirlos en tu crónica si lo deseas y por ello, al final del libro te ofrecemos unas cuantas ideas y sugerencias acerca de cómo incluirlos.

Aunque quién sabe, tal vez en el futuro podríamos escribir algún suplemento similar sobre alguno de ellos.

Tema y Ambiente

España es muy diversa y en ella podrás encontrar distintos temas y ambientes, según la zona que elijas. Sin embargo, hay algunos temas que se repiten por todo el país.

Uno de los temas de España podría ser la **importancia de la familia**. En España (especialmente entre el Invictus) se han formado grandes linajes familiares, que dominan vastos dominios. Estos linajes se han aliado y enfrentado entre ellos a lo largo de los siglos y sus Vástagos llevan el nombre del Linaje con orgullo, a veces incluso reemplazando el suyo.

Relacionado con éste estaría el de la **guerra fría** entre los linajes. Los grandes señores vampiros se alían y se enfrentan entre ellos con todos los medios posibles, tratando de aumentar sus dominios y empleando a su prole en esta guerra. Salvo en contadas ocasiones no hay enfrentamientos directos, sino que se trata de un largo juego de ajedrez, en que cada uno mueve sus peones y piezas en un tablero que es el país entero. Estos conflictos van más allá de la política de alianzas y varios señores de la misma alianza pueden ser enemigos mortales, aliándose cada uno de ellos con Vástagos de otras alianzas.

Finalmente, está el **conflicto entre la tradición y la modernidad**, uno que se ha vuelto prevalente en los dos últimos siglos. Los Invicti y Santificados han dominado el país durante siglos, pero desde la aparición del Movimiento Cartiano, su dominio se ha resquebrajado. Los Cartianos han desafiado la estructura de poder tradicional, pactando con otras alianzas marginadas, arrebatando numerosos dominios al Primer y Segundo Estamentos, y amenazando con apoderarse de tantos otros.

Relacionado con esto, el ambiente predominante en España es el de la **tradición**. España es un país muy tradicional, tanto entre vivos como entre no muertos. El Invictus y el Lancea Sanctum han forjado una alianza desde hace siglos, y aunque los Santificados mayoritariamente han quedado relegados a un segundo plano ante el Invictus, las enseñanzas de Longinos han definido en gran medida la organización del Invictus y la sociedad no muerta española.

El otro gran ambiente constantemente presente en España es el de la **división**, que afecta a todas las alianzas españolas en todos los aspectos relacionados con los temas anteriores. Los Invicti están profundamente divididos en grandes linajes, muchos de ellos enemigos irreconciliables. No sólo eso, los antiguos Invicti tradicionalistas ven su poder desafiado por los jóvenes burgueses, que cada vez se están haciendo con más cargos de poder en la alianza. Los Santificados Monacales tradicionalistas deben enfrentarse a nuevas (o antiguas) herejías, otros Credos que amenazan la hegemonía del Credo Monacal (y

entre los mismos Monacales hay muchos partidarios de modernizar la alianza y adaptarla a los nuevos tiempos).

Los Acólitos más tradicionalistas se escandalizan ante las nuevas generaciones de Vástagos neopaganos y muchas veces les cuesta controlarlos. Los Cartianos están profundamente divididos entre los Moderados y Radicales y muchas veces los primeros se han aliado con Santificados e Invicti en contra de los segundos. Además, algunos de los Cartianos más antiguos que colaboraron en fundar la alianza (o que pertenecieron a sus primeras generaciones), de tendencia liberal, se han visto desbordados por las nuevas generaciones de no muertos socialistas o anarquistas y muchos de ellos han optado por pasarse al Invictus. Y los mismos Dragones se ven divididos entre los asociados con la Academia de Toledo (mayoritariamente seguidores del Rito Valaco) y los asociados con la de Barcelona (mayoritariamente seguidores del Rito Damasceno).

Como usar este libro

Tierra de Condenados: España está planeado para usarse en conjunción con su libro hermano, **Reinos de Sangre: España**. Originariamente concebidos como un único libro, su extensión final resultó ser mucho mayor de lo previsto. Por ello se decidió dividirlo en dos partes.

En la primera parte (la que estás leyendo) encontrarás datos sobre la España vampírica en general, su historia, su política, la situación general de sus alianzas y clanes, al igual que nuevas líneas de sangre, Disciplinas y reglas. Esta parte no te proporciona datos concretos sobre los distintos Vástagos del país ni de la situación política de los diferentes Feudos vampíricos de España, pero te proporciona ideas y herramientas para poder crear tus propias crónicas ambientadas en España.

La segunda parte (**Reinos de Sangre**) entrará más en detalle. Se trata de una descripción más detallada de las diversas regiones vampíricas de España. En cada una de ellas encontrarás su historia, su situación política, sus Vástagos más destacados y semillas de historias para poder jugar en esas regiones.

Este libro se divide en los siguientes capítulos:

El **Capítulo Uno: Historia de los Vástagos Españoles** narra la historia de España centrada en los Vástagos, desde los primeros vampiros prerromanos y la invasión de la Camarilla hasta el intento de República Cartiana y la situación actual. Allí encontrarás tanto la historia oficial como secretos expurgados de esa historia que algunos clanes y alianzas preferirían que permanecieran en el olvido.

En el **Capítulo Dos: La Danza Macabra Española** descubrirás los secretos de la política de los Vástagos españoles. En él descubrirás la situación de las alianzas, clanes, líneas de sangre e incluso cultos sombríos, al igual que las principales tradiciones de los Vástagos españoles. También te presentamos algunos personajes genéricos para que puedas incluirlos en cualquier crónica, al igual que algunos secretos y semillas de historias que pueden incluirse en cualquier parte del país.

El **Capítulo Tres: Líneas de Sangre y Facciones** presenta en profundidad algunas de las facciones presentadas en el capítulo anterior. Incluye líneas de sangre, cultos sombríos, familias ghoul y otras facciones vampíricas.

El **Capítulo Cuatro: Disciplinas y Sistemas** se centra más en aspectos mecánicos. En él encontrarás nuevas Disciplinas, rituales, Devociones y méritos, trastornos y otras reglas.

El **Apéndice Uno: Mundo de Tinieblas** te presenta a otros sobrenaturales que pueden habitar en la España del Mundo de Tinieblas. Tan solo son ideas y sugerencias, para que puedas incluirlos en tus crónicas fácilmente.

Finalmente, el **Apéndice Dos: España Canónica** te proporciona toda la información acerca de España que ha aparecido publicada en los libros oficiales de *Vampiro: El Réquiem* y en la que nos hemos basado en gran medida (aunque sin seguirla ciegamente) para escribir este suplemento.

Recursos

A continuación de ofrecemos varios recursos (tanto de ficción como de no ficción) que pueden ayudar tanto a Narradores como a jugadores a ambientar sus crónicas en España o a crear personajes adecuados para historias en el país.

Libros y Revistas

Hay varios libros acerca de la historia de España que te pueden ser de utilidad. *Historia de España*, de Pierre Vilar es un libro muy corto y sencillo que te puede ser de utilidad para una consulta rápida. Otro excelente libro (aunque no tan breve como uno podría sospechar) es *Breve Historia de España*, de Fernando García de Cortázar y José Manuel González Vesga. También es muy recomendable la extensa colección de libros de *Historia de España* de Historia16, que abarcan una gran multitud de temas y cada uno es breve y fácil de digerir.

Hay muchísimos libros acerca de la Historia de España, tantos que por muy extenso que sea nuestro listado, siempre se quedará corto. A continuación te pasamos un enlace con varios libros sobre la historia de España, pero aun así, el listado se queda corto:

<http://www.arteespana.com/libroshistoriaespana.htm>

Al margen de libros históricos hay otros libros centrados en el vampirismo escritos en España:

- *Vampiros: magia póstuma dentro y fuera de España*, de Flò, Ferrán y Ardanuy, que hace un estudio de los mitos vampíricos dentro y fuera de España y te puede proporcionar ideas para tus partidas.

- *Los vampiros a la luz de la medicina* de Juan Gómez Alonso. Escrito a partir de una tesis doctoral de medicina, el autor expone la relación del vampirismo con diversas enfermedades reales y cómo éstas pueden haber influido en la formación del mito.

- *Vampiros: mito y realidad de los no muertos* de Miguel C. Aracil, también hace referencia a los mitos vampíricos, centrándose en especial en los casos españoles.

- *Vampiros: el mito de los no muertos* de Noelia Induráin y Óscar Urbiola es una guía básica con todos los rudimentos del vampirismo, desde su presencia folklórica e histórica, pasando por las diversas obras de ciencia-ficción que han tratado su figura.

- *Vampirismo ibérico* (2011) de Salvador García Jiménez, es una recopilación de diversos casos de vampirismo en la Península Ibérica, desde la influencia de su figura en el ámbito popular a varios asesinatos motivados por la búsqueda de sangre.

El vampirismo no ha calado demasiado en la literatura hispanoamericana y su figura literaria es anecdótica y ocasional. Sin embargo, existen unos pocos relatos como *Vampiro* (1901) de Emilia Pardo Bazán o *El claro del bosque* (1922) de Wenceslao Fernández Flórez. Otro ejemplo es *Les Històries Naturals* (1960), de Joan Perucho, novela histórica escrita en catalán en la que se tratan de forma literaria los vampiros de Pratedip.

El resurgimiento de la moda del vampirismo ha animado a algunos autores a tratarlo en sus obras como *Gothika* (2007) de Clara Tahoces, a menudo haciéndose eco de su lado más romántico y juvenil. Otro caso parecido es el de *El secret de Caterina Cremec* (2009), de Lourdes Boïgues, novela juvenil escrita en valenciano, ganadora del premio Enric Valor. *La sangre es vida* (2010) de Editorial Mandrágora es una recopilación de relatos vampíricos recientes de autores españoles desde una perspectiva más monstruosa. Otra novela de reciente aparición es *El Cazador de Striges* (2011) de Soizik Stiwel, ambientada en los Pirineos del siglo XIX.

Vampiros: guía de supervivencia (2010) de Manuel Jesús Zamora es un curioso manual desde el punto de vista de una sociedad de cazadores de vampiros, con consejos para detectar y perseguir a los no muertos. *En la ciudad de los muertos* (2011) de José María Latorre es una novela de vampiros siguiendo la tradición gótica ambientada en Hungría, con un ambiente oscuro y opresivo que puede servir de inspiración para una Crónica ambientada en un escenario rural.

Drácula ha sido masivamente adaptado a la literatura, el cómic el cine y otros medios. Merece la pena destacar la adaptación al cómic de Fernando Fernández, con un dibujo muy clásico y efectista. En el apartado de cómic español uno de los más destacados es *El baile del vampiro* (1997) de Sergio Bleda, ambientado en la ciudad de Barcelona con una historia de iniciación al vampirismo en un ambiente moderno y muy similar al de Vampiro: el Réquiem.

Aunque no relacionadas con el vampirismo, las novelas de ficción de Carlos Ruiz Zafón (*La Sombra del Viento*, *El Juego del Ángel* y *El Prisionero del Cielo*) pueden ser una excelente inspiración. Ambientadas en la Barcelona de principios y mitad del siglo XX, son excelentes novelas de misterio, con algunos toques sobrenaturales que las hace perfectas para una crónica en el Mundo de Tinieblas.

En cuanto a revistas de historia, pueden ser útiles *Historia y Vida*, *Revista de Historia*, *Clio* u otras más por el estilo (aunque tratan de historia universal, se pueden encontrar excelentes artículos sobre historia de España). Para temas sobrenaturales, obviamente no puede faltar la revista Más Allá de la Ciencia.

Cine y Televisión

Aunque actualmente hay pocas películas de vampiros españolas, en los años 70 se hicieron un montón de ellas. A continuación te ofrecemos una serie de películas de vampiros hechas en España.

http://es.wikipedia.org/wiki/Cine_de_vampiros_en_Espa%C3%B1a

Unas películas particularmente adecuadas son la trilogía de Crónicas de Sangre (Despertar, Ascensión, Oscuridad), inspiradas en gran parte el juego de rol de Vampiro: La Mascarada (el antecesor de Réquiem). Aunque de bajo presupuesto y no distribuidas comercialmente, puedes encontrarlas por internet fácilmente:

Crónicas de Sangre I (Despertar): <http://vimeo.com/7313897> y <http://vimeo.com/7318218>

Crónicas de Sangre II (Ascensión): <http://www.youtube.com/watch?v=SmiJDnDHI6A> y siguientes.

En cuanto a televisión, una serie que describe la sociedad española de los últimos años del franquismo y de la transición es *Cuéntame*. Aunque el periodo que narra es hace unas cuantas décadas, ofrece una excelente visión de ese periodo de tiempo.

También puede ser adecuada en parte la miniserie sobre vampiros "**No soy como tú**," que aunque aporta una visión propia sobre el vampirismo y el conflicto entre los vampiros que se aferran a su humanidad y los que abrazan su naturaleza depredadora, realmente cae en los tópicos del romance sobrenatural, de moda en la actualidad.

Sobre vampiros existe algún reportaje de Cuarto Milenio sobre vampiros en general y sobre casos de vampirismo español concretos ("**La atracción de la sangre**"). Otro ejemplo es el documental "**Ponent 29**" (2010), trata sobre Enriqueta Martí, "la vampira de Barcelona."

Internet

Finalmente, en cuanto a internet, hay numerosas páginas que pueden proporcionarte información acerca de España, su historia, su sociedad y su cultura.

La primera de ellas, obviamente, es la Wikipedia (<http://www.wikipedia.org/>). Aunque no recomendamos su consulta (al menos sin otras fuentes complementarias o alternativas) para proyectos académicos, aquí estamos hablando de un juego, no de un manual de historia o sociales. Lo importante es que Narrador y jugadores se diviertan juntos, no que la partida se convierta en un análisis histórico y sociológico de España. Así pues, Wikipedia puede ayudarte mucho a encontrar información para ambientar tus partidas en España.

Otras páginas que te pueden ayudar para conocer la historia de España son la de Arthistoria (<http://www.artehistoria.jcyl.es/>) y la Celtiberia.net (<http://www.celtiberia.net/>), ésta última centrada especialmente en la historia antigua.

Música

Hay varios temas o grupos musicales españoles (o relacionados con España) que podrían ser muy adecuados para una crónica ambientada en España. Aquí te sugerimos unos cuantos de ellos, principalmente agrupados por alianzas, pero hay muchos más:

- **Lancea Sanctum:** Cantos religiosos como los de los Monjes de Silos, la Escolanía de Montserrat o las Cántigas de Santa María, entre otros; el *Crisol del Tiempo* (música medieval española); una opción curiosa para los Santificados más progresistas (o incluso los Cartianos) sería el cura rockero Padre Jony.

- **Invictus:** Cuerdas de oro (música barroca clásica española); Enrique Granados, Isaac Albéniz (en sus muchas facetas) varias Zarzuelas, como el *Barberillo de Lavapiés* (de Francisco Asensio Barbieri) o *Marina* (de Emilio Arrieta), entre muchas otras.

- **Ordo Dracul:** Rondo Veneciano (aunque italianos, entre sus canciones hay algunas del Barroco español); el grupo de metal gótico Stravaganzza; o la canción *Spanish Caravan* (The Doors).

- **Círculo de la Bruja:** Amor Brujo (Manuel de Falla); Celtas Cortos, Mago de Oz (Fiesta Pagana); Naciones Celtas I, II, III, IV (contienen grupos españoles) u otros grupos de música folclórica con tintes festivo-rituales; un tema muy adecuado para esta alianza es la excelente *Hijo de la Luna* (tanto el tema original de Mecano, como otras versiones, como la de Stravaganzza).

- **Cartianos:** Barricada, Extremoduro, Rosendo, Non Servium, Boikot, Ska-P; varios cantautores (especialmente su etapa de canción protesta durante el franquismo) como Lluís Llach (*La Gallineta*), Raimon (*Diguem No*) o José María Labordeta (*Canto a la Libertad*); finalmente, varios cantos de tiempos de la República o la Guerra Civil son perfectos para las Cartianos, como *La Internacional*, *A las Barricadas*, *Ay Carmela* o el *Cara al Sol* (este último, obviamente sólo para la Falange Cartiana).

- **No Alineados:** Siniestro Total, La Polla Records, Eskorbuto; Joaquín Sabina, Albert Pla.

- **Progenie de Belial:** Legion, Ktulu, Noctem, banda sonora del Día de la Bestia.

Otros grupos adecuados y polifacéticos, con temas que te podrían servir para ambientaciones de varias alianzas son los grupos de rock duro Sangtraït, Tierra Santa y Warcry (principalmente del Invictus, Lancea Sanctum y Círculo de la Bruja). En este sentido, no podemos olvidar el *Vampiro* de Warcry.

LOS VÁSTAGOS, LA HISTORIA Y LA POLÍTICA

Los Vástagos suelen afirmar (y probablemente muchos de ellos pueden incluso creerlo sinceramente) que tienen sus manos metidas en todas partes, que manejan a los mortales y a sus instituciones a voluntad, y que a lo largo de la historia han movido los hilos políticos y económicos del país, siendo los responsables de muchos de los grandes acontecimientos de la historia de España. Y una puta mierda.

Bueno, no del todo. Los vampiros, a lo largo de la historia de España han sido agentes activos en la sociedad, la política y la economía, cierto, pero no más que los mortales (de hecho, muchísimo menos que los mortales). En general, los no muertos han seguido las políticas de los humanos, acomodándose a ellas. Más que dirigir el curso de la corriente, en realidad han seguido la ola. Algunos Vástagos han apoyado los intereses de ciertos mortales, y otros los de otros. Ello no quiere decir que el éxito o fracaso de sus protegidos sean obra suya o de sus rivales, pero eso es lo que pueden afirmar y creer los vampiros, ya sea por cinismo, megalomanía, o los efectos de la Niebla de la Eternidad.

Cada vez que en este suplemento encuentres “controla”, “domina” o algún término similar, reemplázalo por “ejerce influencia” y te acercará más a la realidad. Los Vástagos tienen influencia en la sociedad y la política española, cierto, ello es algo innegable, como igual de innegable ha sido su influencia histórica en el país. Tienen agentes, aliados, contactos y criados en numerosos puestos de poder e influencia. Pero también los tienen los Magos, los Hombres Lobo y otras criaturas sobrenaturales, al igual que los tienen varias instituciones exclusivamente mortales. Y a veces todos o algunos de ellos coincidirán en un objetivo, y cada uno de ellos creará que ellos son los únicos responsables.

Ello no implica que los vampiros no controlen absolutamente nada ni que su influencia no se note. Sin duda alguna lo hacen, y a veces con fuerza. Pero su influencia, en el fondo, es una más entre las muchas que luchan por controlar el gobierno, la política, la economía y la sociedad de los mortales. Y la mayoría de esas muchas facciones pertenecen a los humanos. Ellos son realmente los dueños de su propio destino, pese a lo que les gustaría creer a los vampiros (y a lo que muchos realmente creen).

Este libro está escrito desde una perspectiva vampírica, por lo que a lo largo del suplemento encontrarás muchas referencias al amplio poder e influencia de los vampiros. Tú eliges que opción aplicar en tus partidas: puedes tomarlo literalmente tal y como dice el libro, y tener a unos Vástagos todopoderosos y omnipresentes, o puedes elegir una opción más moderada, que adopte un punto de vista más realista acerca del verdadero poder e influencia de los vampiros españoles (si es que hablar de “realista” en un libro acerca de vampiros tiene algún sentido).

Léxico vampírico español

A continuación te ofrecemos un listado del léxico empleado habitualmente por los Vástagos españoles. Más que reemplazar al que se encuentra en el libro básico de Vampiro: El Réquiem, considera que más bien complementa lo escrito allí.

No se trata de un listado exhaustivo de palabras, de modo que siéntete libre de añadir otros términos si lo ves adecuado. Considera también que, al igual que sucede entre los mortales, puede haber varias variantes y jergas vampíricas regionales.

(C): Término de uso corriente.

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

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

Afrancesado (A): Término despectivo para referirse a los Vástagos miembros de una de las alianzas surgidas en época moderna y contemporánea (Dragones y Cartianos). Se les llama así ya que las ideas de estas nuevas alianzas entraron en España a través de Francia. Ocasionalmente se emplea también para referirse a los Invicti burgueses, por parte de los tradicionalistas.

Bautizo (C): Baño de Sangre. Empleado por los Santificados.

Bécquer (M): Vampiro que se viste siguiendo los estereotipos góticos o tradicionales.

Burgueses (C): Facción no oficial del Invictus formada por jóvenes Vástagos de ideología liberal, acostumbrados a las prácticas capitalistas modernas. Algunos de ellos son casi indistinguibles de los ancillas Cartianos moderados de ideología liberal.

Caballeros (C): Facción no oficial del Invictus formada por Vástagos tradicionalistas y conservadores (normalmente antiguos o ancillae, aunque no necesariamente). No confundir con otras acepciones del término "Caballero" dentro del Primer Estamento.

Calleja (M): Los vampiros que conocen mejor que nadie los barrios en que habitan.

Camisas Azules (M): Los Falangistas Cartianos.

Caudillo (M): Término despectivo para un Príncipe u Obispo. Generalmente utilizado por los Cartianos y Libertinos desde la Guerra Civil, cuando el dictador Francisco Franco asumió el título de "Caudillo de España".

Chaval (M): Neonato recién creado.

Clan del León (C): Ventrué.

Clan del Lobo (C): Gangrel

Clan del Gusano (A): Nosferatu.

Clan de la Rosa (C): Término de origen francés para el clan Daeva.

Clan de las Sombras (C): Mekhet.

Clan de los Judíos (A): Mekhet.

Cofradía (C): Cuadrilla Santificada.

Compañía (A): Originariamente, una cuadrilla formada por Vástagos de una Orden de Caballería. A medida que éstas fueron absorbidas por el Invictus, el término pasó a designar cuadrillas de Vástagos del Invictus.

Conde (A): Antiguo término para referirse a los Príncipes. Predominante en época visigoda, desde la Reconquista fue poco a poco siendo reemplazado por el de Príncipe. Actualmente aún se emplea en Cataluña y Aragón.

Cubata (M): Un mortal con mucho alcohol en su sangre.

Diablo (C): Vástago perteneciente a la Progenie de Belial.

Don / Doña (C): Término Español parecido (aunque no igual) al Lord inglés. Con él se describe a aquellos Vástagos de Alcornia que han realizado un gran servicio a la alianza. Es compatible con otros Títulos de Tributo del Invictus (como Conde, Marqués...), y hasta suele usarse con más frecuencia. Todos los Fundadores de una Dinastía suelen llevar este título. El término tiene tal prestigio que incluso se ha extendido entre unos pocos Vástagos de otras alianzas.

Don Juan (M): Equivalente español de Casanova. Un vampiro que seduce a mortales para beber su sangre, pero no los mata. Suelen borrar su presencia de los recuerdos de sus víctimas. Es una costumbre bastante extendida entre los Toreador españoles.

Esclavo / Siervo de Sangre (A): Ghoul.

Extremaunción (A): Muerte Definitiva. Empleado normalmente por los Santificados.

Facha (M): Un Vástago del Invictus o del Lancea Sanctum. Empleado principalmente por Cartianos y No Alineados.

Fausto (A): Vástago perteneciente a la Progenie de Belial.

Feudo (C): (*en Mayúscula*) En Europa indica varias ciudades dirigidas por un Príncipe. También llamado *Condado* en Catalunya y Aragón, *Dominio* en el Norte, y *Reino* en Andalucía y Canarias.

feudo (C): (*en minúscula*) En algunos lugares, los dominios vampíricos personales.

Franchute o Franchote (M): Término despectivo para los vampiros europeos no españoles.

Gabacho (C): Ver Franchute.

Grisés (M): Sabuesos.

Gusano (A): Nosferatu (despectivo).

Hereje (C): Cualquier Santificado que pertenezca a un Credo distinto al Monacal. Empleado exclusivamente por los Santificados Monacales.

Hidalgo (A): Un miembro menor de un Linaje.

Judío (A): Mekhet

Juramento de Sangre (C): Vínculo de Sangre.

Libertarios (C): Cartianos o No Alineados radicales, normalmente anarquistas.

Linaje (C): En sentido estricto, una Casa Dinástica del Invictus. En sentido amplio, incluye también toda la progenie de esa Casa Dinástica. Los miembros estrictos de la Casa Dinástica serían los Dinastas, mientras que el resto serían los Hidalgos.

Masones (A): Dragones.

Moros (M): Santificados Íblicos. En las noches modernas se considera un insulto.

Matrimonio de Sangre (A): Ceremonia de Juramento de Sangre entre dos vampiros que hacen votos de amor y fidelidad. Generalmente se acompaña de un elaborado ritual al que asisten amigos y aliados. Se realiza entre vampiros de distinto sexo, aunque en las últimas décadas se han producido algunos matrimonios homosexuales. La práctica es prohibida por Santificados y Dragones, aunque tolerada por el resto de alianzas.

Necrófagos (A): Familia Ghoul.

Pagano (C): Un Acólito.

Peregrino (C): Vampiro nómada del Lancea Sanctum.

Pollito o Polluelo (M): Neonato estúpido.

Propincuos (A): Los Vástagos. Castellанизación del Propinqui latín de tiempos de la Camarilla.

Raza (A): Los Vástagos. Utilizado por los vampiros más conservadores para designar al conjunto de los vampiros, por oposición a Ganado o Canalla, es decir, los simples mortales. Para los vampiros más elitistas este término tan sólo se aplica a Vástagos que sólo pertenecen a los clanes, pero no a los de las líneas de sangre. Sin embargo, el hecho que varios Vástagos destacados y muy antiguos pertenezcan a líneas de sangre (o incluso sean fundadores) ha causado que esta interpretación elitista haya prácticamente desaparecido.

Reino (C): Un conjunto de varios Feudos relacionados entre ellos. Aunque no siempre, normalmente es más bien una asociación informal. En Andalucía y Canarias, *Reino* es sinónimo de *Feudo*.

Rojo (M): Un Vástago Cartiano o Libertario. Empleado principalmente por Invicti y Santificados

Siervo de Sangre (A): Término despectivo para los vampiros del Nuevo Mundo.

Sudaca (M): Término despectivo para los vampiros del Nuevo Mundo.

Taifa (A): Un Gangrel de ascendencia islámica (aunque el Gangrel no lo sea). No confundir con la línea de sangre del mismo nombre.

Usos (A): Tradiciones.

Vástago de Alcurnia (C): Un vampiro miembro del Invictus.

Vino peleón (M): Sangre de Lupino.

Vino tinto (M): Sangre de antiguo.



SCS
+



SCS
+
MARGARET

CAPÍTULO UNO: HISTORIA DE LOS VÁSTAGOS ESPAÑOLES

Las huestes de Hermenegildo en letargo se caían
cuando a mitad de la noche sus enemigos vencían.
El Rey deja sus tiendas y del real se salía,
solo va el Condenado, sin ninguna compañía;
el caballo de cansado ya moverse no podía,
camina por donde quiera sin que él le estorbe la vía.
El rey va tan desmayado que sentido no tenía;
muerto va de sed y sangre, de velle era gran mancilla;
iba tan tinto de sangre que una brasa parecía.
Las armas lleva abolladas, que eran de gran pedrería;
la espada lleva hecha sierra de los golpes que tenía;
el almete de abollado en la cabeza se hundía;
su Bestia está bien hambrienta de la sangre que veía.
Subióse encima de un cerro, el más alto que veía;
desde allí mira su gente cómo iba de vencida;
de allí mira sus banderas y estandartes que tenía,
cómo están todos pisados que la tierra los cubría;
mira por los capitanes, que ninguno parecía;
mira el campo tinto en sangre, la cual arroyos corría.
Él, triste de ver aquesto, gran mancilla en sí tenía,
llorando sangre en sus ojos desta manera decía:
«Ayer era rey de España, hoy no lo soy de una villa;
ayer villas y castillos, hoy ninguno poseía;
ayer esclavos de sangre y gente que me servía,
hoy no tengo ni una almena, que pueda decir que es mía.
¡Desdichada fue la hora, desdichada noche fría
en que Abrazado fui y conquisté tal señoría,
pues lo había de perder todo junto y en un día!
¡Oh muerte!, ¿por qué no vienes y llevas esta alma mía
de aqueste cuerpo maldito, pues se te agradecería?»

CAPÍTULO UNO: HISTORIA DE LOS VÁSTAGOS ESPAÑOLES

«Desde los españoles a Cristo conocieron,
Desde en la su ley bautismo rescibieron,
Nunca en otra ley tornarse quisieron,
Mas por guarda de aquesto muchos males sufrieron.»

Poema de Fernán González

Los conocimientos que tenemos de la historia de los Vástagos españoles (al igual que de los Vástagos de casi cualquier otra parte del mundo) se hacen más y más borrosos a medida que avanzamos a lo largo del tiempo. Cuánto más antigua más dudosa es la información de la que disponemos. Ello se hace especialmente evidente en la Edad Media y en la Antigüedad Romana (y de los tiempos prerromanos apenas hay información).

Ello es así por una parte por los efectos de la Niebla de la Eternidad, que hacen que toda información recordada por los Vástagos supervivientes de esos tiempos sea más que dudosa (aunque no necesariamente falsa). Por otro lado, la poca actividad literaria vampírica respecto a la humana hace que tengamos pocos documentos contemporáneos de la época (y la menor difusión provoca que la pérdida de uno sea un mal casi irremediable, al haber muchas menos copias que sus equivalentes humanos).

La información recopilada a continuación proviene de tres fuentes:

a) Documentos contemporáneos a los sucesos narrados: Tales como edictos de Príncipes, correspondencia entre Vástagos (ya sea institucional o privada), o escritos de los propios Vástagos sobre sus tiempos. Es la fuente más fiable, pero la más escasa (especialmente cuanto más retrocedemos en el tiempo). De todos modos no hay que aceptarlos ciegamente, ya que pueden esconder intenciones políticas y/o personales.

b) Documentos posteriores: Puede tratarse tanto de cantares medievales (como los de Hermenegildo o Teodomaro), crónicas de Principados (que incluyen tanto hechos contemporáneos como antiguos), listas de mártires o hagiografías (como la vida de Iacobus o de Hermenegildo), o libros de historia escritos por eruditos vampíricos (agradecemos la gran colaboración de los Agonistas por su inestimable ayuda en la realización de esta magna obra).

c) Memorias de Vástagos supervivientes de la época: La más dudosa de todas. No obstante, en ocasiones nos ha servido para conformar datos escritos que se ponían en duda, pero en otras se contradecían absolutamente con éstos (o no tenían absolutamente nada que ver).

En resumen, aunque hemos tratado de ser lo más veraces posibles a la realidad, la historia que hay a continuación es una reconstrucción y como tal ha de verse. Hay que ser muy cuidadosos, y es posible que el lector sagaz encuentre contradicciones internas en el conjunto de la obra. La naturaleza mutable de la memoria de los Condenados y la falta de documentos escritos contemporáneos condenan a nuestra raza a ver siempre el pasado con misterio y dudas.

Iberia Prerromana

Se sabe bien poco de la presencia de vampiros en la Iberia prerromana. Al igual que en otras partes del mundo, el origen de los vampiros es un misterio. Ello se ve agravado por el hecho de que no se ha podido traducir la gran mayoría de textos de esas culturas. No obstante, existen tradiciones orales que nos pueden aportar luz sobre el tema (aunque tomándolas con precaución).

La postura de los académicos vampíricos está fuertemente dividida en cuanto a los primeros Vástagos de la Península Ibérica. La posición mayoritaria hasta hace poco era la difusionista, defendiendo un origen externo de los vampiros. Afirma que los primeros Vástagos fueron **Mekhet** y **Daeva** que llegaron a Iberia acompañando a los colonos fenicios y griegos. Así, hay unos pocos restos escritos fenicios y griegos de este periodo, considerados por algunos académicos vampiros como referencias a los Vástagos. Ello coincidiría con las tradiciones vampíricas españolas, especialmente en el sur de España, dónde hay una antiquísima tradición que habla de una sociedad vampírica (mayoritariamente Mekhet) en el antiguo reino de Tartessos.

No obstante, otra escuela defiende un origen autóctono de los vampiros españoles. Según esta hipótesis, ya habría otros Vástagos antes de la llegada de los Mekhet y Daeva con los colonos. Se trataría de **Gangrel** que morarían entre las tribus celtas de la Península. Dado que está confirmada la presencia de los Lobos entre otras tribus celtas (como los galos), es una hipótesis perfectamente plausible (aunque no hay evidencias que la apoyen).

Actualmente, a partir de los avances de la arqueología y la antropología, cada vez hay más académicos entre los Vástagos que defienden un doble origen para los Vástagos ibéricos. Si comparamos su distribución respecto las antiguas culturas ibéricas (aunque esta distribución está calculada a partir de la conquista de Roma, que es cuando hay fuentes más fiables), encontramos una mayoría de Vástagos Daeva y Mekhet en los territorios antes habitados por los tartesios e íberos (los pueblos con más contacto entre los colonizadores). En cambio, encontramos una presencia predominante de Gangrel entre los celtas y los vascones.

No obstante, si bien se puede defender este doble origen, no estamos en condiciones de afirmar cuál de estos dos grupos fue el primero en habitar la antigua Iberia. Aunque lo más probable es que, dada la antigüedad de la presencia celta en España, los Gangrel hubieran estado presentes antes que los Mekhet y los Daeva, hay más evidencias a favor de éstos últimos (aunque ello puede deberse a que los pueblos colonizadores dejaron más registros escritos).

La mayoría de los mitos y leyendas sobre esta época son escasos y fragmentarios. La mayoría de los eruditos de la historia vampírica de España suelen considerar que el legendario **Gerión**, el monstruo antropófago de tres cabezas que fue abatido por el héroe Hércules, era en realidad el líder de un grupo de feroces Vástagos que exigían sacrificios de sangre entre las poblaciones prerromanas y en concreto del reino de Tartessos. Se desconoce cuál fue su destino, aunque la mayoría de los eruditos creen que fue destruido por una alianza de vampiros cartagineses. Otros creen que hartos de entregar sacrificios a sus crueles amos, los mortales se alzaron en armas y acabaron con ellos, provocando al mismo tiempo la caída y desaparición de Tartessos. Sea como sea, los **Geriones** son una línea de sangre nacida en España cuyos miembros afirman descender del mítico rey tartesio.

Hispania Romana y la Camarilla

Con la conquista romana, llegó la **Camarilla**, y con ella, la primera presencia atestiguada de los **Ventrue** en Hispania. Al igual que sucedió entre los humanos, hubo enfrentamientos entre los Vástagos autóctonos y los Legionarios de la Camarilla, pero eventualmente la **Legio Mortuum** acabó imponiéndose en la mayoría de lugares. El dominio de la Camarilla en Hispania no fue absoluto. Era más fuerte en las zonas fuertemente romanizadas (normalmente, la costa mediterránea), mientras que en otras zonas más interiores (o en la Cordillera Cantábrica) el dominio fue más nominal que real.

La administración de la Camarilla era un reflejo más o menos fiel de la administración romana (por ejemplo, su estructura provincial era la misma que la romana, creándose nuevas provincias cuando las autoridades mortales así lo hacían). No obstante, tampoco era una imitación absolutamente literal (por ejemplo, la capital de la Camarilla en la Bética fue Itálica, no Corduba).

En un primer momento, la Camarilla de Roma se limitó a enviar a un Procónsul romano (casi siempre Ventrue) a la capital provincial, desde donde ejercían su autoridad sobre el resto de Vástagos del territorio. Este cargo solía estar en manos de un miembro del **Senex**, aunque hay constancia de Procónsules de la Legio Mortuum en zonas particularmente conflictivas (algunos durante décadas incluso). Junto a él, había unos pocos Legionarios, que se trasladaban según era necesario. Si era posible, también se enviaba a algún Augur para cumplir con las obligaciones con los dioses

romanos. La población vampírica local era integrada en los **Collegia de los Extraños**.

No obstante, a medida que se consolidó el dominio de Roma y de la Camarilla en Hispania y se romanizó el territorio, la situación fue normalizándose. Hay constancia de Vástagos autóctonos del clan Ventrue y/o miembros del Senex (aunque en esos casos eran enviados a Roma para completar su educación), e incluso unos pocos casos de Procónsules de origen hispanorromano. Entre el **Culto de los Augures** ya resultaba más fácil Abrazar entre la población local ya romanizada, y la Legio Mortuum se convirtió en una salida para todos los Vástagos locales deseosos de ascender en la escala social.

Con el crecimiento de la colonización romana, las provincias se dividieron en Conventos Jurídicos, cada uno gobernado por un Prefecto, o si eran zonas conflictivas, por dos duunviros (uno del Senex y otro de la Legio Mortuum). Sin embargo, estos Conventos no reflejaron literalmente los de los mortales, tan sólo estableciéndose en zonas alejadas de la capital provincial en las que había los suficientes *Propinqui* de la Camarilla. Estos Prefectos o Duunviros respondían directamente ante el Procónsul y le ayudaban a gobernar en sus territorios.

Entre los No Muertos romanos surgieron un par de linajes destacados, cuyos *Patres Familias* llegaron a tener un gran poder, que iba más allá de su mera autoridad administrativa (incluso atravesando fronteras). Desde Caesaraugusta (aunque subordinado a Tarraco), el Ventrue **Flavio Casio** dominó mediante su progenie una amplia región, que se extendía desde Pompaelum hasta Ilerda. Aún mayor fue la región dominada por **Fausto Junio** (asentado en Itálica), pues hay constancia de chiquillos suyos en Emérita Augusta o incluso en la lejana Gallaecia. Otras ciudades (como Tarraco o Valentia) también albergaron a Vástagos de gran poder e influencia, aunque no llegaron a crear un extenso linaje político como sí hicieron los anteriores.

Hacia finales del siglo III d.C. o principios del IV, llegó el **Lancea Sanctum** a Hispania. El mito Santificado español habla de **Iacobus**, un discípulo de Santiago Apóstol, al que bautizó en Caesaraugusta (Zaragoza), tras lo cual le acompañó de regreso al Próximo Oriente. Allí habría sido Abrazado por **San Marón** (o por el **Monachus**, o por el mismísimo **Longinos**, según versiones apócrifas), tras lo cual regresaría a Hispania. En numerosas ciudades españolas hay tradiciones acerca de la llegada del Monachus, San Marón y de Iacobus (o incluso de Longinos) a esas localidades. No obstante, muchas se contradicen entre ellas, y todas son consideradas apócrifas por el grueso del Lancea Sanctum (salvo en esos lugares, por supuesto).

La opinión mayoritaria entre los expertos es que los Santificados llegaron a Hispania mediante misioneros del Lancea Sanctum de Roma (aunque por supuesto, normalmente se guardan de decir tal cosa en

público). La expansión Santificada fue paralela a la romanización. Se centró en las zonas más romanizadas, sobre todo en la costa mediterránea, mientras que otras zonas tardaron siglos en tener presencia Santificada (en la Cornisa Cantábrica, por ejemplo, no la encontramos hasta finales del periodo visigodo).

Perseguidos al principio (salvo en unos pocos lugares como Gallaecia o Emerita Augusta), los Santificados acabaron siendo aceptados con la legalización del cristianismo (y la consecuente legalización del Lancea Sanctum por la Camarilla). Aun así, el cambio de actitud no fue inmediato, y varios Procónsules tardaron en obedecer las órdenes de la Camarilla acerca de la legalización del Lancea Sanctum, o simplemente las ignoraron. No obstante, eventualmente acabaron siendo reconocidos en todas partes (aunque a regañadientes). Durante esta época algunos vampiros, principalmente jóvenes interesados por la nueva religión, pero también algunos antiguos oportunistas que percibían la dirección del cambio, se unieron a la nueva alianza.

Los santificados españoles recuerdan y veneran la memoria de varios Santos y Mártires Santificados en la Hispania romana. Entre ellos se encuentran el mismísimo **Iacobus** en Gallaecia, **Marco Aurelio** en Caesaraugusta, **Miguel el Fenicio** en Barcelona, o **Publio Trajano** en Valentia (éste último es el único de ellos que ha sobrevivido al paso de los siglos y que permanece en activo).



SOBRE LOS JULIOS, LOS VENTRUE Y LA CAMARILLA

A algunos les puede sorprender que no mencionemos a los **Julios** de *Requiem for Rome*. No es ningún error ni olvido.

Los Julios fueron borrados del registro oficial, y bien pocos Vástagos saben hoy de su existencia. Los Ventrue lograron establecer una historia oficial, en la que el papel de los Julios en la Camarilla era reemplazado por el suyo. Hoy en día bien pocos Vástagos saben de su existencia, e incluso la mayoría de los Ventrue creen sinceramente que gobernaron la Camarilla romana. Y para apoyar esta versión oficial, algunos Antiguos o líneas de sangre Ventrue afirman remontarse a los tiempos de la Camarilla.

Reemplaza toda referencia a los Ventrue por los Julios y te acercará más a la realidad. Eventualmente, los Julios cayeron ante las **Estirges**, como en Roma, y la distancia lo único que les concedió fue unos pocos años de vida. Tras ello, no tardaron en ser reemplazados por los Ventrue, que llegaron a Hispania con los invasores germanos (en concreto, con los Visigodos y Suevos). Unos pocos incluso fueron adoptados legalmente por los últimos Julios, en un intento desesperado (e inútil) de encontrar aliados y protectores, lo que puede haber contribuido a la confusión y a la mentira de los Ventrue como fundadores de la Camarilla.

No todo el mundo posee *Requiem for Rome*, de modo que hemos optado por incluir la versión "oficial" en este documento (que puede ser la verdadera en tus partidas). Esto es aplicable a todo el documento. **Cualquier referencia a los Ventrue en tiempos de la Camarilla a lo largo de todo este documento puede reemplazarse por los Julios, si lo deseas.**

Spania Visigoda

Con la caída de Roma, también cayó la Camarilla, desmoronándose el orden tradicional. Fueron tiempos de caos y desconcierto, en los que poco a poco, fueron surgiendo las alianzas de hoy en día.

Con los Visigodos vinieron Vástagos de todos los clanes, sobre todo Ventrue, Gangrel y **Nosferatu**. Los recién llegados se integraron en la sociedad vampírica local, uniéndose a las alianzas. La mayoría de ellos se unieron al **Invictus**, aunque también al **Lancea Sanctum** y (en menor número) al **Círculo de la Bruja**. Como en toda Europa, hubo numerosas uniones entre **Invicti** y **Santificados**, garantizando la estabilidad a la región. Las principales excepciones fueron la Cornisa Cantábrica y los Pirineos (ambos poco romanizados y cristianizados), dónde el **Círculo de la Bruja** se hizo fuerte. Otra extraña excepción fue Galicia, en la que **Santificados** y **Acólitos** se aliaron en una unión considerada antinatural y blasfema en cualquier otro dominio.

Durante este período se perdieron la mayoría de los registros, de forma accidental o deliberada. En varios lugares se produjo una sustitución más o menos violenta (total o parcial) de los vampiros locales. En otros los habitantes vampíricos simplemente parecen haber desaparecido por completo. Por alguna extraña razón ninguno de los **Nosferatu** ibéricos parece haber sido **Abrazado** hasta el período de las invasiones germánicas, o por lo menos ninguno parece capaz de

recordar o estar dispuesto a hablar de esa época. Algunos eruditos apuntan a un posible conflicto dentro del clan que purgó sus filas, o algún tipo de ventaja que enfrentó a los linajes germánicos con los linajes ibéricos.

En el norte se instaló una oleada de **Nosferatu Acólitos** provenientes del este de Europa, dirigidos por la **Bruja de Baztán** (de las **Strigmeigas**), líder de un antiquísimo linaje vampírico de brujos. Se aliaron con los **Acólitos** locales, haciéndose fuertes en la Cornisa Cantábrica y Navarra, obligando a **Santificados** e **Invicti** a retirarse o a aceptar su presencia.

En Galicia y los territorios bajo dominio suevo, se dio un caso curioso, produciéndose una convivencia bastante pacífica entre **Santificados** y **Acólitos**. Pero tras la caída del reino, **Santificados** e **Invicti** visigodos se trasladaron allí, produciéndose numerosos conflictos, no sólo con los **Acólitos** sino con los **Santificados** locales. El principal foco de tensión se debió a la herejía **priscilianista**, que fue el principal elemento de división entre los Vástagos autóctonos y los invasores.

Pero que se unieran a las alianzas vampíricas no implica que hubiera una coexistencia pacífica. Eran tiempos difíciles, caóticos, en los que se notaba la falta de una autoridad vampírica central que pusiera orden. Los Vástagos se enfrentaron entre ellos, no sólo por razones étnicas (visigodos contra hispanos) o religiosas (**Acólitos** contra **Santificados**) sino también por razones políticas, con varios **Príncipes** aliándose y enfrentándose entre ellos para aumentar su poder.

SOBRE LA FORMACIÓN DE LAS ALIANZAS

El proceso de formación de las alianzas no fue tan simple como muchos creen. En el relato, hemos ofrecido una versión simplificada acorde a lo que creen la mayoría de los Vástagos. A continuación te ofrecemos datos más cercanos a la realidad.

La única alianza que sobrevivió relativamente intacta a la Caída de la **Camarilla** fue el **Lancea Sanctum**, e incluso tuvo que hacer frente a numerosas herejías que se alejaban de la doctrina *monacal* (el principal Credo Santificado), como el *Credo Albigense*, la *Herejía Cainita* o la *Herejía Liviana*. El nombre de la alianza fue cambiando con el paso de los siglos: llamada *Lancea et Sanctum* (el Santuario y la Lanza) en la época romana, su nombre se simplificó a *Lancea+Sanctum* en la Edad Media, para recibir su nombre actual, *Lancea Sanctum*, en el Renacimiento. Para simplificar, hemos empleado el nombre actual a lo largo de todo el documento.

La pretensión del **Invictus** de ser herederos de la Camarilla es una labor de propaganda y falsificación de la historia igual a la de los Ventrue respecto a los Julios. El actual Invictus no tiene nada que ver con el *Invictus* romano. El Invictus nació hacia el 1150 con la creación del **Sacro Imperio de la Noche** (a imitación del Sacro Imperio Romano-Germánico), cuando el Obispo Santificado de Roma coronó al Primer Emperador Invictus. Cuando hablamos del Invictus antes de esa fecha, en realidad hacemos referencia a Santificados nobles y a miembros de órdenes militares herederas de la *Legio Mortuum* romana.

Finalmente, el **Círculo de la Bruja** nació como una serie de cultos dispersos (algunos herederos del *Culto de los Augures* romano, otros independientes), pero bien rápidamente (según la leyenda, gracias a la **Reina Ciega**), varios de ellos se coordinaron para sobrevivir. Es precisamente en la España del siglo VII (en la actual Navarra) que encontramos la primera evidencia de la existencia de esta alianza.

Salvo en el caso del **Círculo de la Bruja**, se consideraba que todos los Vástagos eran Santificados, siendo lo que hoy es el Lancea Sanctum su clero y su jerarquía eclesiástica, mientras que lo que luego sería conocido como Invictus, serían sus gobernantes y guerreros laicos.

Del mismo modo, éstas no fueron las únicas alianzas que existieron. Los **Nepheshim** fueron una alianza de nómadas surgida tras la caída de la Camarilla (aunque se rumorea que ya existía antes) que acabaron siendo absorbidos por el Lancea Sanctum y (en menor medida) por el **Círculo de la Bruja**. Lo mismo sucedió con los **Ositas**, originariamente una alianza de Vástagos necromantes, que acabaron uniéndose a las filas Santificadas y reducidos a una línea de sangre.

Al margen del Lancea Sanctum había numerosos grupos cristianos considerados heréticos por los Santificados. Muchos eran de adscripción gnóstica, como la **Herejía Cainita**. Otros trataban de reconciliar su fe mortal con su nueva situación. El **Credo Albigense**, por ejemplo, fue en su momento una alianza plenamente independiente del Lancea Sanctum (hasta llegaron a desarrollar su propia Disciplina), aunque también se hacían llamar Santificados. Muchos de estos grupos cristianos que seguían aferrados a sus creencias mortales fueron erradicados o absorbidos por el Lancea Sanctum (como los **priscilianistas** gallegos), pero dadas las grandes semejanzas de las prácticas Santificadas con las católicas, uno se pregunta si tal vez los herejes no acabaron triunfando en España, conquistando a sus conquistadores desde dentro.

Otra alianza (de alcance menor) fueron los **Pródigos**. Se trataba de una evolución de los antiguos *Collegia de los Extraños* romano, que se había formado en el norte de Italia, el sur de Francia y los Condados Catalanes, para protegerse del dominio del Invictus y del Lancea Sanctum. Bien pronto se aliaron con los Santificados Albigenses (aunque no era requisito ser cátaro para pertenecer a ella), convirtiéndose en una atractiva alternativa al Invictus en numerosos Feudos. Tras la derrota cátera fueron perseguidos, sobreviviendo únicamente en Cataluña unos pocos siglos más (aunque también desapareciendo eventualmente). No obstante, su memoria seguía viva entre muchos Vástagos catalanes, que vieron en el *Movimiento Cartiano* un resurgir de esta alianza (no es extraño que la primera Célula Cartiana en España fuera precisamente en Barcelona).

A lo largo de este documento, te presentaremos la versión "oficial" de las alianzas. Sin embargo, en este recuadro te ofrecemos la versión "real" de lo que realmente sucedió. **Pero recuerda, en tus partidas, tú decides qué es real y qué no lo es.**

Rex Damnatorum Gothorum Romanorumque Hispaniae

En este periodo de formación de los reinos bárbaros es también conocido como la **Edad Heroica del Invictus**, en que tras la caída de la Camarilla, numerosos nobles de la alianza lograron mantener el orden y la civilización en un mundo que se estaba desmoronando.

Uno de estos Héroes fue **San Hermenegildo de Toledo**, hijo del rey visigodo Leovigildo. Convertido al catolicismo, se rebeló contra su padre y fue ejecutado, siendo considerado mártir por los mortales. Sin embargo, los Vástagos afirman que no fue ejecutado, sino que fue rescatado por uno de los suyos, quien lo Abrazó (su clan es objeto de debate, aunque la opinión mayoritaria, según la tradición, es que era Ventrue).

A imitación de su hermano mortal, Hermenegildo logró unificar a los Vástagos visigodos y romanos, conminándoles a abandonar sus diferencias y a trabajar juntos para una causa común. Numerosos Príncipes visigodos se le opusieron, pero muchos otros

le siguieron (y algunos de sus opositores fueron derrocados por sus súbditos). Finalmente, el 1 de enero del año 612 (650 de la Era Hispánica) fue coronado "**Rex Damnatorum Gothorum Romanorumque Hispaniae**" (**Rey de los Condenados Godos y Romanos de Hispania**) por el Obispo Santificado de Toledo. Otras leyendas afirman que fue él quien convenció a su hermano Recaredo (por entonces Rey de la España visigoda) de convertirse al catolicismo en el III Concilio de Toledo.

Hermenegildo gobernó en paz sin apenas oposición durante 99 años, cuando el Reino Visigodo fue tomado por los musulmanes. Refugiado en el norte para resistir, junto a su consejero el **Conde Casio**, éste lo traicionó, abandonándolo ante los Vástagos musulmanes invasores (o estacándolo y enviándolo al letargo, o asesinándolo, o diablerizándolo... según la versión). La leyenda afirma que despertará del Letargo (o regresará de la muerte) cuando los Vástagos españoles más lo necesiten. Pese a que el Invictus lo reclama como uno de los suyos, también es venerado como santo y mártir por los Santificados españoles.

¿MITO O REALIDAD?

Varios académicos vampiros discuten muchos aspectos de esta historia (aunque procuran no hacerlo en público en ciertas cortes vampíricas de España). El principal problema es la falta de textos históricos. Las primeras referencias del mito son del siglo XIII, con el "Cantar de Hermenegildo", seis siglos tras los sucesos narrados. El Cantar es en muchos puntos una copia casi literal de otros cantares de gesta mortales, por lo que muchos hasta ponen en duda la existencia de Hermenegildo. La opinión mayoritaria, no obstante, es aceptar su existencia, aunque no literalmente.

Para empezar, el Invictus no existía en esa época, pese a la propaganda del Primer Estamento. Era un periodo en el que varios Vástagos de los reinos bárbaros (como Francia, Britania o Irlanda) trataron de unificar sus respectivos países bajo una única autoridad vampírica, a imitación de la Camarilla. Todos ellos fracasaron. Quienes más cerca estuvieron de triunfar fueron los Vástagos francos del Imperio Carolingio, a imitación de Carlomagno. La creación del Invictus siglos más tarde no sería sino uno más de estos intentos, en el Sacro Imperio, y el único que acabó triunfando.

La coronación de Hermenegildo como Rey habría sido uno de tales intentos para unificar a los Vástagos españoles y traer orden a la nueva nación. En cuanto a su identidad, algunos textos de finales de la época visigoda hablan de Hermenegildo de Toledo y de su labor mediadora entre dos Príncipes en conflicto. Ello apoyaría su existencia real, pero más bien como un *Primus Inter Pares* (primero entre iguales). El título de **Rey de los Condenados Godos y Romanos** no aparece hasta tiempos de la Reconquista (lo que indica que puede ser un añadido posterior). Finalmente, no hay nada que identifique a Hermenegildo con el príncipe visigodo mártir (salvo el nombre), hijo del rey Leovigildo y hermano del rey Recaredo. Aquí sí que hay bastante unanimidad entre los expertos en cuanto a rechazar tal identificación.

Finalmente, en cuanto a la traición del Conde Casio, también se considera algo sin base real. Por su conversión al Islam, Casio era considerado el prototipo de traidor entre los Vástagos españoles. Es fácil entender como terminó convertido en el villano de la historia de San Hermenegildo. Además su historia es sospechosamente parecida a la de don Rodrigo (último rey visigodo) y don Julián (el traidor que se alió con los musulmanes). Hoy se cree que Hermenegildo probablemente cayó combatiendo a los Vástagos musulmanes invasores, pero que el Conde Casio no tuvo nada que ver con ello.

Al-Ándalus Islámico

Con la conquista islámica del reino visigodo, llegaron nuevos Vástagos a la Península Ibérica (especialmente Gangrel, Mekhet y Daeva). Muchos de estos Vástagos eran musulmanes convencidos, tanto musulmanes Abrazados que mantuvieron su fe tras convertirse en no-muertos como Vástagos preislámicos que vieron en las palabras del Profeta una oportunidad de redimir su existencia maldita.

Los Vástagos hispanogodos tomaron varias posturas ante la invasión musulmana. Unos pocos optaron por resistir y enfrentarse a los invasores, ya sea por patriotismo o razones religiosas, o (en la mayoría de los casos) para evitar que les arrebataran en poder. Otros pocos optaron por la conversión al Islam, en unos pocos casos sincera, pero en la mayoría de ellos para mantener su poder y ser respetados por los invasores (particularmente escandalosa resultó la conversión del Conde Casio en Tudela). Otros decidieron huir hacia el norte, tanto a la Cordillera Cantábrica como a los Pirineos o al Reino Franco (futuro Imperio Carolingio). Y la gran mayoría no hizo absolutamente nada, se adaptó al dominio de sus nuevos amos no muertos, y prosiguió su Réquiem exactamente igual que antes.

Entre los Vástagos islámicos hubo dos grandes alianzas que dominaron su política: los **al-Amin (los Fieles)** y los **Banu Shaitan (Hijos de Shaitan)**, en cierto modo los equivalentes islámicos del Invictus y del Lancea Sanctum. En general, la relación entre los Vástagos musulmanes conquistadores y los hispanogodos conquistados fue buena, sin que los primeros impusieran la conversión al Islam de los segundos. Al contrario, se prefería que siguieran siendo cristianos o Santificados, dado que así tenían que pagar un impuesto (en sangre, recursos, refugios, criados, aliados, rebaños...) a sus nuevos señores. Pero también hubo muchas excepciones, y según el lugar y la época, hubo momentos de persecución contra Vástagos Santificados y cristianos. También hubo algunas excepciones de Vástagos que ya habían conseguido capear el temporal de las invasiones germánicas y simplemente tenían demasiado poder para ser desalojados por la fuerza.

En al-Ándalus nació una línea de sangre que posteriormente se extendió por todo el mundo islámico: los **Taifa**. Fundados por **Hassan al-Maghrebi**, eran un linaje de Gangrel refinados y sofisticados, amantes de las artes y de la cultura, que triunfaron en numerosas cortes islámicas. Incluso llegaron a contar entre sus filas al breve Califa de los Vástagos musulmanes, al-Rumí. Uno de ellos, **Arslan ibn Hassani**, creó una vasta red de información que abarcaba prácticamente todo al-Ándalus (y parte de los reinos cristianos). Actualmente quedan restos de esta red, especialmente en el sur de España, aunque muy debilitada (y en manos de los Santificados **Nepheshim**).

Hoy en día quedan pocos Taifa en España, aunque su presencia se ha extendido y multiplicado por las cortes vampíricas de los países islámicos a lo largo del mundo. No obstante, la mayoría de los Gangrel españoles actuales provienen de linajes surgidos en España durante el dominio musulmán (aunque han abandonado sus raíces islámicas), y los Gangrel de origen germánico suelen llamarlos despectivamente como "**Taifa**". Ello ha llevado a confundir a los Vástagos extranjeros, a causa del doble uso del mismo término tanto para la línea de sangre como para los Gangrel de origen musulmán.

Los Vástagos islámicos siempre estuvieron fragmentados. Con la conquista hubo brevemente una unidad formal, pero era más teórica que real. Con el Emirato primero, y sobre todo con el Califato de Córdoba hubo un breve intento de unificar a todos los dominios de al-Ándalus bajo una única autoridad vampírica, el Gangrel **al-Rumí** (de los al-Amín). No obstante, el intento resultó un fracaso, y en unas pocas décadas (mucho antes que su equivalente mortal), el Califato de los No Muertos acabó desmoronándose y fragmentándose en varios reinos taifas vampíricos.

Los reinos Taifas fueron la manifestación de la división interna que no sólo se encontraba latente dentro de la sociedad mortal, sino también entre los Vástagos. Con el avance de la Reconquista, muchos vampiros de origen godo o hispanorromano convertidos al Islam no tuvieron inconveniente en "reconvertirse" al Longinismo con la misma facilidad que se cambiaban de camisa (el caso más sonado fue, otra vez, el del Conde Casio).

Las invasiones de almorávides y almohades provocaron la llegada de nuevos Vástagos musulmanes, con actitudes más rigoristas, que provocaron conflictos con las poblaciones vampíricas locales y en conjunto debilitaron la estructura de los no muertos musulmanes frente al avance de la Reconquista. De esta época se conservan algunos "poemas suicidas" (como los de **Muhammad ibn Qasi** de Calatayud o **Yussuf al-Malik** de Tortosa), las últimas cartas de vampiros musulmanes que preferían exponerse a los rayos del sol o lanzarse ferozmente contra sus enemigos por última vez antes que sobrevivir a la destrucción de la cultura entre la que habían sido Abrazados.



Los Reinos Cristianos De la Reconquista

Mientras tanto, el Réquiem de los Vástagos en los reinos cristianos del norte transcurrió por caminos muy diferentes.

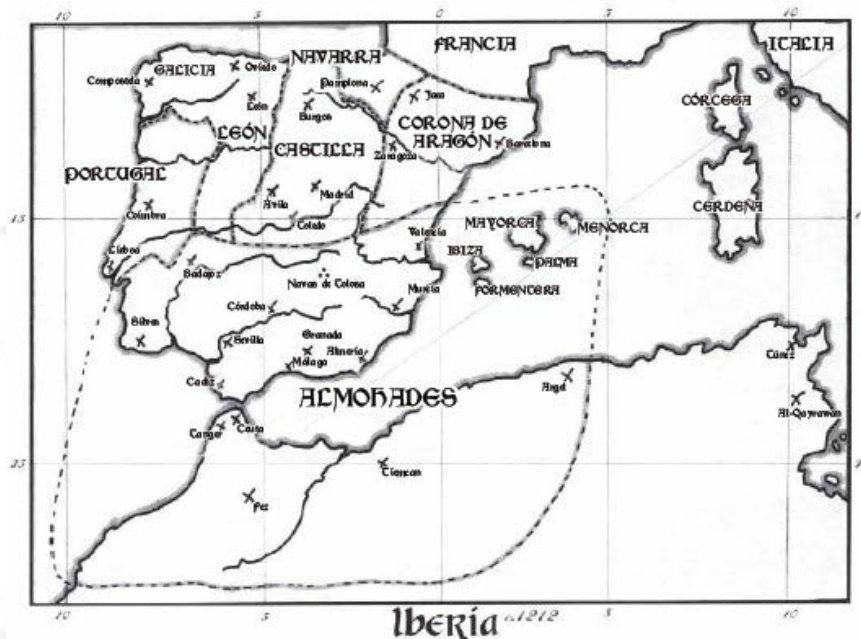
La Cornisa Cantábrica, que históricamente había resistido los intentos de cristianización y romanización, se vio de repente poblada por una gran cantidad de refugiados del sur, humanos y vampiros. Durante dominio visigodo, la región había sido dominada por el Círculo de la Bruja, cuyos miembros habían resistido los intentos del Invictus y del Lancea Sanctum de subyugarlos y evangelizarlos. La llegada de refugiados Santificados y del Primer Estamento creó una situación conflictiva, y los conflictos no tardaron en estallar. Finalmente se impusieron los Acólitos, apoyados por algunos Invicti locales, algunos de origen hispanorromano, y los dominios del Lancea Sanctum y de los Invicti tradicionalistas quedaron limitados a la capital, Oviedo, y a poco más, y sometidos a una gran presión de los Acólitos del lugar.

Irónicamente, esta derrota Santificada supuso una gran oportunidad para la alianza. A medida que la Reconquista avanzó, los Santificados e Invicti abandonaron la región trasladándose hacia el sur. Con la conquista de León (856), el Príncipe Pelayo y el Obispo Isidoro de Oviedo decidieron trasladarse a la nueva ciudad, junto a sus aliados, incapaces de resistir el acoso de los Acólitos. Esta retirada resultó ser un gran acierto, ya que menos de un siglo después la ciudad fue convertida en capital del reino, lo que benefició a los Invicti y Santificados.

A lo largo de la expansión durante la Reconquista, el Invictus y los Santificados unieron fuerzas e hicieron un frente común. León fue mayoritariamente Santificado, mientras que Castilla, cuya principal fortaleza vampírica se encontraba en Burgos, lo fue Invictus (aunque hubo excepciones en ambos sentidos). No obstante, a finales de la Reconquista, los Invicti se habían hecho con el control de la mayor parte del Reino de Castilla y León (aunque sin romper su alianza con el Lancea Sanctum).

Galicia fue una extraña excepción, pues se produjo (ya desde tiempos de los visigodos) una extraña convivencia entre Santificados y Acólitos, basada en el respeto mutuo (aunque sin mezclar religiones). El Invictus trató de hacerse con el control del territorio, pero finalmente tuvo que desistir, expandiéndose hacia el sur con el Condado (y luego Reino) de Portugal, donde se convirtió en la alianza predominante, mediante el Ventrue Afonso Muniz. La lealtad de Afonso era dudosa, y se ello se confirmó cuando a mediados del siglo XV, fundó el **Grémio dos Corajosos**, una alianza de Vástagos centrada en la expansión marítima de Portugal.

En cuanto a los Pirineos, originariamente fueron rápidamente reconquistados por los francos, aunque en muchos casos su dominio fue más nominal que real. No obstante, con el desmembramiento del Imperio Carolingio, a imitación de los mortales, los Vástagos hispanos cortarían gradualmente sus lazos con el Invictus Franco. Los primeros en hacerlo fueron los **Garcés** de Navarra (una rama del linaje Casio), desde bien temprano, y más de cien años después les imitó el Duque de Gotia y Conde de Barcelona, **Raymond Vera**, quien a finales del siglo X se autoproclamó *Marqués de Hispania*. Convocó un cónclave de antiguos y condes/príncipes de la Marca Hispánica para que le reconocieran como tal (el *I Consilium Seniorum*) aunque tan sólo logró el apoyo de los



Vástagos de la actual Cataluña (y la parte cristiana sólo) y unos pocos del norte de los Pirineos, y aun así, su dominio sobre ellos fue más nominal que real.

Poco a poco, el Invictus se convirtió en la alianza dominante del territorio. En Navarra como aliados del Lancea Sanctum; en Aragón en solitario (aunque con el apoyo Santificado) y en los condados catalanes compitiendo con el Lancea Sanctum. Con la unión de Barcelona y Aragón, tanto el Conde Raymond Vera de Barcelona como el Conde Casio (quien se había reconvertido al Longinismo) vieron una oportunidad para expandir su poder a los dominios del otro. La iniciativa fue del primero, pretendió de nuevo ser reconocido como *Marqués de Hispania* por los Vástagos aragoneses, y convocó un *II Consilium Seniorum* para ello. Sin embargo, el *Consilium* resultó un auténtico desastre. Los Invicti aragoneses (y sus aliados catalanes) asesinaron a Raymond, y aunque no pudieron hacerse con el control de Barcelona, cualquier posibilidad de establecer un gobierno unificado en la zona se desvaneció para siempre.

En cuanto al proceso de expansión de los vampiros durante la Reconquista, siguió pautas comunes a lo largo de la Península. Los Vástagos raramente acompañaban a los ejércitos mortales que sitiaban una ciudad musulmana: podía ser peligroso para ellos, y una presencia excesiva de vampiros podía debilitar a los ejércitos cristianos. Aunque hubo excepciones: por ejemplo, en la batalla de las Navas de Tolosa numerosos Vástagos (al igual que otros sobrenaturales) acompañaron a ambos ejércitos, no tanto para ayudarlos (aunque lo hicieron), sino más bien para protegerlos de las depredaciones de los vampiros del otro bando.

Una vez tomada la ciudad, los Vástagos de otras ciudades cristianas organizaban la colonización de

la nueva ciudad por los de su especie. Ello se hacía según dos criterios. En el caso de ciudades tranquilas, con un Príncipe fuerte y sin apenas oposición se enviaba a la nueva ciudad a Vástagos leales (en su mayoría jóvenes), que serían recompensados con nuevos dominios (que en la vieja ciudad no podrían obtener). En este caso, se mantenían fuertes vínculos con la ciudad madre, ya que muchas veces el Príncipe de la nueva ciudad era chiquillo del de la ciudad madre (hubo algunos casos de varias ciudades gobernadas por un mismo linaje).

En el caso de que la ciudad madre fuera una ciudad conflictiva, con una fuerte oposición al Príncipe, se empleaba la colonización de la nueva ciudad como un medio de aliviar tensiones y satisfacer a todos los bandos. Se ofrecía al líder de la oposición el partir a la nueva ciudad con su séquito y sus Vástagos leales, dónde podría gobernar como Príncipe. Así, el Príncipe de la vieja ciudad se libraba de un enemigo y rival al trono, mientras que éste obtenía el poder en una nueva ciudad, sin necesidad de arriesgar su no-vida.

Tanto en un caso como en el otro, se dieron algunas situaciones en las que el Príncipe de la vieja ciudad era quien abandonaba ésta y se trasladaba a la nueva. En el primer caso, el Príncipe podía considerar que la nueva ciudad era preferible a la vieja, y dejaba a un chiquillo (o a un vampiro leal) al mando de ésta. Tal fue el caso de Toledo, que fue colonizada por el Príncipe de Segovia, que dejó sus dominios para dirigirse a la antigua capital visigoda. En el segundo caso, algunos Príncipes que no tenían sus bases de poder lo suficientemente sólidas, optaron por abandonar su ciudad y establecerse en una nueva antes que arriesgarse a ser derrocados (como fue el caso del Príncipe de Oviedo que se dirigió a León).



En algunos casos, la colonización vampírica fue conflictiva. Muchos antiguos pobladores abandonaron las ciudades, retrocediendo hacia el sur. Otros se quedaron y se sometieron a los conquistadores (ya sea manteniendo su fe o convirtiéndose al Longinismo). Y otros optaron por resistir. Algunas ciudades (especialmente en Andalucía y Extremadura), incluso siglos después de la conquista cristiana, prosiguieron en manos de Vástagos musulmanes.

Otra razón de conflicto podía ser que los Vástagos de dos ciudades distintas planearan la colonización de una misma ciudad. Aunque a veces ello se evitaba enviando misivas a otras ciudades informando de las intenciones de colonización, éstas no siempre llegaban o a veces se ignoraban. Tal fue el caso de la ciudad de Valencia, por la que se enfrentaron **Pere de Centelles** (de Barcelona) con **Alfonso Casio** (de Aragón), imponiéndose el catalán. En unos pocos casos extremos, el conflicto podía extenderse a las ciudades madre creando pequeñas guerras vampíricas que podían involucrar a varias ciudades. En muchas ocasiones el Invictus y el Lancea Sanctum procuraban repartirse las fronteras de poder, eclesiástico y mundano, pero de la misma forma que en el ámbito mortal surgían conflictos entre eclesiásticos y nobles, Invicti y Santificados a menudo chocaban cuando sus ambiciones se enfrentaban entre sí.

Imperator Totius Damnatorum Hispaniae

A finales del siglo XII hubo un intento fallido de unificar a los Vástagos españoles. Pocas décadas antes se había coronado al primer **Emperador Invictus**, y también Alfonso VII de León y Castilla había sido coronado Emperador de toda España. De modo que la idea imperial estaba de boga entre los vampiros españoles. Y además, aún perduraba el recuerdo de San Hermenegildo, el primer (y único) Vástago que unificó a los condenados de España bajo su autoridad.

La idea fue originariamente planteada por el Príncipe de Burgos y de León, **Don García**. Éste planeaba una gran coronación como *Emperador de Todos los Condenados de España* en Santiago de Compostela por el Arzobispo Santificado de la Ciudad, a la que se suponía que deberían asistir otros Príncipes, Obispos y antiguos para jurarle vasallaje y lealtad. En un primer momento la idea generó bastante interés entre los Vástagos (especialmente en Castilla y León), pero pronto surgieron problemas.

El primer conflicto fue sobre el lugar de la coronación y sobre quien debería hacerlo. El Obispo de Toledo exigió hacerla en Toledo, pues había albergado a la Corte de San Hermenegildo, o que en caso de realizarse en Santiago, ser él quien coronara al Emperador. Poco después, el Obispo de León exigió ese mismo honor para sí. Se acusó al Arzobispo de Santiago de ser un hereje Livianista y Priscilianista, a causa de sus buenas relaciones con los Acólitos locales.

Por otro lado, surgieron candidatos alternativos. El principal fue el Príncipe de Toledo, **Ricardo de Baena**, quien pretendió ser él el nuevo Emperador, dado que gobernaba la misma ciudad en la que en su día lo hizo San Hermenegildo. Incluso amenazó con realizar su propia coronación alternativa en Toledo, en caso de que no se escucharan sus reclamaciones.

Finalmente, no todos los Vástagos de la Península estaban dispuestos a someterse a la autoridad del Emperador. Por un lado, los Vástagos musulmanes lo consideraban un asunto relativo a los vampiros cristianos. Por otro lado, el Ventrue Afonso (del Invictus), señor de los vampiros portugueses, anunció abiertamente que se negaba a reconocer a ningún Emperador (algo que jamás le perdonarían Santificados e Invicti). En la Corona de Aragón el Conde de Barcelona trató de proclamarse Marqués de Hispania, aprovechando la unión entre Aragón y Barcelona, pero fue asesinado por los Invicti aragoneses. Por su parte, éstos tenían fuertes lazos con el Emperador Invictus (a quien no le gustaba la idea de un Emperador alternativo), de modo que también se negaron a aceptar a ningún otro Emperador que no fuera éste.

Así, sólo los Vástagos de Castilla y León parecían reconocer a un Emperador (aunque no se ponían de acuerdo acerca de quién debería ser), pero ni siquiera eso: los Acólitos del reino exigieron que se reconociera a su fe al mismo nivel que la Santificada, cosa que irritó obviamente al Lancea Sanctum. Es más, hasta amenazaron con sabotear la coronación del Emperador en Santiago si no se les reconocía. Aunque ello podría haber supuesto un gran conflicto con sus aliados Santificados del dominio, no pasó tal cosa y la alianza entre ambas facciones se mantuvo con fuerza.

Finalmente, se vio que la coronación estaba condenada al fracaso, y que era preferible suspenderla antes de hacer el ridículo si nadie reconocía al Emperador. De este modo, llegó a su fin la llamada "**Querella de los Emperadores**". No obstante, el Príncipe Don García de Burgos jamás perdonó a Ricardo de Baena de Toledo que hubiera hecho fracasar su coronación, y eventualmente acabó destruyéndolo.

Un manuscrito del siglo XVI encontrado en un monasterio de Soria nos ofrece una versión distinta. Según el manuscrito, el Príncipe de Burgos no desistió de sus planes de coronación, y junto a una pequeña corte y guardia partió hacia Santiago, pero jamás llegó (ni él ni nadie de sus acompañantes), desconociéndose qué fue de ellos. No obstante, esta versión es unánimemente rechazada. Hay evidencias de la supervivencia de Don García durante casi 200 años, y este destino final es casi idéntico al que se dice que sufrió el Califa vampírico (quien desapareció durante una expedición a Santiago), por lo que se cree que el relato es una cristianización del destino final del Califa de los No Muertos.



SOBRE LOS EMPERADORES DEL INVICTUS


El Invictus nació con el **Emperador de la Noche**, y en realidad originariamente su autoridad sólo abarcaba a los Vástagos del Sacro Imperio Romano-Germánico (el Invictus era también conocido como el Sacro Imperio de la Noche). El intento de coronar un Emperador en España no fue visto como amenaza alguna por el Emperador Invictus, sino que fue considerado como su equivalente español (el Invictus no era el primer intento de crear organizaciones nacionales vampíricas).

Por ese entonces, todos los Vástagos españoles se consideraban Santificados (salvo los Acólitos), simplemente había algunos de ellos con cargos sacerdotales (e incluso tras la creación del Invictus, éste y el Lancea Sanctum se consideraron las dos caras de la misma organización).

El Invictus penetró en España a través de Aragón. Varios Vástagos aragoneses, liderados por el Conde Casio, deseosos de asegurar su independencia y aumentar su influencia, se declararon vasallos del Emperador Invictus. Así, garantizaban su independencia respecto a los pretendientes a Emperador de España y Marqués de Hispania, jurando lealtad a un Emperador extranjero demasiado lejano para poder influir en ellos. A la vez, el apoyo del Sacro Imperio y del Emperador les otorgaba un prestigio y hasta ciertos recursos para expandirse.

Primero lo hicieron a lo largo de la Corona de Aragón (salvo excepciones), y aunque contaban con el apoyo Santificado, ellos eran los verdaderos señores de la noche. En Castilla-León tampoco tardaron en implantarse. Comenzaron por Castilla, pues muchos de sus Príncipes lo vieron como una oportunidad de librarse de la excesiva influencia de los Santificados, aunque nunca llegaron a romper del todo con el Lancea Sanctum.

Cualquier intento o pretensión de la presencia del Invictus antes de este periodo no es sino propaganda del Primer Estamento para ligarse a la antigua Camarilla romana.



La unificación de España y los Austrias

Durante el reinado de los Reyes Católicos a finales del siglo XV, la mayor parte de la Península quedó unificada bajo una única dinastía. Primero las Coronas de Castilla y Aragón, luego Granada fue conquistada, concluyendo la Reconquista, y finalmente Navarra fue anexionada por Fernando el Católico. Tan sólo quedaba Portugal (y Andorra) para que toda la Península quedara unificada bajo un mismo soberano.

Con la unificación de España, algunos Vástagos recuperaron la idea del Emperador de los Condenados de España. No obstante, la idea de emperadores territoriales de los Vástagos estaba en decadencia, y la propuesta obtuvo muy pocos apoyos, por lo que fue rechazada. A pesar de la unión política entre los reinos, los Santificados de Castilla se mostraban muy escépticos a una unión similar entre los Vástagos, pues percibían correctamente que con la conclusión de la Reconquista, una unión de las facciones ibéricas del Invictus sería imparable.

Por estas fechas, el Lancea Sanctum y el Invictus ya eran plenamente conscientes de sus diferencias, dándose cuenta de que no tenían los mismos objetivos. Un ejemplo de ello fue en cuanto a la Reconquista: mientras que los Invicti (especialmente los más jóvenes) estaban deseosos de proseguirla hacia el norte de África para ganar nuevos dominios, los Santificados rechazaron esa idea, prefiriendo centrarse en administrar los dominios que ya estaban bajo su control.

Con los Reyes Católicos se creó la Inquisición Española. Ello afectó a los Vástagos de varias maneras. Por un lado, al igual que en toda Europa, los Vástagos sufrieron una gran persecución. El conflicto fue particularmente grave en España, a causa de la gran fuerza e influencia de la Inquisición. La situación se vio agravada durante el siglo XVI, cuando el **Malleus Maleficarum** (una conspiración de Cazadores) se sumó a la cacería, muchas veces camuflado dentro de la Inquisición (por ello, en España es común llamarlos “la Inquisición”).

Por otro lado, el Lancea Sanctum creó su propia *Inquisición Santificada*, imitando a la mortal. Los Inquisidores no-muertos se dedicaron a perseguir todos aquellos Credos considerados heréticos (es decir, todos menos el *Credo Monacal*). En muchos casos también se empleó como arma política (al igual que su equivalente mortal), para perseguir a rivales molestos, bajo forzadas acusaciones de herejía. No obstante, el celo de la Inquisición Santificada fue mayor o menor según el dominio en concreto. Pese a su poder e influencia, no pudieron hacer frente al expansionismo

Icariano, que se apoderó de varias ciudades mediterráneas (Barcelona, Ampurias, Gerona, Perpiñán, Tortosa, Valencia, Castellón, Málaga, Almería y Mallorca).

Con el ascenso al trono español de la dinastía de los Austrias, aumentaron los contactos entre los Vástagos españoles y alemanes, tanto por parte del Lancea Sanctum como (sobre todo) por parte del Invictus. Así, varios Vástagos españoles se mudaron a Alemania, al igual que varios Vástagos alemanes se mudaron a España. Aunque los Santificados se preocuparon por la gran cantidad de Invicti que llegaron a España, recibieron también numerosas concesiones en todo el país por parte del Invictus, para tranquilizarlos. Los Santificados e Invictus españoles y alemanes hicieron un pacto contra los Vástagos franceses, aunque con poco valor real. Durante la Guerra de los Treinta Años, en respuesta a la petición de ayuda de sus hermanos alemanes, los Invicti españoles se limitaron a enviar unos cuantos ghouls (y aún menos Vástagos). Esta fuerza representativa fue conocida colectivamente como “**El Tercio de la Sangre**”.

Por otro lado, el contacto con los Vástagos alemanes provocó la entrada en España de varios Credos de origen luterano, inspirados por la Reforma Protestante, por lo que la Inquisición Santificada tuvo mucho trabajo durante esos días. También con los Vástagos alemanes, llegaron los primeros representantes de la Ordo Dracul a España, aunque eran pocos y muy aislados entre ellos. Aquellos que fueron descubiertos fueron perseguidos como herejes por la Inquisición Santificada.

En cuanto al Círculo de la Bruja, sufrió una severa derrota en 1512, como consecuencia de la anexión de Navarra al reino de Castilla. Inmediatamente tras ello, Invicti aragoneses y Santificados castellanos trataron de penetrar y hacerse con el control del antiguo Reino. Aunque los Acólitos resistieron valientemente, a comienzos del siglo XVII, tras la destrucción de uno de sus antiguos más prestigiosos a manos del Malleus Maleficarum y la actuación de la Inquisición en contra de sus seguidores mortales, se vieron obligados a sobrevivir en la clandestinidad. Algunos pragmáticamente decidieron sumirse en letargo esperando regresar en tiempos mejores.

En el año 1580 Felipe II fue proclamado heredero y rey de Portugal, unificando por primera vez desde los tiempos de los visigodos toda la Península Ibérica. Sin embargo, la unión de los reinos ibéricos apenas duró unas décadas. En 1640, tanto Portugal como el Principado de Cataluña trataron de separarse de la Corona Española oponiéndose a las reformas del conde-duque de Olivares, ministro del rey Felipe IV, que pretendía incrementar la aportación de tributos y soldados de los reinos de la corona de España. Portugal tuvo éxito gracias a una alianza con Inglaterra y tras una prolongada guerra que duró hasta el año 1668, mientras

que Cataluña fue sometida nuevamente. Los Vástagos no se mantuvieron del todo ajenos a estas disputas. Los Vástagos portugueses y catalanes apoyaron sus respectivas causas nacionales, no tanto por patriotismo sino para asegurarse una mayor influencia y poder si sus dominios eran independientes y no dependían de soberanos (y Vástagos) foráneos.

El Nuevo Mundo

En el siglo XV comenzó una era de grandes descubrimientos. En Portugal, el **Grémio dos Corajosos**, una alianza de vampiros navegantes, se extendió por todos los mares y las costas del Nuevo Mundo, África e incluso Asia, llegando a lugares desconocidos por los Vástagos, y hasta contactando con nuevos Vástagos de linajes desconocidos. No obstante, con la anexión de Portugal a España, los Invicti y Santificados aprovecharon para vengarse de Afonso el líder del Gremio, y rápidamente penetraron en Lisboa y otras ciudades portuguesas, con lo que el Gremio eventualmente fue sometido y clausurado. No obstante, algunos de sus miembros consiguieron escapar y sobrevivir durante un tiempo en Brasil y otras colonias americanas, aunque llegado el siglo XIX habían sido destruidos o se habían unido a las alianzas locales.

En cuanto a la colonización de América, ésta siguió la pauta de la Reconquista. Bien pocos Vástagos siguieron a las tropas españolas durante la conquista, sino que más bien esperaban a tener noticias de la conquista del territorio, para viajar a éste. La mayoría de los Vástagos colonizadores fueron del Grémio dos Corajosos, por razones obvias. Tras ellos, también destacaron los Invicti, deseosos de lograr expandir su influencia y poder a las Indias, además de evitar que el Grémio adquiriera renovada fuerza. También hubo algunos Acólitos y No Alineados, que esperaban encontrar en el Nuevo Mundo libertad para poder ejercer su fe (o simplemente tener un Réquiem tranquilo) al margen de las imposiciones de los Santificados e Invicti. Muy pocos eran Santificados, que no vieron razón alguna para expandirse a las Américas (al menos a principio de la Colonia). En cuanto a los clanes, los Ventrue fueron los más entusiastas en partir a la aventura, aunque en general todos los clanes mostraron interés.

Casi todos los que partieron (especialmente entre el Invictus) eran Vástagos jóvenes, neonatos o ancillae, ansiosos de lograr dominios propios que les eran negados en Europa, aunque hubo unos pocos casos de antiguos que también partieron (especialmente entre los Acólitos). Si bien la gran mayoría de los colonizadores partieron en buenos términos (era un modo de solucionar la sobreproducción y satisfacer las ambiciones de los jóvenes), también se empleó como un medio de solucionar conflictos políticos entre los Vástagos de un dominio (aunque fue un método menos común que durante la Reconquista).

La España Borbónica

Tras la muerte de Carlos II sin descendencia, surgieron dos candidatos al trono de España: el Archiduque Carlos de Austria y el francés Felipe de Anjou. El conflicto dinástico acabó convirtiéndose en una verdadera guerra civil, con Castilla y Francia defendiendo al pretendiente Felipe, y Aragón, Austria, Inglaterra y otros aliados, al lado del Archiduque Carlos (aunque hubo numerosas excepciones dentro de los territorios españoles). Aunque al principio el conflicto fue favorable a los Austracistas, el ascenso de Carlos al trono imperial austríaco provocó que su coalición se rompiera y que se viera obligado a renunciar a la corona española en 1713 (aunque algunos de sus aliados en España siguieron resistiendo durante más de un año).

Los Vástagos en general se mantuvieron neutrales o apoyaron a los mismos candidatos apoyados por sus territorios. Ello no era tanto por fidelidad sino por el temor a que perder la guerra pudiera hacerles perder su influencia sobre esos dominios. Pese a ello (al igual que entre los mortales) hubo excepciones entre los vampiros, y también más de un cambio de bando según el momento. Una situación particular fue la del Invictus. Más que en ninguna otra alianza, en el Invictus se vivió una fuerte fractura interna a causa del cambio dinástico. Mientras unos apoyaban al Archiduque Carlos a causa de sus lazos con los Invicti germánicos, otros se unieron a la causa borbónica para romper esos lazos y mantener su independencia. A diferencia de otras alianzas, la división interna del Invictus fue más filosófica que territorial. Debido a la estructura interna del Invictus, familias y linajes dinásticos enteros utilizaron la guerra como excusa para solucionar sus diferencias personales, y se realizaron purgas internas para garantizar la lealtad. En algunos casos algunos linajes llegaron a jugar a dos bandas, para asegurarse la victoria en cualquier situación.

Con la victoria de los partidarios de Felipe V, la Casa de Borbón accedió a la corona española. Fue un desenlace que dependió exclusivamente de factores mortales, y los vampiros, pese a su apoyo a uno u otro bando, no influyeron para nada en el resultado de la guerra. Mediante los Decretos de Nueva Planta se suprimieron los fueros y las instituciones de los territorios derrotados, que pasaron a ser administrados según las leyes castellanas. Ello perjudicó mucho a los Vástagos autóctonos que hasta entonces tenían las riendas del poder en esos territorios, ya que supuso la pérdida de su influencia sobre las administraciones que antes regían esos dominios. Ello supuso una feroz competencia para hacerse con el control de la nueva situación entre esos antiguos Vástagos, otros Vástagos más jóvenes o rivales suyos, y los recién llegados, todos ellos aspirando a hacerse con el control de la situación. Fueron décadas tumultuosas, y quien resultó vencedor dependió más de cada territorio, sin que se pueda hablar de una pauta general.

Al igual que los Borbones trajeron nuevos ministros y hombres de confianza venidos de Francia, también llegaron a España nuevos Vástagos, y con ellos nuevas ideas. En primer lugar, llegaron numerosos Invicti, que llevaron a España las ideas absolutistas que tan en boga estaban en Francia. El Invictus las acogió con entusiasmo, dado que recalcaban que el origen del poder de los gobernantes provenía directamente de Dios, que no debía rendir cuentas a nadie, y que la Iglesia debía quedar supeditada a él (o como mucho, estar al margen, pero jamás por encima). Estas ideas se expandieron como la pólvora entre los Invicti españoles, que trataron de redefinir su relación con el Lancea Sanctum según estos principios.

Obviamente, a los Santificados no les gustó para nada la idea, y hubo conflictos y en algunos casos hasta enfrentamientos violentos. Destaca en este sentido lo sucedido en Madrid a principios del siglo XVIII, en que aprovechando diferencias internas entre los Santificados locales, el Invictus les arrebató el control de la ciudad. En algunos dominios, el Invictus incluso no dudó en algunos dominios de aliarse con el Círculo de la Bruja si los Santificados eran excesivamente reacios en aceptar sus demandas.

Muchos Santificados, en respuesta a la nueva actitud del Invictus, optaron por abandonar el país, dirigiéndose a las colonias (especialmente hacia Norteamérica, siguiendo los rumores acerca de la presencia allí de Longinos). Ello les debilitó en su conjunto. Su presencia en España se redujo y en América habían llegado tarde. En el momento de la Independencia de las Colonias, los Santificados se convertirían en entusiastas partidarios de la idea, deseosos de cortar lazos con la España de los liberales.

Los Dragones y la Ilustración

Aprovechando la llegada de Vástagos franceses a España, la **Ordo Dracul** comenzó a infiltrarse lentamente en España. Aunque ya se había producido una (débil) infiltración suya durante el reinado de los Austrias, fueron muy pocos casos y aislados. El único lugar donde se implantó firmemente fue en Toledo, desde donde se organizó la expansión de la Ordo Dracul por toda Castilla. La Academia de Toledo (dirigida por don Nicolás el Alquimista) sería reconocida como la capital de la Ordo Dracul española, y contribuyó enormemente a la llegada de nuevos Dragones durante la Ilustración.

Ahora, junto a los ministros y funcionarios extranjeros (franceses sobre todo) de Felipe V, los Dragones comenzaron a venir en mayor número, y en muchos casos de modo organizado y planeado. Se fundaron varias Academias en España, aunque de modo secreto. La mayoría de Dragones se hizo pasar por Invicti o Santificados, las alianzas dominantes en España, tratando de obtener poder e influencia en la sombra. Unos pocos se hicieron pasar por No

Alineados, optando por mantenerse al margen de la política de la ciudad para poder desarrollar sus estudios y experimentos en paz. Y menos aún se hicieron pasar por Acólitos, ya que eran una alianza perseguida que les podía poner en el punto de mira (incluso en las ciudades que gobernaban o eran tolerados, nadie podía asegurar cuánto duraría esa situación). En cuanto a los mortales, los Dragones inmediatamente trabaron contacto con los masones y otras sociedades secretas de los mortales.

La Ordo Dracul (y algunos Invicti) trajeron a los Vástagos de España las nuevas ideas ilustradas. Los no muertos españoles las acogieron como una curiosidad intelectual. Imitando a Voltaire, Montesquieu, Rousseau y otros ilustrados, muchos vampiros especularon y debatieron sobre potenciales nuevas formas de gobierno vampírico. Salvo contadas excepciones eran ejercicios puramente intelectuales, meras curiosidades y distracciones para amenizar su Réquiem, y bien pocos se plantearon la posibilidad de llevar sus especulaciones a la práctica. Pero ello creó un caldo de cultivo perfecto para que (a principios del siglo XIX) pudieran penetrar las ideas Cartianas.

Solo el Lancea Sanctum comprendió el peligro potencial de las nuevas ideas, y trató de erradicarlas como pudo. En bastantes ciudades dominadas por los Santificados, éstos lanzaron a su Inquisición contra los promotores de la Ilustración vampírica, acusándoles de herejía. En las ciudades en que no gobernaban, trataron de convencer al Príncipe del peligro que podían suponer estas ideas para que actuara en su contra (y si no les hacía caso, a veces actuaban por su cuenta). No obstante, su éxito fue irregular, dependiendo muchas veces de la actitud del gobernante (y ni siquiera en todos los dominios Santificados se implantaron medidas en contra de los Ilustrados).

EL REY MUERTO

En 1724, aquejado por la melancolía, el rey Felipe V abdicó en su hijo **Luis I**, que apenas reinó unos meses antes de morir debido a la viruela, obligando a Felipe V a recuperar las riendas del poder.

Se rumorea que la muerte de Luis I no fue del todo fortuita, sino que fue enfermó deliberadamente con un mordisco envenenado con la enfermedad que acabó con su vida. Con la llegada del rey Luis al poder varios de los ministros de Felipe V fueron apartados del gobierno, algo que no convenía a los intereses de ciertos no muertos. En principio el cambio de poder no afectaba a la estructura de poder del Invictus o del Lancea Sanctum, por lo que algunos eruditos entre los Vástagos creen que quien acabó con la vida del rey pertenecía a una facción menor o que simplemente se trató de un Vástago que defendía sus intereses personales.

Sin embargo, entre los Vástagos corre el rumor que este misterioso asesino no se conformó con acabar con la vida del monarca. Quizás por lástima o por algún otro motivo desconocido, decidió concederle el Abrazo y poco después lo hizo desaparecer.

Se desconoce cuál fue el destino de este "Rey Muerto", pero hay quien apunta a que Luis I de Borbón despertaría mucho tiempo después y en otro lugar, con unos recuerdos que no eran los suyos...



La invasión napoleónica y la crisis del Antiguo Régimen

Los Condenados españoles reaccionaron de modo diverso a la invasión napoleónica. Muchos, especialmente algunos antiguos que se habían adaptado a las mareas periódicas de invasiones y conflictos, ni se preocuparon, salvo por el riesgo de que los enfrentamientos entre mortales pudiera poner en peligro su Réquiem o la vida de sus aliados o títeres. A los Condenados les resultaban indiferentes los mortales y sus regímenes políticos, siempre y cuando pudieran meter sus manos en ellos. Veían el régimen napoleónico y sus ideas revolucionarias como una curiosidad que tarde o temprano caería, tras lo que todo regresaría a la normalidad. Pero por si se daba el caso de que triunfara, inmediatamente trataron de lograr influencia en el nuevo orden.

Muchos otros Vástagos apoyaron (y alentaron) acciones de resistencia contra el invasor francés. Aunque algunos lo hicieron por patriotismo, a la mayoría lo que realmente les preocupaba era que pusieran fin a las instituciones sobre las que tenían influencia, o como mínimo que remplazaran a sus agentes de confianza que controlaban por otros nuevos libres de su control. Los Santificados y Acólitos se mostraron especialmente opuestos a la presencia de las tropas napoleónicas y el gobierno del rey José I Bonaparte, instalado en el poder por su hermano Napoleón tras desplazar a la dinastía de los Borbones del poder y mantener al heredero Fernando VII de Borbón apresado en Francia.

La actitud de colaboración/tolerancia o de resistencia al invasor provocó en muchos dominios grandes enfrentamientos entre los Vástagos. En realidad ello se empleó como un pretexto para vengarse de antiguos agravios, y muchas veces bastaba con que un Vástago tomara una posición respecto al asunto para que sus rivales tomaran la contraria, comenzando una guerra secreta camuflada entre los enfrentamientos entre la resistencia local y los invasores franceses.

Junto a los franceses, llegaron a España nuevos Vástagos, aunque eran pocos. Se trataba sobre todo de jóvenes Invicti, que pretendían labrarse camino en el régimen revolucionario. Pero también con ellos llegaron los primeros **Cartianos** a la Península. Éstos eran poco numerosos, y tenían la intención de extender sus ideas revolucionarias entre los Vástagos españoles. Entre ellos destaca **Benôit de Cîteaux**, quien viajó por varios dominios españoles, colaborando en la creación de células Cartianas locales. Hubo dos grandes factores que contribuyeron a que esas ideas triunfaran entre los vampiros españoles.

Por un lado, la presencia de las ideas ilustradas entre los Vástagos de España, antes mencionada. Ello contribuyó (demostrando que los temores de los Santificados sobre ellas eran acertados) a que las propuestas Cartianas fueran recibidas con una cierta tolerancia y entusiasmo. Por otro lado, la invasión napoleónica introdujo al país las ideas revolucionarias y liberales, de modo que muchos neonatos Abrazados en las siguientes décadas se sintieron inmediatamente atraídos hacia las propuestas de los Cartianos.

La primera célula Cartiana en España surgió en Barcelona, poco después del paso de Benôit, pero el primer dominio plenamente Cartiano de la Península fue el de Cádiz, dónde Benôit convenció a su Príncipe, **Antonio Heredia**, de aceptar las ideas Cartianas e implantar un régimen basado en ellas. Inspirados por la **Constitución de Cádiz**, en 1820 (durante el Trienio Liberal) Heredia proclamó abiertamente su afiliación, e instauró la primera Junta Cartiana de España (y una de las primeras de Europa) en Cádiz. Tras ello, comenzaron a multiplicarse las células Cartianas en España, especialmente en las grandes ciudades industrializadas.

En las siguientes décadas, los Cartianos fueron creciendo poco a poco en número, abiertamente o en la clandestinidad (para protegerse de la censura de los Santificados e Invicti). Pero pronto muchos Invicti (más a título personal que como política del Primer Estamento) optaron por emplearlos como carne de cañón en su competencia con el Lancea Sanctum. Aunque públicamente los denunciaban (y en privado los despreciaban) algunos Invicti promocionaron y protegieron en secreto a los Cartianos con la condición de que dirigieran sus ataques contra el Lancea Sanctum (también se dieron unos pocos casos a la inversa, con los Santificados dirigiéndolos en contra del Invictus). Aunque a los Cartianos no les gustaba ninguna de las dos alianzas, percibieron el apoyo recibido como un mal menor.

A lo largo del siglo XIX, el Movimiento Cartiano fue creciendo, especialmente en las ciudades que sufrieron una fuerte industrialización. No obstante, al abrazar cada vez más entre los obreros, las ideas Cartianas no tardaron en pasar mayoritariamente del liberalismo al sindicalismo (anarquista, socialista...). Sus posiciones se fueron radicalizando cada vez más, y cuando el Invictus se dio cuenta de la amenaza que suponían, ya era demasiado tarde.

A finales del siglo XIX y principios del siglo XX, todo ello se tradujo en virulentos enfrentamientos entre los Cartianos y las alianzas dominantes, aprovechando los enfrentamientos entre obreros y las fuerzas de seguridad del estado. Varios antiguos fueron destruidos en ese proceso, y las posiciones se radicalizaron. Destacan (entre otros), los enfrentamientos en Barcelona, durante la Semana Trágica de 1909.

En cuanto a la Ordo Dracul, lentamente fue creciendo y expandiéndose a la sombra de los conflictos

con los Cartianos (que eran el centro de atención de las miradas de las otras alianzas). Algunos Dragones contactaron con Cartianos de la tendencia liberal (dado que algunos de ellos también estaban infiltrados entre los masones), y (ocultando su verdadera filiación) les ayudaron a definir aspectos de la ideología de la nueva alianza. Este apoyo era absolutamente interesado. La Ordo Dracul veía en los Cartianos un movimiento útil para minar la influencia de sus adversarios, pero también un conveniente chivo expiatorio cuando la situación se volvía en su contra. Poco a poco esta postura interesada comenzó a matizarse, al darse cuenta los Dragones que podían ganar mucho con una alianza más igualitaria, aunque todavía tardarían varias décadas en mostrarse como lo que realmente eran. No obstante, unos pocos chocaron con ellos por los mismos motivos, produciéndose casos de denunciar al rival a las otras alianzas.

Finalmente, los Acólitos sobrevivieron en la clandestinidad, y forjaron relaciones con Cartianos, pero raramente con los Dragones (que trataban de mantenerse en secreto). Su relación con los Cartianos estuvo más basada en la necesidad que en las coincidencias ideológicas (los Cartianos veían a los Acólitos como Santificados paganos, mientras que los Acólitos consideraban a los Cartianos ilusos atrapados en el fantasma de su mortalidad). Ambas alianzas estaban mal vistas, en ocasiones perseguidas, de modo que acabaron convirtiéndose en aliadas para defenderse de sus enemigos comunes. Pero en las pocas ciudades gobernadas por el Círculo, los Acólitos se mostraron tan intolerantes con los Cartianos como los Santificados e Invicti.

Aunque fue un siglo de clandestinidad, el siglo XIX también proporcionó una cierta esperanza al Círculo de la Bruja. Los renovados renacimientos culturales catalán, gallego, valenciano y vasco, que también provocarían el surgimiento de movimientos de naturaleza política no sólo proporcionaron una base potencial de reclutas e influencia a los Acólitos, sino que además también trajeron un interés renovado por la investigación folklórica e histórica. Muchos rituales de Crúac fueron redescubiertos o diseñados durante esta época, a caballo del interés por el pasado y del contacto

con Acólitos de otros lugares que estaban experimentando procesos similares como en Bretaña, Irlanda, Polonia y los países balcánicos, entre otros.

El nuevo equilibrio político

Entre finales del siglo XIX y principios del siglo XX, el equilibrio político vampírico de las ciudades españolas se vio drásticamente alterado respecto a lo que había sido hasta entonces.

Por un lado, al igual que en toda Europa, la publicación de "*Drácula*" de 1897 supuso un gran escándalo, y dos años después numerosas Academias (aunque no todas) de la Ordo Dracul comenzaron a darse a conocer antes que arriesgarse a una investigación que los podría descubrir y que sería mucho menos tolerante con ellos. Particularmente sorprendente y escandaloso fue el caso de Barcelona, donde la Ordo Dracul se hizo con el poder apenas 10 años después de haberse revelado públicamente. Y no sólo eso, el nuevo Príncipe Dragón legalizó a los Cartianos, reconociéndolos como una alianza legítima (fue la primera gran ciudad del mundo en la que fueron reconocidos los Cartianos). El ejemplo de Barcelona poco a poco comenzó a extenderse en otras ciudades españolas.

Lentamente, las nuevas alianzas comenzaron a influir en el panorama político de los vampiros españoles. A principios del siglo XX, unos pocos Príncipes del Invictus optaron por pactar con los Dragones para gobernar al margen del Lancea Sanctum. Muy comunes fueron las alianzas entre Acólitos, Dragones y Cartianos, para protegerse y trabajar mutuamente para defender sus intereses. Hubo varios casos de intentos de golpes de estado por parte de esta coalición y unos pocos de ellos incluso tuvieron éxito (aunque se trataban de coaliciones inestables y la mayoría de los nuevos gobiernos no tardaron en caer). Pero lo más normal fue sumar sus esfuerzos para lograr un reconocimiento de todas ellas en varias ciudades, aunque permanecieran en la oposición, y tuvieron éxito en la empresa (los Príncipes optaron por reconocerlas para asegurar la estabilidad de sus dominios).



La Segunda República

Tras el debilitamiento progresivo del orden político creado por la Restauración en 1875 y el malestar generado en la sociedad por la derrota militar ante Estados Unidos en 1898 que supuso la pérdida de las colonias de Cuba, Puerto Rico y Filipinas, España atravesó una tumultuosa situación política que llevó a un golpe de estado por parte del general Miguel Primo de Rivera. Los Invicti habían intentado frenar la creciente influencia de los Cartianos, pero sus esfuerzos se vieron entorpecidos por la inestabilidad política del país, que escapaba cada vez más a cualquier tentativa de control. Además el Invictus luchaba en solitario, abandonado por muchos de sus aliados del Lancea Sanctum e incapaces de ganarse lealtades en las “nuevas” alianzas, que durante mucho tiempo habían sufrido el desprecio, rechazo o incluso la persecución directa del Primer Estamento. El apoyo del Invictus a la dictadura de Primo de Rivera en última instancia resultó insuficiente y la renuncia del general constituyó también la derrota de los Invicti.

Con la proclamación de la **Segunda República** en España una oleada de euforia recorrió las filas Cartianas. Entusiasmados por el logro de los mortales, muchos Cartianos se plantearon imitarlos y proclamar en toda España una **República Cartiana**. En un primer momento fue una idea de los Cartianos más radicales, pero pronto los moderados se unieron al proyecto, que se convirtió en un objetivo Cartiano a nivel nacional. Muchos moderados se unieron a las filas de los radicales, otros se unieron al proyecto creyendo que era la única posibilidad de que triunfara sin que se les lanzaran las otras alianzas encima, y otros lo hicieron por temor a quedarse al margen si triunfaba.

Sin embargo, pronto se vio que los moderados eran incapaces de controlar a los más radicales (también conocidos como Libertarios), y la Revolución Cartiana se descontroló extendiendo el caos. No fue una revuelta organizada, sino que en cada ciudad los Cartianos actuaron por su cuenta, sin orden ni coordinación, a lo largo de varios años (lo que puso sobre aviso al Invictus y al Lancea Sanctum, facilitando la represión). Unos pocos levantamientos triunfaron (como los de Murcia y Cartagena, o brevemente el de Madrid), pero la mayoría de ellos fracasó. Lo más trágico es que no fueron pocas las ocasiones en las que los Cartianos moderados colaboraron con los Príncipes para reprimir el alzamiento, a cambio del reconocimiento de la alianza (como sucedió en Barcelona). Ello ocasionó un profundo cisma entre los Cartianos, que en algunas ciudades aún perdura.

Otro problema que sufrieron los Cartianos durante la República fue la aparición entre sus filas de células de ideología falangista. Los miembros de la **Falange Cartiana** eran pocos, pero muy violentos, por lo que hubo numerosos conflictos internos, llegando

muchas veces a enfrentamientos abiertos y muertes, especialmente contra los Libertarios. Esta situación también reflejaba el estado del Movimiento Cartiano en Europa, donde algunas ideologías como el nacionalsocialismo alemán o el fascismo italiano dieron lugar a la creación de grupúsculos de Cartianos radicales a menudo enfrentados a otras facciones de su propia alianza (como el infame *Sonderbaregenissebüro* –Oficina de Asuntos Extraños– en la Alemania Nazi, entre otros). Estos Cartianos en ocasiones encontraron una causa común con el Primer Estamento.

La amenaza que supusieron los Cartianos durante la Segunda República obligó a Invicti y Santificados a replantearse sus relaciones. Tras décadas o siglos de competición por el poder, se dieron cuenta de lo mucho que se necesitaban los unos a los otros, pues por separado podrían ser un blanco fácil de los Cartianos. Así, se restauró la antigua coalición que en la Edad Media forjaron ambas alianzas.



La Guerra Civil y el Franquismo



Durante la Guerra Civil, numerosos Vástagos fueron destruidos, algunos por obra de otros vampiros, otros como resultado de los bombardeos sobre las ciudades (especialmente en el bando republicano). Se calcula que durante la guerra civil fueron destruidos un tercio de los Vástagos españoles, y si añadimos las purgas Santificadas de los años inmediatamente posteriores esa cifra aún puede ser superior.

El Invictus y el Lancea Sanctum apoyaron decididamente al bando Nacional, al igual que la Falange Cartiana. Estas tres facciones realizaron el llamado **Pacto de las Tres Flechas**, que establecía un acuerdo de colaboración y ayuda mutua. A medida que el ejército franquista avanzaba y conquistaba territorios, poco después le seguían estas tres facciones, que intentaban implantar una represión y purga contra los supervivientes. No obstante, esa represión iba más dirigida contra los contactos, aliados, ghouls y sirvientes mortales de los Vástagos Cartianos que contra esos vampiros propiamente dichos. Numerosos agentes mortales de los Cartianos (y otras alianzas) fueron encarcelados, ejecutados o se vieron obligados a exiliarse, y muchas de las instituciones y organizaciones en las que ejercían su influencia fueron desmanteladas y prohibidas. Así, los Cartianos perdieron gran parte de su poder y se vieron obligados a someterse ante la coalición de Invicti y Santificados. Aun así, en ciertos lugares sí que hubo una represión activa contra los Vástagos más "peligrosos" y la Inquisición Santificada estuvo especialmente activa esos años.

SOBRE LOS VÁSTAGOS Y LA GUERRA CIVIL

Si bien es cierto que en general los Invicti y Santificados apoyaron a los Nacionales, mientras que los Cartianos a los Republicanos, hay que ser cuidadosos al tratar de hacer esta identificación.

Por un lado, numerosas ciudades del bando Republicano (de hecho, la mayoría) se mantuvieron en manos del Invictus y del Lancea Sanctum, y muchos de los Vástagos de estas alianzas sufrieron y fueron destruidos por los bombardeos y ataques de los nacionales (los Invicti de estas ciudades perdieron más miembros por los bombardeos que por los ataques Cartianos). Del mismo modo, unas pocas ciudades del bando Nacional permanecieron en manos Cartianas y en otras que fueron tomadas por los Nacionales, los Cartianos lograron resistir la represión Santificada y del Invictus.

Finalmente, si bien es cierto que el Invictus y el Lancea Sanctum manipularon a algunas autoridades mortales para lanzarlas en contra de los agentes de los Cartianos y de otros rivales suyos, la mayor parte de esa represión se dio de forma natural, sin interferencia vampírica alguna, e incluso en los casos en que sí intervinieron los Vástagos, probablemente se habrían dado igualmente sin ellos. Por otro lado, el Invictus también perdió a varios agentes e instituciones en las ciudades Republicanas controlados por ellos, después de que las tropas franquistas las ocuparan.

Aunque el Invictus se impuso en la guerra civil frente a los Cartianos, tuvo que pactar con los Santificados (y en unos pocos casos, con Acólitos y Dragones) para mantenerse en el poder, dado que había perdido muchos antiguos en el proceso. Aunque se mantenía en el poder, era un poder puramente nominal, mucho más frágil de lo que ellos mismos creían.

No obstante, tras la experiencia de la guerra civil y de los enfrentamientos de las últimas décadas, el Invictus se dio cuenta de que era necesario acomodar a los descontentos de algún modo. No todos los Vástagos estaban capacitados para ser gobernantes (Invictus) o sacerdotes (Lancea Sanctum), ni era algo deseable. Después de todo, era necesaria una plebe a la que gobernar.

Era necesario acomodar a la gran masa de los Vástagos en algún lugar, para tenerlos controlados de algún modo, y la Falange Cartiana fue el método idóneo para ello. En numerosas ciudades (comenzando por Madrid), la Falange Cartiana se convirtió en el Tercer Estamento oficial, ejerciendo como intermediario entre la masa vampírica y el Invictus (y el Lancea Sanctum). Además, eran un medio para canalizar sus inquietudes y ambiciones de un modo controlado sin poner en peligro el statu quo.

Aunque la Falange Cartiana fue común en varias ciudades, no se trató de una política oficial ni centralizada, sino que su implantación en un lugar u otro se debió más a la voluntad de los Príncipes. De hecho, hubo muchas grandes ciudades en las que no llegó a implantarse (como Barcelona o Valencia), ni siquiera en todas las regidas por el Lancea Sanctum o el Invictus. En muchas ciudades siguieron existiendo los Cartianos revolucionarios, y en otras que se implementó la Falange los Cartianos revolucionarios acabaron haciéndose con el control de la Falange en secreto (como Madrid), aprovechando el apoyo de Invicti y Santificados para expandirse. La Falange Cartiana fue la fórmula más generalizada, pero no fue la única, ni siquiera la mayoritaria en toda España. Otras opciones consistieron en recurrir a grupos “domesticados” de **No Alineados** o de otras alianzas, normalmente Vinculando a sus líderes.

También durante este periodo, llegaron a España varios Vástagos exiliados de Alemania e Italia, por sus vinculaciones con los regímenes Nazi y Fascista. La mayoría de ellos eran Cartianos, aunque también había unos pocos Invicti y Santificados. Los de origen Cartiano fueron perfectos para dirigir y organizar la Falange Cartiana, y los Santificados e Invicti también fueron bienvenidos, aunque bajo vigilancia.

Durante el Franquismo, también hubo un gran auge de Cazadores, especialmente del Malleus Maleficarum. La Iglesia Católica y el gobierno español destinaron una gran cantidad de fondos para su financiación, de modo que creció enormemente creando células en prácticamente todas las ciudades importantes del país. Aunque los Santificados trataron de controlarlos o al menos dirigirlos contra sus rivales, por cada célula que lograban manipular, había dos más que no, de modo que muchos Vástagos de todas las alianzas cayeron ante sus antorchas.



La Transición y la Democracia

La Transición y la democracia también llegaron a los Vástagos españoles, en algunos casos incluso de un modo más rápido que entre los mortales. A la noche después de la muerte de Franco, aprovechando el desconcierto, los Cartianos de Madrid dieron un súbito e incruento golpe de Estado. En menos de una noche, el gobierno Invictus de la capital cayó, aunque los Cartianos optaron por no purgar a sus miembros. Se estableció un gobierno moderado, liderado por los Cartianos, aunque con el apoyo de la Ordo Dracul y del Círculo de la Bruja.

El ejemplo se extendió por otras ciudades y se produjeron otros intentos e tomar el poder (no todos exitosos). Una vez pasó la sorpresa, los Invicti y Santificados reaccionaron rápidamente. La Falange Cartiana fue disuelta en la mayoría de dominios. En algunos se trató de hacer una purga entre sus miembros, en otras se optó por pactar con Cartianos, Acólitos y Dragones para reconocerlos a cambio de la estabilidad en los dominios.

Desde entonces ha comenzado un proceso de tolerancia y de mayor flexibilidad en las distintas ciudades españolas (sin llegar a una democratización), aunque el grado de esta tolerancia y flexibilidad depende de cada dominio en cuestión. No se puede hablar de una única dirección actual para los Vástagos españoles y hoy más que nunca el futuro para éstos es incierto.

Mientras tanto, el Invictus está viviendo un proceso de renovación interna, con Vástagos jóvenes y ambiciosos (*“los Burgueses”*), que ven a sus antiguos anticuados e incapaces, y planean enfrentarse a los Cartianos con sus mismas armas. Por su parte, los Santificados siguen aliados con los Invicti frente a Cartianos y Acólitos, pero esta vez quieren ser tratados como iguales. Si no es así, los Invicti deberán apañárselas por su cuenta.

Los Cartianos están viviendo un momento de auge; sus filas cada vez se incrementan más, pero ello también les hace confiarse. Si no están atentos, pueden perder rápidamente todo aquello que tanto les costó ganar. Los Acólitos tienen actualmente varios dominios, especialmente en el norte de España, y están viviendo un periodo de tolerancia como hacía siglos que no vivían. A diferencia de los Cartianos, saben que esta situación no durará, de modo que están preparándose cuando la tendencia vuelva a cambiar y traten de actuar contra ellos.

Y finalmente, la Ordo Dracul ha pactado con todas las alianzas (aunque sobre todo con los Cartianos). De todas las “nuevas” alianzas es la más

aceptada por las tradicionales, y aunque controla pocos dominios, en la mayoría del resto está bien colocada y en buenas relaciones con los gobernantes. Tampoco debe desdeñarse el poder de los No Alineados, cuyo número se ha incrementado tras la Transición y que en algunas ciudades podrían ser decisivos si estallara el conflicto entre alianzas.

La inmigración islámica

En los últimos años ha habido una gran inmigración en España, especialmente de países islámicos. Junto a ellos han llegado varios Vástagos a España, la mayoría del Credo Íblico (los Banu Shaitan), pero también de otras alianzas islámicas. Muchos de estos Vástagos han logrado una gran influencia entre los mortales (especialmente entre organizaciones criminales), lo que ha irritado a muchos vampiros autóctonos. Al igual que entre los mortales, la xenofobia ha ido en aumento entre los vampiros, siendo especialmente promovida en sus discursos por algunos Santificados.

Ello se volvió especialmente grave tras los atentados del 11-M en Madrid. Entre los Vástagos comenzaron a circular rumores de que los vampiros islámicos estaban detrás de ellos (pese a que no había absolutamente ninguna evidencia de ello) y en Madrid y otras ciudades se produjeron ataques contra ellos (produciéndose incluso alguna Muerte Definitiva). En unos pocos dominios incluso se ha llegado al extremo de prohibir a los Vástagos musulmanes alimentarse de cualquier mortal no musulmán, tratar de extender su influencia entre mortales y organizaciones no islámicas y/o incluso moverse fuera de los barrios habitados por inmigrantes islámicos.

Especialmente tensa es la situación en Andalucía. Además de ser el principal puerto de entrada de los Vástagos musulmanes, en ella ya residían de antaño numerosos Vástagos islámicos Abrazados durante el periodo de al-Ándalus (o chiquillos de estos), Así, la presencia de Vástagos islámicos en Andalucía es particularmente grande. Los Príncipes tratan de poner orden y controlar la situación, pero los cada vez más crecientes rumores de que quieren reconquistar al-Ándalus, pueden provocar tarde o temprano un gran estallido de violencia, que puede poner en serios apuros a la Mascarada. Ante esta actitud, varios Íblicos han decidido apoyar a otras alianzas.





Rov y Suria J.^o

Se hallará suelta en Madrid en la calle de Carretas librería de Sanz.

CAPÍTULO DOS: LA DANZA MACABRA ESPAÑOLA

- ...Por eso, en la noche del día de hoy, sin duda una jornada histórica para los españoles, tomamos el testigo encendido y afrontamos el desafío de llevar al cambio a nuestros hermanos y hermanas de la noche. ¡Por la sangre de nuestras venas y por las creencias juremos permanecer unidos hasta que nuestra causa triunfe!

**Juramento de Benôit de Citeaux y del
Príncipe Antonio Heredia de Cádiz ante la
Constitución Española, 19 de marzo de 1812**

CAPÍTULO DOS: LA DANZA MACABRA ESPAÑOLA

«En España siempre ha pasado lo mismo: el reaccionario lo ha sido de verdad,
el liberal ha sido muchas veces de pacotilla.»

**Pío Baroja,
escritor español.**

Este capítulo se centra en la descripción de la sociedad vampírica y de la política de los Vástagos españoles. Se enfocará desde diversos puntos de vista. El capítulo se centra principalmente en la descripción de los clanes y las alianzas en España, incluyendo al final de cada uno de ellos una referencia acerca de dónde encontrar las líneas de sangre o facciones que aparezcan en otros suplementos, para no confundir al lector. También se incluye un personaje genérico de cada clan y alianza, para que pueda emplearse en cualquier crónica situada en cualquier parte de España (aunque los rasgos los dejamos a discreción del Narrador).

Al margen de los clanes y las grandes alianzas, también se puede encontrar una breve descripción de las alianzas menores, los Cultos Sombríos y familias ghouls, también con sus respectivas explicaciones en

caso de provenir de otros suplementos. En las secciones finales se revelan algunos secretos genéricos también, y finalmente se sugieren algunas semillas de historias para que se puedan jugar en cualquier ciudad del país.

Algunos Narradores y jugadores pueden preocuparse por la gran cantidad de información presente. No hay necesidad de ello. En muchos casos incluimos información describiéndola para facilitar su uso, así como en qué libros se puede encontrar más información acerca de ellos. Pero incluso en esos casos, considera todas las líneas de sangre, facciones de alianza, familias ghouls, etc. como algo exclusivamente opcional. Todo ello son opciones para enriquecer tus partidas, no debes emplear necesariamente todo el contenido, simplemente agarra lo que veas adecuado y elimina el resto si no te gusta.



Planes y Líneas de Sangre

Daeva

En España los Súcubos son el clan más numeroso y el más poderoso potencialmente, pero se encuentra muy dividido entre todas las facciones.

Se cree que los Daeva llegaron hacia el siglo VIII a.C. acompañando a mercaderes griegos y fenicios en sus viajes a la Península Ibérica (aunque los Mekhet también presumen de ello), por lo que afirman ser los primeros Vástagos que poblaron la Península Ibérica. No obstante, los Gangrel afirman que ellos ya estaban cuando llegaron los Súcubos y las Sombras, lo que es motivo de debate académico. Los Daeva prosperaron entre las colonias fenicias y griegas, aunque (a diferencia de los Mekhet) apenas se mezclaron entre la población autóctona.

Con la llegada de los Romanos los Daeva se expandieron por toda Hispania, y a medida que crecía la romanización los Súcubos comenzaron a abrazar entre la población autóctona (a diferencia de los Ventrué, que sólo abrazaron entre patricios de linaje romano). Aunque los Ventrué parecían tener el poder político, los Daeva lograron el económico, al no tener problemas en abrazar a ricos plebeyos de origen ecuestre. La caída del Imperio Romano de Occidente y las invasiones germánicas supusieron un duro golpe para los Daeva, pues con ellos llegaron nuevos Vástagos (Ventrué y Gangrel sobre todo), que provocaron que los Daeva perdieran gran parte de su influencia, quedando relegados a un segundo plano.

Con la llegada de los musulmanes, acudieron una gran cantidad de Daeva a la Península Ibérica, esta vez para quedarse. Los Daeva islámicos no sólo abrazaron a población musulmana, sino que muchos mozárabes (cristianos en territorio islámico) pasaron a formar parte de sus filas. Por otra parte, en los reinos cristianos también había numerosos Daeva (especialmente en la Corona de Aragón), que se convirtieron en los principales impulsores de la Reconquista entre los vampiros. Cuando la Reconquista hizo avanzar la frontera cristiana, los Daeva mozárabes permanecieron, lo que convirtió a los Daeva en el clan mayoritario de la Península Ibérica.

Junto a los Ventrué, tras la unificación de España con los Reyes Católicos, los Súcubos se convirtieron en el principal clan de la Península. Los

Ventrué predominaban en el Invictus, mientras que los Daeva se convirtieron en los abanderados de los Santificados. Con el descubrimiento de América, numerosos Ventrué partieron hacia el nuevo mundo, mientras que los Daeva (especialmente los Santificados) lo hicieron en menor número. Ello consolidó a los Daeva como principal clan de España, al menos en cuanto a cifras de Vástagos, posición que no perderían.

Durante la Revolución Industrial, numerosos Daeva se vieron entusiasmados por las ideas Cartianas. Unos cuantos eran Invicti, pero la gran mayoría eran Santificados, lo que perjudicó enormemente a esta alianza, ya que los Súcubos constituían el grueso de sus filas. La pasión que antes mostraron en defender la fe de Longinos, ahora la empleaban para defender la revolución Cartiana, como si algo les hubiera liberado y tuvieran que soltar toda la represión que tenían dentro.

Actualmente hay Daeva en todas las alianzas, pero predominan sobre todo entre los Invicti y los Cartianos, seguidos muy de cerca por los Santificados. Los Súcubos Invicti son líderes natos, que buscan gobernar con un fuego interior que rivaliza con las ansias de poder de los Ventrué, y actúan implacablemente contra sus enemigos. No es sorprendente que muchos de ellos pertenezcan a los Gremios de Oradores. Con la formación de la línea de sangre Toreador en Andalucía, muchos aristócratas Daeva del Invicti se unieron al nuevo linaje, consolidando y fortaleciendo su presencia dentro del Invictus. Actualmente en España un porcentaje muy importante de los Daeva del Primer Estamento pertenece a la línea de los Toreador.

Los Daeva Cartianos defienden la causa de la revolución con pasión, y los grandes oradores de la alianza, capaces de mover masas de Vástagos e incitarlos a la lucha, pertenecen a este clan. Así, la mayoría de los Prefectos Cartianos son Daeva. Los Daeva Santificados son fervorosos creyentes y absolutamente convencidos en su fe. Siguen las enseñanzas de Longinos con pasión y son muy intolerantes con las herejías. A nadie le sorprende que ellos fueran los principales impulsores de la Reconquista entre los Vástagos. La mayoría de Obispos españoles son Súcubos, al igual que la mayoría de Inquisidores. Los Daeva Acólitos suelen ser igual de celotes que los Santificados, mientras que los Dragones se apasionan con sus estudios.



LÍNEAS DE SANGRE DAEVA

- **Aónides:** Esta línea de sangre de cantores suele ser común en numerosas cortes vampíricas (especialmente del Invictus y del Lancea Sanctum). Sus grandes dotes musicales les convierten en las elecciones perfectas para amenizar una celebración del Elíseo que sea recordada durante años.

- **Anvari:** Suelen encontrarse en los grandes puntos de entrada de la droga en España, como Galicia, Andalucía o Madrid, aunque en los últimos años se han desplazado también a Barcelona y Valencia.

- **La Feria:** Fenómenos de feria ambulantes, una leyenda urbana entre los Vástagos afirma que convirtieron en uno de los suyos a un antiguo Príncipe de Madrid. Que no haya evidencia de ello no ha impedido que la leyenda se propague entre los vampiros españoles.

- **Perfecti:** Línea de sangre medieval vinculada al Credo Albigenso del Lancea Sanctum. Se la creía desaparecida desde hacía siglos, pero en las últimas décadas parece haber reaparecido en Barcelona y ha comenzado a extenderse a Baleares.

- **Septemi:** Este linaje entró en España en el siglo XVIII mediante los Borbones y desde entonces trata de frenar la fuerte influencia del Lancea Sanctum en España. Obligados a moverse en la clandestinidad, ellos fomentaron la rivalidad de los Invicti con los Santificados, tratando de romper sus lazos, y facilitaron el crecimiento de los Cartianos para lanzarlos contra los Santificados.

- **Spina:** Linaje asociado a la Orden de la Corona de Espinas, son uno de los máximos defensores del Invictus en España. Tratan de encarnar el prototipo del noble caballero y galán español, comportándose con honor en todo momento. Son abundantes en Madrid y Castilla.

- **Toreador:** La línea de sangre de los Toreador es originaria de España y muchos miembros de la misma ocupan importantes posiciones en el país. Son muy numerosos y en algunos dominios incluso son más los Daeva Toreador que los ajenos al linaje. Muchos Toreador forman parte de los Querubines del Invictus, con quienes fomentan el arte y la cultura en las principales ciudades españolas.

Arpía Gurú

En vida fuiste un destacado político liberal, comprometido con el pueblo. Fuiste diputado en las Cortes de Cádiz primero y luego durante el trienio liberal. Sin embargo, la llegada de los Cien Mil Hijos de San Luís puso fin al sueño y no tuviste más remedio que exiliarte. Pero no lo lograste: mientras te dirigías a puerto en busca de una nave para embarcar hacia Londres, fuiste interceptado por un vampiro, quien te abrazó.

Tu sire era un Cartiano y tú obviamente te uniste a ellos. Fuiste uno de los Vástagos más comprometidos con el naciente Movimiento, llegando a convertirte en el segundo de la alianza en tu dominio. Tus dotes de oratoria lograron evidenciar a varios ancillas y antiguos en público, logrando la adhesión de nuevos vampiros a la alianza.

Sin embargo, te preocupaba que el movimiento cada vez se estaba llenando más de radicales socialistas y anarquistas, alejándose de los ideales liberales con los que nació la alianza. Le comentaste tus preocupaciones a tu sire, pero éste no hizo caso. Estaba encantado con la idea de adquirir nuevos afiliados si ello le facilitaba el acceso al poder, al margen de las ideas.

Pero tú no, tú tenías tus principios. No estabas dispuesto a sacrificar los ideales de la alianza para acceder al poder. Éste ya no era el Movimiento que conociste cuando fuiste Abrazado. Así que, tras mucho meditarlo, en medio de un Elíseo, anunciaste públicamente que abandonabas el Movimiento Cartiano y te unías al Invictus. De hecho, fuiste uno de los fundadores en España de la facción de los burgueses.

Tu defección fue un gran escándalo, que provocó la enemistad eterna de tu sire, pues hubo otros que siguieron tu ejemplo y se unieron al Primer Estamento, frustrando definitivamente la posibilidad de acceder al poder. Finalmente, ambos zanjasteis vuestras disputas durante el intento fallido de República Cartiana durante la Guerra Civil, en la que tu sire acabó destruido.

Durante el régimen Invictus prosperaste, llegando al cargo de Primogénito e incluso de Senescal (y tenías planes para el Principado, también). Sin embargo, tras la guerra civil, te hartaste de estar en el centro de la política. Demasiado arriesgado, estabas en el punto de mira de los rivales del Príncipe. Así que, bajo la excusa de depresión tras haber destruido a tu sire, abandonaste tus cargos.

Pero sin embargo, tal y como sospechabas, seguiste siendo considerado un punto de referencia en temas políticos, convirtiéndote por tu cuenta en una Arpía. Demostraste tener una gran perspicacia en temas políticos, convirtiéndote en un cazatalentos. Podías ver perfectamente quién tenía futuro y quién no, y promocionaste al alza a jóvenes Vástagos y hundiste a otros más experimentados.

Actualmente, tu palabra tiene poder. Ocasionalas lo que predices, por la única razón que tú lo predices. Si pronosticas que un joven tiene futuro en la política, varios antiguos o ancillas se lo estarán disputando como su protegido, lo que le permitirá aprender de ellos. Si auguras un magro futuro a un ancilla, poco a poco sus clientes, aliados, contactos... comenzarán a alejarse de él, dejándolo absolutamente solo y sin futuro político alguno. Tanto da que tus predicciones y apuntes tengan una base de realidad o no, simplemente por el mero hecho de tu aprobación o desaprobación, el futuro de ese alguien queda irremediabilmente alterado.

Actualmente eres el verdadero poder en la ciudad. Todas las facciones enfrentadas buscan tu aprobación y tu precio es bien alto. Si quisieras podrías derrocar al Príncipe y él lo sabe. Pero no lo haces. Es mucho más gratificante mantenerlo en el poder, pero temiendo que llegue el día en que te canses de su presencia.

Gangrel

Los Salvajes afirman ser el linaje más antiguo de la Península Ibérica, habitando al parecer ya entre los pueblos prerromanos. Afirman haber llegado a la Península acompañando a los Celtas y, efectivamente, su presencia en la antigüedad se centró en esos territorios (aunque también hay evidencias suyas entre los íberos). No obstante, la gran mayoría fueron exterminados durante la conquista y la colonización romana, por lo que casi no queda ningún testigo de esa época. Los pocos Gangrel que quedan descendientes de los antiguos pobladores prerromanos se enorgullecen de sus orígenes y se concentran sobre todo en Galicia y la Cordillera Cantábrica.

Con las invasiones bárbaras llegó una nueva oleada de Gangrel al país. Acompañando a los visigodos, suevos, alanos y vándalos llegó una nueva

generación de Salvajes de origen germánico. Éstos prosperaron junto a los Ventrue en el reino Visigodo y todo apuntaba a que competirían con los Señores por ser el principal clan de la Península, pero la invasión islámica puso fin a la edad de oro de los Gangrel españoles.

Junto a los musulmanes llegaron nuevos Gangrel a Hispania, muchos de ellos convertidos al Islam (aunque también lograron nuevos conversos entre los locales), pero también otros que aprovechaban las invasiones islámicas para expandirse y lograr nuevos territorios. Los Gangrel prosperaron en al-Andalus como en pocos lugares. Allí nació la línea de sangre Taifa, fundada por el bereber Hassan al-Maghrebi. Los Taifa eran unos Gangrel refinados y elegantes, amantes de las artes y de la cultura, que se extendieron por todo el territorio bajo dominio musulmán. Uno de ellos, Arslan ibn Hassani, llegó a crear una amplia red de información que se extendió por toda la Península, incluyendo los territorios bajo dominio cristiano. Con los Taifa, los Gangrel vivieron una auténtica edad de oro (el Califa al-Rumí pertenecía a esta línea de sangre), hasta el punto que se convirtieron en la facción mayoritaria durante el dominio islámico (llegaron a haber más Gangrel Taifa que Gangrel pertenecientes a otra línea de sangre o a ninguna). De hecho, la mayoría de Salvajes españoles descienden de los Gangrel Taifa, aunque la sangre Taifa ya no circula por sus cuerpos no muertos. Por ello, hoy en día los Salvajes de ascendencia germánica llaman despectivamente "Taifa" a los Gangrel de origen musulmán.

Otros Gangrel, especialmente los de ascendencia germánica, se retiraron al norte con la invasión islámica (o permanecieron en el territorio musulmán como mozárabes, ya sea como resistencia o tratando de mantenerse al margen de los recién llegados). Los Gangrel germánicos fueron fundamentales para convencer a los célticos para unirse al proyecto de Reconquista de los Ventrue y Daeva, en vez de enfrentarse a los recién llegados. No obstante, las tensiones no tardaron en saltar (los Gangrel cantábricos eran Acólitos, mientras que los Ventrue y Daeva eran Invicti y Santificados), por lo que aprovechando la Reconquista, los Ventrue y Daeva optaron por retirarse hacia el sur, mientras que la mayoría de los Gangrel (de todas las facciones) optaron por quedarse en el norte.

Durante el resto de la reconquista, aunque hubo algunos casos, los Gangrel germánicos avanzaron poco hacia el sur. De este modo quedaron relegados a un segundo término respecto a Daeva y Ventrue, e incluso, entre los Salvajes, los Gangrel de ascendencia islámica (los "Taifas") se convirtieron en la gran mayoría del clan, al disponer de un mayor territorio y población entre la que Abrazar y cazar.

A lo largo del resto de la historia de España, hasta la actualidad, los Gangrel han quedado en un segundo término respecto a los Daeva y los Ventrue. Actualmente, son los principales defensores de los Acólitos españoles, aunque también abundan los

Invicti. A pesar de qué hay presencia suya en el resto de alianzas, ésta es muy minoritaria.

Los Gangrel tienen una larga relación de vinculación con el Círculo de la Bruja, especialmente los de origen céltico, que resistieron a la romanización. No obstante, aunque esos son pocos, su devoción ha logrado convencer a otros Salvajes de origen germánico (e incluso taifa) de unirse a ellos. La mayoría de los Hierofantes más antiguos del Círculo de la Bruja son Gangrel y, del mismo modo, la mayoría de los antiguos Gangrel son Acólitos. Los guerreros más dispuestos a defender a la alianza y a morir por ella pertenecen al clan del Lobo.

En cuanto a los Gangrel Invicti, en él abundan tanto los de raíces germánicas como los "taifas". Los primeros apoyaron la reconquista para recuperar sus terrenos perdidos, pero entre ellos también abundaron los que no tuvieron problema alguna en prestar su apoyo al Círculo de la Bruja en contra de Santificados y otros Invicti. Los segundos permanecen mayoritariamente en el Primer Estamento porque consideran que se trata de la única alianza que sabe mantener la pompa y la majestuosidad a la que estaban acostumbrados en tiempos del dominio musulmán sobre la Península.



LÍNEAS DE SANGRE GANGREL

- **Dípicos:** Línea de sangre Gangrel y Nosferatu, nacida en Cataluña por obra de unos terribles y misteriosos perros infernales.

- **Hijas de Morrigan:** Concentradas originalmente en la Cordillera Cantábrica y Navarra, gracias a estas guerreras los Acólitos locales lograron resistir los ataques del Invictus y del Lancea Sanctum e incluso imponerse en esos territorios. Hoy en día, están más extendidas, ayudando a los Acólitos allí donde son necesitadas.

- **Mara:** Las Mara abundan en Asturias y, sobre todo, en Galicia (donde son conocidas como Mariños), a causa de las fuertes vinculaciones de la Diosa local con el agua. En Galicia en particular, suelen congregarse alrededor de las rías, procurando no ser vistas, y se cree que son el origen de varias leyendas sobre meigas.

- **Nepheshim:** Línea de sangre adscrita a la facción Mendicante Santificada del mismo nombre (aunque la existencia del Linaje es un secreto). Dominan el campo español y, tras la defección de un Taifa a las filas Santificadas, actualmente tienen bajo su control la antigua red de informadores de los Taifa.

- **Taifa:** Majestuosos y elegantes, estos Gangrel, antaño abundantes en la Península Ibérica, hoy son poco numerosos a causa del triunfo de la Reconquista. Sin embargo, aún están presentes en algunas cortes (sobre todo en Andalucía) y, para sorpresa de muchos Vástagos, no todos ellos son de origen musulmán.

La Sabueso Vengativa

Pertenecías a una familia adinerada durante el franquismo y fuiste una de tantas niñas ricas que se comprometió con la lucha antifranquista con la seguridad de que al mínimo problema tus padres enviarían a sus abogados para sacarte de la cárcel. Y así sucedió varias ocasiones, pero en una fuiste detenida por policías especialmente salvajes, y esa noche tú y una amiga fuisteis violadas por varios agentes.

Pese al dinero de vuestra familia, era obvio que los responsables jamás serían juzgados. Se les trasladó a otro lugar, se les amonestó, pero nada más. Para evitar un escándalo tu familia no presentó cargos, en vez de ello, fuiste duramente regañada por meterte en esos problemas, el típico "ya te advertí que pasaría algo así".

Decepcionada por ello, decidiste abandonar tu casa y la ciudad. Trabajaste en empleos de mala muerte, como camarera en antros de ídem, tratando de sobrevivir como podías. Pero una noche te encontraste algo que no te esperabas. Entre tus clientes estaba uno de los policías que abusó de ti. No sabías qué hacía allí ni te importaba. Afortunadamente no te reconoció, así que decidiste hacer justicia por tu cuenta.

Esperaste a que saliera del local, le seguiste y te aproximaste a él con una navaja tratando de matarle. Desgraciadamente para ti, él era más fuerte y diestro que tú. Esquivó tu ataque y te desarmó fácilmente. Te tenía agarrada con fuerza y todo parecía indicar que tu tragedia se repetiría, cuando alguien te salvó. Alguien bien fuerte noqueó a tu atacante y te llevó a su refugio.

Tu sire era un Gangrel que estaba pensando en alimentarse de ti, pero le sorprendió tu resolución cuando te mostraste tan decidida a actuar contra el policía. Cuando le explicaste tu historia, te ofreció la oportunidad de obtener el poder para vengarte, pero ello supondría tu condena eterna. Aceptaste sin titubear y él te Abrazó. Tras ello, tu primera víctima fue el policía a quien habías tratado de matar antes.

Tu sire era el Comisario del Príncipe de una ciudad y, tras explicarte todo lo que debías saber, te ofreció ayudarlo en su tarea. Aunque no te gustaba la idea de convertirte en “policía vampírico”, te sentías en deuda con tu sire, así que aceptaste y te convertiste en sabueso del Príncipe.

Intentas no saber sobre las causas de aquellos a quienes persigues. Simplemente vas a por ellos y si es necesario rompes unos cuantos huesos. No te interesa la razón de su crimen ni por qué son perseguidos, no porque seas insensible y no tengas escrúpulos en perseguir a inocentes, sino por lo contrario, porque tienes demasiados. Si tuvieras esa información no te sería tan fácil hacer tu trabajo y tendrías remordimientos. De hecho, en algunas ocasiones que lo has sabido, has acabado dejándoles escapar. Es mejor no saber nada, “ojos que no ven...”.

No has olvidado tu pasado ni la venganza, sin embargo has aprendido a hacerlo bien, sin precipitarte. En los primeros cinco años mataste a dos de los policías que abusaron de ti. Con el último de ellos, su cabecilla, has tardado más. Han pasado casi cuarenta años y sigue con vida. Pero en ese lapso de tiempo te has asegurado que toda su familia muriera, sus padres, su esposa, sus hermanos, sus hijos, sobrinos, sus nietos... todos. Has convertido su vida en un infierno, en el que no le queda nadie. Una noche irás a por él y le revelarás todo, que sepa que él es el responsable de todo lo que ha pasado, y cuando tenga esa terrible revelación, lo matarás.

MEKHET

Los Mekhet afirman haber llegado a España junto a los fenicios y sostienen que fueron ellos quienes guiaron a los primeros Daeva a la Península Ibérica. No obstante, a diferencia de los Daeva (que se limitaron a Abrazar entre los colonos griegos y fenicios), los Mekhet sí Abrazaron y cazaron entre los indígenas. Afirman orgullosos que crearon una sociedad vampírica en Tartessos mucho antes de que los Ventrue fundaran

la Camarilla, y tal vez tienen razón, ya que entre los Mekhet españoles existe una línea de sangre que supuestamente proviene de esos tiempos (los Hijos de Gerión).

La segunda gran oleada de Mekhet fue con los cartagineses. A partir del siglo VI aC éstos reemplazaron a los fenicios en Iberia. Junto a ellos vinieron más Sombras, y ya en el siglo III, con el nuevo imperio cartaginés de los Barca, muchas más Sombras llegaron. Todo parecía indicar que los Mekhet se convertirían en el principal clan de la Península.

Pero estallaron las Guerras Púnicas. Aunque se identificaban con los cartagineses, los Mekhet las vieron como una guerra entre mortales, que no les incumbía. Pero con la derrota cartaginesa y la llegada de los Romanos, también llegaron los Ventrue y la Camarilla. Muchos Mekhet abandonaron la Península y los pocos que se quedaron se adaptaron a la situación y siguieron sus Réquiems en un discreto segundo plano. No obstante, las líneas de sangre de los Agonistas y Mnemosyne lograron prosperar bajo el dominio romano (y los Geriones lograron sobrevivir manteniéndose escondidos).

La caída de Roma no afectó a los Mekhet, ni la llegada de los invasores bárbaros. Estaban acostumbrados a moverse entre las sombras, a pasar desapercibidos, y así lo hicieron con los invasores germánicos. Tanto les daba quienes llegaran y gobernaran, siempre y cuando les dejaran tranquilos. Aunque unos pocos Mekhet llegaron con los invasores, fueron muy escasos. Muchas Sombras Abrazaron entre judíos, dado que eran de origen semita, al igual que los fenicios con quienes llegaron. De este modo, comenzó una tradición entre los Vástagos españoles, por la que los Mekhet eran llamados también “judíos”.

La tercera oleada de Mekhet llegó con la invasión islámica. Tras los Daeva, las Sombras fueron el clan más numeroso de los que llegaron con los invasores. En las Cortes vampíricas islámicas destacaron como magos de sangre de los Banu Shaitan y como ocultistas, astrólogos, adivinadores y eruditos. Sus servicios también fueron requeridos incluso por algunos Príncipes en territorios cristianos.

En los reinos cristianos, los Mekhet quedaron marginados y sus dominios se limitaron a las comunidades judías (o musulmanas). A medida que avanzaba la Reconquista, los Mekhet hechiceros fueron perseguidos por los Inquisidores Santificados, por lo que muchas Sombras abandonaron la Península. Unos pocos Mekhet entraron en las Cortes de los Príncipes Invicti. Otros (los más) prefirieron seguir manteniéndose en un segundo término, aconsejando en privado a los Vástagos de las cortes, de modo que su nombre y su influencia quedara anónima.

La Edad Moderna fue un periodo fundamental para el clan en España. Con la expulsión de judíos y moriscos, muchos partieron con sus rebaños. Los que se quedaron, para compensar esta pérdida, comenzaron a

Abrazar de modo generalizado entre cristianos, tanto ocultistas y académicos como ladrones y criminales. Con el auge del interés en las cortes (humanas y vampíricas) por el ocultismo y la astrología, muchos Príncipes Invicti (y también Obispos Santificados en secreto) comenzaron a consultar con algunas Sombras, lo que supuso un renacer de la influencia del clan en el país. Hoy en día, tras los Nosferatu, son el clan menos numeroso en España, aunque su influencia es mucho mayor de la que sus cifras indican (en gran parte gracias a su uso de los Cultos Sombríos).

Aunque varios de sus miembros pertenecieron y pertenecen a las alianzas del Invictus y el Lancea Sanctum, los Mekhet hoy en día son más influyentes en las alianzas más "modernas" de los Cartianos y la Ordo Dracul, donde han alcanzado elevadas posiciones y poder esotérico. Entre los Dragones fueron de los primeros en unirse a la Ordo Dracul en el país, incorporando a ésta gran parte del conocimiento esotérico que tenían. Granada y Toledo, en este sentido, son destacados centros de influencia de los Mekhet Dragones de España. Muchos Mekhet apoyaron el Movimiento Cartiano hartos de su discriminación y persecución. Ellos contribuyeron a difundir silenciosamente los ideales Cartianos por el país, y en muchos conflictos violentos resultaron fundamentales para poder llegar y acabar con algunos antiguos y ancillas rivales. Finalmente, en cuanto a los Santificados, entre los Mekhet (especialmente los de ascendencia judía) se encuentran varios de los mejores Hechiceros Tebanos del país.



LÍNEAS DE SANGRE MEKHET

- **Agonistas:** Muchas de las crónicas vampíricas de las principales ciudades españolas han sido escritas por estos Vástagos historiadores. Aunque hoy en día (proporcionalmente) no hay tantos como en el pasado, no es raro encontrarse con alguno de ellos en algunas ciudades españolas. Sus servicios son especialmente requeridos por Invicti castellanos o andaluces, como medio de resolver antiguas disputas dinásticas o territoriales.

- **Hijos de Gerión:** Descendientes de los antiguos Tartesios, tal vez son la línea de sangre autóctona más antigua. Estos terribles Vástagos practican sus rituales sangrientos sobre todo en Andalucía, aunque también puede encontrarse su presencia por Castilla, Madrid, Extremadura y Murcia.

- **Libitinarios:** Aunque pocos, los servicios de estos Vástagos expertos en el Letargo son muy apreciados. Hay dos confirmados en España, uno en Barcelona y otro en Toledo, los dos principales centros de la Ordo Dracul, pero a causa de la gran demanda que tienen, se están planteando Abrazar a nuevos miembros o llamar a otros Libitinarios al país.

- **Mnemosyne:** Antiquísima línea de sangre, relacionada con los Moirai, se sabe de su presencia en Melilla, aunque podría haber más en otras ciudades españolas.

- **Morbus:** Históricamente perseguidos, los pocos Morbus Santificados que hay en España son de los Mekhet más influyentes en el país, gracias a sus lazos con la *Sociedad de Cipriano*. Vistos con desconfianza, hace pocos años muchos Vástagos españoles les acusaron (erróneamente) de ser los principales responsables de la expansión de la Gripe-A por el país.

- **Ositas:** Este linaje de Necromantes Santificados antaño fue más común en España, pero hoy en día sus cifras están muy reducidas. Se rumorea de la existencia de una cuadrilla de Ositas que vigila un secreto oculto en una cripta perdida del Escorial, aunque no se ha podido demostrar.

- **Qedsha:** Seguidoras de Shekinah (según ellas, el aspecto femenino de YHWH), antiguamente Abrazaban exclusivamente a mujeres judías, lo que les enemistó con otros Mekhet hebreos. Con la expulsión de los judíos, el linaje casi desapareció, pero en las últimas décadas han reaparecido, ampliando su espectro de Abrazos. Si alguien puede unir en su contra a los Santificados Monacales y Damníticos, son ellas.

- **Quiñones:** Un linaje nobiliario leonés de altivos y orgullosos Mekhet, que intentan hacerse con el poder mediante el uso de la política y la estrategia.

- **Seguidores de Malkut:** Este antiguo linaje de judíos cabalistas desapareció de España durante siglos, sin embargo, recientemente han regresado y han reanudado relaciones con sus hermanos Santificados Dammíticos, tras centurias de enemistad.

- **Soviets:** Llegados a España durante la Guerra Civil, ésta línea de sangre surgida durante la Revolución Rusa, pretende gobernar a los Vástagos mediante un régimen de corte estalinista.

El Anciano Amnésico

Tu nombre era Indíbil (o Efiates, o Marco Quinto, o Elijah, o Abdallah... no lo recuerdas bien). Eres de origen íbero (o tal vez era griego, o romano, o judío, o árabe, quién sabe) y fuiste Abrazado e introducido en el Réquiem hace más de 2000 años (¿no era hacia unos 1500 años? ¿o 3000?). Contemplaste como colonizadores extranjeros llegaron a la Península Ibérica (espera, no, llegaste tú con ellos, tú pertenecías a las tropas invasoras... ¿no?).

Has entrado ya tantas veces en letargo y has cambiado ya tantas de identidad que ya ni recuerdas quién eres realmente, tu verdadero nombre o tus orígenes. No te importa. Muchos verían este estado como un signo de debilidad, una evidencia de que ya no estás capacitado para seguir participando en la Danza Macabra, que tu mente te ha convertido más en una carga que en una ayuda.

¡Cuán equivocados están! Es todo lo contrario. La Niebla de la Eternidad ha borrado toda tu identidad, por lo que ahora ya no puedes aferrarte a ella. Te has librado de ese lastre, de esa carga que condicionaba tus decisiones, ahora eres sólo tú, sin que ningún factor externo te condicione para nada. Eres más libre de lo que ningún Vástago podría soñar.

A veces eres un antiguo de origen romano o medieval; otras un ancilla de hace 200 años; incluso en ocasiones te has hecho pasar por un neonato inofensivo. Sea como sea, vas moviéndote de ciudad con cada despertar, adoptando una nueva identidad según te convenga (y a veces hasta te la crees).

Gracias a ello has manipulado a muchos Vástagos, antiguos, ancillas y neonatos por igual. Has desarrollado grandes tramas, conspiraciones y cultos por todo el país. El problema es que, tras cada letargo ya ni recuerdas en que consistían ni quien formaba parte. De manera que muchas de esas conspiraciones han seguido adelante sin ti. No importa, lo único realmente importante es el presente; el pasado es prescindible.

NOSFERATU

El origen de los gusanos parece bastante nebuloso. A diferencia de otros clanes, que parecían tener una expansión geográfica determinada, los Nosferatu desde siempre parecen haber aparecido espontáneamente en cualquier parte. Ha habido Nosferatu en la antigua Roma, Galia, Germania, Grecia, Cartago, Siria, Persia, China, India... y sin embargo, no hay evidencia de ellos en la España

prerromana. Y aunque con la Camarilla se movieron Vástagos de todos los clanes, tampoco hay constancia de que llegaran a Hispania los Gusanos.

Ello no implica necesariamente que no estuvieran, pero si hubo presencia suya en esos tiempos, no nos han llegado evidencias. Algunas leyendas sugieren una especie de purga interna, otras afirman que los Gusanos prerromanos fueron destruidos o todavía permanecen ocultos, perseguidos por algún terrible crimen.

No nos encontramos con su presencia confirmada hasta las invasiones germánicas, en las que llegaron a la Península acompañando a visigodos, suevos y vándalos. La mayoría de ellos eran paganos, y con la adscripción de numerosos Ventrue germánicos al Lancea Sanctum o al Invictus, quedaron marginados y optaron por unirse al Círculo de la Bruja. Ello no implica que no hubiera Nosferatu Santificados, los hubo, y algunos de ellos, como San Segismundo, son venerados como mártires al haber sido ejecutados por los Acólitos por su conversión al Lancea Sanctum.

Con la invasión musulmana llegó una segunda (aunque pequeña) oleada de Nosferatu. Estos ya no eran paganos como los anteriores sino musulmanes, y aunque fueron marginados como vampiros de segunda, se integraron mucho mejor a la sociedad vampírica islámica que sus hermanos en los territorios cristianos. En territorio islámico también quedaron numerosos Nosferatu paganos, pero normalmente fueron tolerados mientras no trataran de convertir a los Vástagos musulmanes. En al-Andalus ambas facciones colaboraron entre ellas, al margen de su fe, y desarrollaron el primer sistema de Necrópolis subterránea de España.

Mientras tanto, en España, los Nosferatu se convirtieron casi en sinónimo de Acólitos. En Asturias, Cantabria, Navarra y Euskadi, los Nosferatu germánicos colaboraron con los Acólitos prerromanos, produciéndose un fuerte sincretismo religioso entre ambas facciones. En el siglo XIV, gran parte de Cataluña fue ocupada por una revuelta acólita dirigida por Nosferatus (la Revuelta Pagana), que se hicieron con el poder en numerosas ciudades (aunque fueron incapaces de tomar Barcelona). Muchos Nosferatu fueron aún más marginados por ello, acusándoles de pertenecer al Círculo de la Bruja tan sólo por su clan. Pero algunos de ellos se resistieron a aceptar la situación y así nos encontramos en Castilla con Don Alonso, un valeroso caballero Invictus que se convirtió en Príncipe de Toledo.

Durante la Edad Moderna, los Nosferatu siguieron marginados en España, a causa de su asociación (real o no) con el Círculo de la Bruja. No fue hasta el siglo XIX en que comenzaron a ser representativos en otra alianza. Con la aparición del Movimiento Cartiano, muchos Nosferatu se unieron a la nueva alianza, dado que les ofrecía una esperanza y una causa por la que luchar, en contra de un régimen

injusto que los teme y los margina. La mayoría de Nosferatu Cartianos se unieron a la facción radical, y fueron de los fanáticos y violentos durante el fallido intento de República Cartiana, tal vez sacando al exterior todos estos siglos de rabia contenida a causa de la marginación y represión.

Hoy en día la mayoría de Nosferatu pertenecen al Círculo de la Bruja o a los Cartianos, aunque todas las grandes alianzas cuentan con algún Gusano entre sus filas. En algunas ciudades, especialmente en las que están marginados, cuentan con su propio sistema de Necrópolis subterráneas en las alcantarillas. Se rumorea que en un par de ciudades pueden haber creado gobiernos alternativos que si lo desearan podrían derrocar al Príncipe de la superficie.



LÍNEAS DE SANGRE NOSFERATU

- **Galloi:** Este linaje Nosferatu adora a la diosa Cibeles desde tiempos antiquísimos. Aunque no muy abundantes, hay presencia suya en varias grandes ciudades, en las que suelen ejercer altos cargos sacerdotales.

- **Getsemaní:** Aunque pocos, estos Nosferatu dirigen la mayoría de monasterios Santificados. La única comunidad monástica completa de este Linaje está en Andalucía, aunque hay presencia de Gethsemaní individuales en otras partes del país.

- **Morotropianos:** Este linaje Nosferatu antaño fue muy influyente, especialmente en los monasterios aislados en las amplias extensiones deshabitadas de Castilla. Hoy en día su influencia y presencia se ha reducido mucho, pero aún puede encontrarse alguno.

- **Orden de Sir Martín:** Linaje de Nosferatu Invicti que pertenecieron a una Orden de Caballería que infundían el terror mediante la enfermedad. Hoy en día son tanto una línea de sangre como una Orden del Invictus.

- **Strigmeigas:** Antigua línea de sangre, llegada a España durante las invasiones germánicas, estos Nosferatu son los líderes de los Acólitos en los dominios del Norte.

- **Úngulos, Malestrucs y Díplicos:** Estos tres linajes catalanes son la herencia de la Rebelión Pagana de Cataluña durante el siglo XIV, dirigida por Nosferatus. Tras ser sofocada y el linaje dirigente reducido en localizaciones aisladas entre ellas, surgieron tres líneas de sangre distintas.

- **Yagnatia:** Estos Nosferatu Acólitos, vinculados a la nobleza rusa, se expandieron por el mundo a principios del siglo XIX. Actualmente, tan sólo hay presencia de ellos en Madrid y Barcelona.

La Reina del Inframundo

Fuiste Abrazada hace más de 200 años por el entonces Príncipe de Toledo, chiquillo de Don Alonso. Eras una niña preciosa y mimada, nacida en una gran familia de la nobleza española, varias veces Grande de España.

Sin embargo, Carlos Alonso, chiquillo del Príncipe de Toledo, se encaprichó de ti y te admiraba en secreto. Aunque se estaba planteando el Abrazo, no lo hizo, ya que temía que la maldición Nosferatu destrozara tu belleza. Sin embargo, caíste enferma de unas fiebres y los médicos nada podían hacer para salvarte. De modo que para salvar tu existencia, acabó Abrazándote. Tan sólo tenías catorce años.

El resultado fue lo que él temía. El Abrazo te deformó enormemente, convirtiéndote en un verdadero monstruo. No sólo eso, su sire, Don Alonso de Toledo, se mostró muy enojado por lo sucedido. Habías sido

Abrazada sin permiso, y por su propio chiquillo. Sin embargo, reconoció que tu linaje mortal podía ser útil, de modo que ordenó tu educación aunque bajo estricta supervisión.

El resultado no pudo ser más decepcionante. Eras una Grande de España, un ángel en vida y un demonio en la no muerte. Y además, habías sido enormemente mimada. Acostumbrada a que te concedieran el más mínimo de tus caprichos, no soportabas esta nueva situación. No tolerabas que otros que tú considerabas inferiores te dieran órdenes. Y un día, ya no lo soportaste más y te fuiste. Tampoco fuiste extrañada.

En tu huida, pasaste por varias ciudades, sintiéndote una desplazada y una marginada. Finalmente, te estableciste en una ciudad, bajo la calle, en las alcantarillas. Allí, poco a poco, lograste captar a tu favor a los marginados y los desplazados, y comenzaste a convertirte casi sin pretenderlo en su líder. Poco a poco, tu poder e influencia fue creciendo, hasta convertirte en su reina.

Y desde entonces gobiernas el subsuelo de la ciudad, donde ha acudido toda la escoria marginada de ésta (la mayoría de ellos Nosferatu, pero no todos). Muchos creen que perteneces al Movimiento Cartiano, pero no, sigues siendo Invictus, y mantienes en el subsuelo una corte de monstruos. Aunque el Príncipe de la ciudad no reconoce oficialmente tu posición, te tolera, en parte contento de que te lleves contigo a toda esa chusma. Pero no lo haría si supiera realmente el poder que tienes. De momento no tienes planes, pero si quisieras, podrías tomar la ciudad fácilmente.

Ventrue

Los Ventrue afirman ser los herederos de la Camarilla romana. Sostienen haber llegado con las legiones romanas durante las Guerras Púnicas y que colaboraron activamente con éstas, financiándolas, creando ghouls entre sus filas y hasta enviando Vástagos para ayudarlos o debilitar a sus enemigos. Tras la victoria romana, se quedaron en Hispania y establecieron la Camarilla en la provincia. Se conocen varios linajes Ventrue en Hispania, como los Casios, Julios, Macelarios o Licinios, aunque no todos han sobrevivido hasta la actualidad. Unos pocos Ventrue afirman que conocieron la Camarilla, pero a causa de la Niebla de la Eternidad, sus recuerdos son poco fiables.

Con los Visigodos llegaron muchos más Ventrue, lo que confirmó a los Ventrue como clan dominante en la Península. En el proceso, algunos linajes Ventrue romanos se perdieron (como los Julios), aunque otros lograron sobrevivir y triunfar (como los

Casios). Algunos Ventrue romanos Abrazaron entre la nobleza visigoda (y viceversa) y otros (siguiendo las costumbres romanas) adoptaron a otros Ventrue Visigodos como sus chiquillos, estableciéndose así un vínculo entre ambas ramas Ventrue, que se vieron como un único pueblo. Se cree que, siguiendo este ideal, ellos fueron quienes incitaron a los visigodos a la unión religiosa y legislativa, pues un pueblo unido siempre tendrá más fuerza que uno dividido. También, para unificar a los vampiros, uno de ellos se convirtió en el Rey de los Vástagos Hispanos y Visigodos.

Pero estos procesos, aunque acertados, llegaron tarde. La invasión islámica puso fin a la Edad de Oro de los Ventrue y el reino visigodo cayó. Algunos Ventrue huyeron al norte para organizar la resistencia, otros optaron por resistir en el interior de al-Ándalus (siendo destruidos) y otros decidieron unirse a los invasores (como los Casio, que pasaron a ser los Banu Qasi). Con los árabes llegaron nuevos Ventrue, aunque minoritarios respecto a otros clanes como los Daeva o los Mekhet. Pero los Señores vieron esta inferioridad numérica como un reto y un desafío, y no como un problema, y pese a ella lograron prosperar y lograr gran influencia y poder en al-Ándalus.

En los reinos cristianos los Ventrue prosperaron tanto en el Invictus (como Príncipes) como en el Lancea Sanctum (como Obispos), e incluso unos pocos en el Círculo de la Bruja (como Hierofantes). Los Señores impulsaron la Reconquista, aunque tuvieron que competir con los Daeva por el poder, con el agravante que a medida que se reconquistaban más territorios, contra más Daeva debían competir.

Con el descubrimiento de América, muchos Ventrue (sobre todo Invictus) se lanzaron a la conquista del Nuevo Mundo. Eran Señores en Europa y gran parte del mundo conocido. Era una oportunidad única para serlo en un mundo completamente nuevo. Ello habría podido suponer una pérdida de influencia en España, al reducirse la cantidad de Señores, pero afortunadamente, gracias a la unión dinástica con Austria, los que partieron fueron remplazados por otros de origen alemán. Nuevos Ventrue de origen francés llegaron con los Borbones y muchos de ellos fueron los primeros líderes de la Ordo Dracul española. Con el Movimiento Cartiano, muchos jóvenes se unieron a la nueva alianza emergente. Allí demostraron sus excelentes dotes de liderazgo, dejando claro que, aunque al margen de las alianzas tradicionales, seguían llevando el título de Señores con orgullo.

Actualmente, los Ventrue ocupan posiciones importantes controlando los dominios más poderosos de España en Barcelona, Sevilla, Zaragoza y otras muchas ciudades. Muchos identifican a los Ventrue con los Invicti, como si fueran sinónimos, y en parte tienen razón, ya que la mayor parte del clan pertenece al Primer Estamento, dado que se identifica con su filosofía de tradición y poder. Entre los Señores Invicti, una gran cantidad de ellos son Dinastas, ya que para los Ventrue, el Linaje es enormemente importante.



deshonroso que sea por mantenerlo. Son los dueños absolutos de Aragón, aunque también hay presencia suya en Navarra.

- **Corajosos:** Estos Vástagos telépatas son de los pocos legados que quedan del Gremio de Corajoso. Temidos por su capacidad de leer los lazos de sangre, son también requeridos por esa misma razón. Suelen encontrarse en Galicia, especialmente entre las filas del Invictus.

- **Geheim:** Grandes alquimistas de la sangre, estos Vástagos hedonistas llegaron e gran número a España durante el gobierno de los Austrias. No obstante, hoy son pocos y actualmente sólo se conoce su presencia en Toledo.

- **Gorgonas:** Esta antigua línea de sangre del Círculo de la Bruja, antaño gobernó en numerosas ciudades mediterráneas, entrando en conflicto con la Camarilla, antes de desaparecer en las sombras. En España afirman haber gobernado a los antiguos tartesios o íberos, aunque no hay evidencias de ello.

- **Icarianos:** Antiguo linaje Santificado, descendiente de San Icario Mártir, hace siglos se apoderaron de ciudades por todo el Mediterráneo, por lo que fueron declarados herejes. En España, hoy en día sólo mantienen el poder en Menorca, aunque es posible que aún haya algún Icariano en otras partes.

- **Macelarios:** Este antiguo linaje de grotescos vampiros glotones remonta sus orígenes a la antigua Roma. Tras siglos de mantenerse en las sombras, reaparecieron tras la invasión napoleónica y actualmente hay presencia suya en Tarragona, Valencia, Sevilla y Mérida.

Sin embargo, los Señores no se limitan al Invictus y hay casi tantos en el Lancea Sanctum, como Obispos, Arzobispos o Cardenales, demostrando su capacidad de gobernar mediante la guía espiritual. Los que pertenecen a la Ordo Dracul, Círculo de la Bruja o Movimiento Cartiano también han demostrado sus dotes de liderazgo en sus respectivas alianzas, logrando todos ellos cargos destacados.

LÍNEAS DE SANGRE VENTRUE

- **Arquitectos del Monolito:** Obsesionados con la arquitectura mística y las líneas arcanas, este linaje secreto de Dragones se está desarrollando con éxito en España. Uno de ellos es el Príncipe de Barcelona y también se encuentran en Madrid, Córdoba y otras ciudades españolas.

- **Casio:** Orgullosos y majestuosos Señores, miran por encima del hombro a los Ventrue, del mismo modo que éstos miran al resto de clanes. Para ellos el poder lo es todo y estarán dispuestos a hacer absolutamente lo que sea necesario, por atroz y

El Rey Castrado

Toda tu vida viviste en un barrio marginal. Las ayudas gubernamentales eran mínimas y la única vez que entraban autoridades era para detener a alguien. Tu padre era un maltratador, que muchas veces llegaba borracho a casa y os daba una paliza a ti y a tu madre. Una noche ya no lo soportaste, con solo 13 años te defendiste y con un cuchillo en su cuello le juraste que si volvía a poner una mano encima a ti o a tu madre, le rajarías el cuello. Tras ello, te fuiste de casa, pero permaneciste en el barrio, tratando de ganar dinero para mantener a tu madre.

Sin embargo, por tu temprana edad te resultaba muy difícil trabajar y, por tu carácter, apenas durabas en los pocos trabajos que encontrabas. Comenzaste a cometer pequeños delitos. Primero eran pequeños, sin demasiada importancia, pequeños hurtos que no hacían daño a nadie, pero que te ayudaban a sobrevivir. Poco a poco éstos fueron volviéndose más importantes. Te pusiste al servicio de uno de los principales señores de tu comunidad y comenzaste a vender drogas o dar algunas palizas.

A los 17 años mataste a tu primera persona. Un traficante de una banda rival que vendía en tu zona. Fuiste ascendiendo en la jerarquía de la banda y acabaste siendo uno de los lugartenientes del jefe. Pero cometiste un grave error que te costó la vida. Te enamoraste de su hermana y te acostaste con ella pocas semanas antes de su boda, deshonrándola.

Cuando se supo la noticia, tu patrón puso precio a tu cabeza. Fuiste llevado a su presencia, donde fuiste torturado personalmente por él, hasta que finalmente con una navaja te cortó el pene y ordenó a sus hombres que te arrojaran a algún lugar abandonado. Allí fuiste encontrado por tu sire, quien había estado siguiendo tu carrera y tenía planes para ti. Quería establecerse como señor del submundo criminal de tu ciudad y vio en ti una oportunidad para ello.

Fuiste Abrazado y una vez estuviste lo suficientemente educado, tu sire te dio la oportunidad de vengarte. Te ordenó que mataras a tu antiguo patrón, cosa que cumpliste perfectamente. Acudiste a su guarida, acabaste con sus guardaespaldas y finalmente lo capturaste. Te lo llevaste a tu refugio, dónde lo estuviste torturando durante largas noches, procurando no matarlo para así prolongar la tortura y hacerla más placentera.

Una vez te cansaste, lo mataste y cortaste su cabeza, su polla y sus huevos, colocándoselos en la boca.

Buscaste a varios de sus hombres, pero esta vez no los mataste, sino que los vinculaste. Tras ello acudiste de nuevo a su refugio y ante sus lugartenientes colocaste su cabeza, anunciando que eras el nuevo señor de la noche. Los pocos que se opusieron a tu mandato acabaron muertos.

Ordenaste que trajeran ante ti a tu amada, y la Abrazaste. Como su primer desayuno le entregaste a su esposo maltratador, asegurándote así su libertad. Tu sire se enojó enormemente por el Abrazo y se le escapó que él había organizado todo para que fueras Abrazado. Entraste en frenesí por la ira y lo diablerizaste.

Ya hace 40 años de ello. Desde entonces, pese a tu juventud, te has convertido en uno de los señores criminales de tu ciudad. Aunque muchos de tu clan te desprecian por ello, te da igual: eres tan señor o más que ellos, gobernando con mano de hierro una gran banda criminal. No perteneces a ninguna alianza, tú eres tu único amo y señor, y jamás inclinarás la cabeza ante nadie.

Aunque podrías curarte tu herida con la que fuiste Abrazado, no lo harás. Es un recordatorio para ti de lo que significaba ser débil, de lo que puede pasarte si bajas la guardia. Por ello, mantienes la herida, para jamás olvidar que has de permanecer fuerte y no transmitir ni una pizca de debilidad ante tus enemigos... y menos aún ante tus aliados.



SOBRE LAS LÍNEAS DE SANGRE

Las líneas de sangre que te mencionamos junto a los clanes son *sugerencias* para que puedas introducirlas en tus partidas. Son puramente opcionales y si no tienes el libro o quieres prescindir de alguna de ellas (o de todas), puedes hacerlo libremente. Tampoco tienes porque limitarte a estos linajes, se trata de las líneas de sangre más comunes, no de las únicas, por lo que si quieres introducir algún Vástago de otro linaje, no te sientas limitado por el contenido de este documento. ES TU JUEGO, que este documento te sirva de inspiración, no de limitación.

De todos modos, si quieres introducirlas, a continuación te ofrecemos un listado de los libros en que aparecen las líneas de sangre mencionadas:

- **Ancient Bloodlines:** *Corajosos* (Ventrue), *Geheim* (Ventrue), *Orden de Sir Martín* (Nosferatu), *Septemi* (Daeva).
- **Bloodlines: The Chosen:** *Agonistas* (Mekhet), *Yagnatia* (Nosferatu).
- **Bloodlines: The Hidden:** *Anvari* (Daeva), *Arquitectos del Monolito* (Ventrue), *Getsemaní* (Nosferatu), *Morotropianos* (Nosferatu), *Qedasha* (Mekhet).
- **Bloodlines: The Legendary:** *Carnaval* (Daeva), *Galloi* (Nosferatu), *Macelarios* (Ventrue).
- **Circle of the Crone:** *Gorgonas* (Ventrue), *Hijas de Morrigan* (Gangrel), *Mara* (Gangrel).
- **Invictus:** *Spina* (Daeva).
- **Lancea Sanctum:** *Icarianos* (Ventrue), *Nepheshim* (Gangrel),
- **Ordo Dracul:** *Libitinarios* (Mekhet).
- **Vampire: The Requiem:** *Morbus* (Mekhet), *Toreador* (Daeva).
- **Líneas de sangre no oficiales:** Estas líneas de sangre han sido creadas para este documento: *Aónides* (Daeva), *Casio** (Ventrue), *Dípicos* (Nosferatu), *Hijos de Gerión* (Mekhet), *Malestrucs* (Nosferatu), *Perfecti* (Daeva), *Strigmeigas* (Nosferatu), *Únguls* (Nosferatu). Los *Dípicos* (Gangrel/Nosferatu) fueron creados por **Learsii3** para VLM y adaptados para Réquiem con su autorización. Los *Seguidores de Malkut* (Mekhet) fueron creados por **Madhine** al margen de este documento, pero han sido empleados (y parcialmente reescritos) con su autorización. Los *Quiñones* son creación de **Lavariel** y **MagnumEye** para *León Nocturno*, y son mencionadas con su autorización. Los *Soviets* (Mekhet) fueron creados por **Lübeck** para *Moscú Nocturno*.

*Los *Casio* son una línea de sangre oficial creada por **White Wolf**. Se les menciona en el libro básico de *Vampiro: El Réquiem* y en *Lords Over the Damned: Ventrue*, aunque no se les desarrolla como línea de sangre. Su desarrollo ha sido obra nuestra.



Alianzas



El **Invictus** remonta sus orígenes en España a la Corona de Aragón (aunque oficialmente afirman haber estado presentes ya en tiempos de los visigodos), por obra del **Conde Casio** (quien es para muchos el Invictus más poderoso e influyente del país). Algunos Vástagos de la Marca Hispánica ya habían establecido previamente algunos pactos y alianzas para proteger sus dominios del avance de los vampiros musulmanes. A medida que el poder musulmán se debilitaba y su amenaza se contuvo, los partidarios del Invictus también descuidaron los pactos con los vampiros europeos, pero se dieron cuenta de que los necesitaban si querían extender su poder hacia el sur. Por otra parte, el poder de la Lancea Sanctum en España era muy fuerte en esta época, y de no contar con apoyo exterior posiblemente los bastiones españoles del Invictus hubieran terminado en manos de los Santificados.

Durante la Reconquista, los Invicti y Santificados trabajaron codo a codo para apoderarse de los dominios en manos de vampiros musulmanes. Más que un pacto formal, ambas alianzas se veían como los dos brazos de la misma organización, una secular y otra espiritual. A grandes rasgos, en un primer momento el Invictus se extendió principalmente por los territorios de la Corona de Aragón y el Lancea Sanctum por los territorios conquistados por la Corona de Castilla, pero ambas alianzas conquistaron o compartieron dominios por toda la Península Ibérica y todavía hoy siguen siendo muy influyentes. A finales de la Reconquista el Invictus se había convertido en ambas coronas en la facción dominante.

Hacia 1492 ambas alianzas ya eran conscientes de que eran organizaciones diferentes y que sus objetivos no siempre coincidían (los Santificados dieron por concluida la Reconquista, mientras que algunos Invicti querían continuarla en el Norte de África). Hubo algunas fricciones, pero el descubrimiento de América abrió un nuevo continente a la exploración y a la colonización y permitió que muchos Invicti partieran en busca de fortuna o fueran expulsados por constituir un problema. De esta forma fueron los Invicti los primeros en adelantarse a la conquista del Nuevo Mundo.

Con la llegada al trono español de la dinastía de los Austrias, también llegaron varios Vástagos germánicos. Aunque había de las dos alianzas, mayoritariamente se fortaleció el poder del Invictus

frente a la Lancea Sanctum. Por un tiempo los Santificados temían que el Primer Estamento pretendiera asumir el poder en toda la Península Ibérica, pero sus antiguos aliados los tranquilizaron, aunque obtuvieron numerosas concesiones para garantizar su buena voluntad.

El cambio dinástico en España de los Austrias a los Borbones también supuso un enfrentamiento interno en el Invictus, entre quienes querían mantener su alianza con los Vástagos germánicos y quienes preferían un cambio de poder, no tanto por una alianza con Francia como para evitar las injerencias de vampiros “extranjeros”. Esta guerra se saldó con la victoria de los segundos, aunque por razones puramente mortales, sin que los Vástagos influyeran significativamente en la Guerra de Sucesión (aunque a muchos de ellos les gustaría creer que sí lo hicieron).



Durante el siglo XVIII el Invictus consiguió conquistar el poder en Madrid, que hasta el momento había sido uno de los principales bastiones Santificados. El Príncipe Rafael, del clan Daeva, se convirtió en uno de los principales líderes del Invictus en España, alcanzando gran relevancia dentro de la alianza.

En el siglo XIX el Invictus vio en los Cartianos una herramienta para seguir debilitando el poder de los Santificados en varias ciudades y tomar el poder (aunque también se dieron casos de lo contrario, en que los Santificados apoyaron a Cartianos contra el Invictus, éstos fueron los menos). Sin embargo, un siglo después esta tendencia había incrementado sobremanera el poder de los Cartianos en España. Los Invicti se dieron cuenta de su error y se enfrentaron a los Cartianos, que aspiraban a crear una “República Cartiana” en toda España. Estos Cartianos eran una facción especialmente radical y que evitaba las intrigas y juegos del poder del Invictus utilizando acciones directas que acabaron con varios antiguos de la alianza.

Aunque el Invictus resultó vencedor de la guerra civil frente a los Cartianos, tuvo que realizar importantes cesiones a los Santificados y al Círculo de la Bruja para mantenerse en el poder. Varios antiguos prestigiosos resultaron destruidos o cayeron en letargo y el poder de varios Príncipes se convirtió en un título meramente nominal. Los supervivientes se acomodaron en el poder y la alianza entró en una decadencia de décadas. Sólo la pérdida de Madrid y la destrucción del Príncipe Anastasio durante la Transición ha sacudido los cimientos de la alianza hizo reaccionar al Invictus, aunque puede que sea demasiado tarde.

Actualmente el Invictus está dividido en dos grandes facciones informales. La facción mayoritaria es la de los “Caballeros”, formada por los Invicti tradicionalistas (antiguos y ancilla, principalmente). Pero cada vez tiene más fuerza una facción de jóvenes aspirantes, conocidos como “Burgueses” por sus mayores, que han tomado buena nota de los métodos de los Cartianos y pretenden utilizarlos contra ellos, infiltrándose en el mundo de la política y las altas finanzas, y manipulando las instituciones democráticas (muchos de ellos mediante la facción del Octopus). Madrid se ha convertido de nuevo en el principal campo de batalla entre Invictus y Cartianos y sólo el tiempo dirá si las nuevas generaciones de Invicti tienen éxito en su empeño de recuperar el poder perdido o son derrotados al igual que sus antiguos.

En el Invictus español (especialmente en el antiguo Reino de Castilla) son muy comunes las **Casas Dinásticas**, más que en cualquier otra parte del mundo. Ello se debe a la tradición castellana de la Hidalguía, que permitió el acceso a la pequeña nobleza de una gran parte de la población. Ello se vio reflejado en las prácticas del Invictus, de modo que muchos Vástagos fueron ascendidos al rango de **Hidalgo** y se les permitió crear sus propias Casas Dinásticas. Así, en Castilla hay una cantidad desproporcionada (comparada con otras partes del mundo) de Casas Dinásticas del Invictus

(mayoritariamente del clan Ventrue). Ello no les supone una vergüenza a los Invicti españoles, al contrario, estos Dinastas hidalgos llevan su nombre con orgullo allí dónde van y no toleran que nadie les mire por encima del hombro. Muchas de las Casas Dinásticas del Invictus, además, están emparentadas con linajes nobles mortales (aunque no necesariamente hay una relación actual entre ellos).

Las principales Casas Dinásticas españolas también son grandes familias extensas, a diferencia de Europa, no limitadas a los principales miembros de la Casa (a los miembros menores se les reconoce la categoría de Hidalgos), y algunas incluso han desarrollado Casas Menores afiliadas a ellas. Las principales Casas Dinásticas españolas son las siguientes: los **Acebedo** (Ventrue) de Córdoba, los **Alonso** (Nosferatu) de Toledo, los **Arcos** (Ventrue) de la Serranía de Cádiz, los **Baena** (Daeva) de Segovia, los **Cardona** (Ventrue-Daeva) de Barcelona, los **Casio** (Ventrue) de Aragón, los **Centelles** (Ventrue) de Valencia, los **Coraxoso** (Ventrue) de Galicia, los **Garcés-Casio** (Ventrue) de Navarra, los **García** (Ventrue) de Burgos, los **Godoy** (Ventrue) de Granada, los **Miranda** (Ventrue) de Gran Canaria, los **Morón** (Daeva) de Jaén, **Santillana** (Gangrel) de Oviedo, y los **Vidal** (Ventrue) de Córdoba.

Otras Casas Dinásticas, antaño importantes, pero actualmente en decadencia o extinguidas son los **Aguiló** (Daeva) en Tarragona y Mallorca, los **Altamira** (Daeva) de Santander, los **Silva** (Ventrue) de Extremadura, los **Soler** (Daeva) de Valencia, los **Trastámara-Santillana** (Gangrel) de Zamora y Salamanca, los **Vallespir** (Ventrue) de Rosellón y Mallorca, y los **Zúñiga** (Ventrue) de Valladolid.

En cuanto a los **Gremios** del Invictus en España, unas pocas ciudades se han ganado reputación por ser grandes escuelas para los jóvenes del Primer Estamento. Entre ellos destacan el Gremio de **Oradores** de Barcelona, el de **Abogados** de Madrid, el de **Caballerizos** de Soria o el de **Notarios** de Zaragoza. Había un gremio de **Tecnólogos** en Córdoba, pero tras un fallido intento de golpe de estado fue prohibido. En España hay una larga tradición también de **Órdenes de Caballería** entre los vampiros, algunas internacionales (como la **Orden de la Corona de Espinas** o la **Orden de Sir Martin**) y otras locales (como la **Muy Noble Orden de San Hermenegildo**).

En cuanto a las facciones del Invictus, en varias ciudades importantes famosas por sus museos y su arte (como Barcelona, Madrid, Bilbao, entre otras) hay **Querubines**, muchos de los cuales pertenecen a los Toreador. En varias ciudades de España, sobre todo en Andalucía (donde muchos Invicti siguen comportándose como señores feudales), pero por todo el país, también se encuentran sedes de los **Cazadores de la Noche**. En unos pocos casos, especialmente dónde deben competir con otras alianzas con magias de sangre o inclinaciones místicas hay unos pocos miembros de **Die Nachteleun**, aunque su presencia está poco

extendida en España. Pero sin duda alguna, la facción que más ha crecido en las últimas décadas en España es la del **Octopus**, compuesta en su gran mayoría por los jóvenes burgueses (en muchos dominios ambos términos son casi intercambiables) y todo apunta que en unas pocas generaciones, estos desplazarán a los antiguos en el control de la alianza.

En Andalucía podría haber algún miembro de los **al-Harij**, la rama islámica del Invictus. Casi siempre son visitantes del norte de África, y no nativos españoles o Abrazados en España. Los Invicti tradicionalistas jamás Abrazarán a ningún musulmán, aunque tal situación se podría dar entre los Burgueses (y en ese caso sería considerado uno de su facción).



GLOSARIO INVICTUS

Una **Casa Dinástica** es una dinastía cíclica, formada por dos o más Vástagos (normalmente del mismo clan, pero no necesariamente), en que se van turnando para que uno(s) entre en letargo, mientras que otro(s) permanecen activos, rigiendo sus dominios y vasallos. Algunas de ellas tienen medios para mantener una comunicación limitada con los miembros en letargo.

Un **Gremio** es una escuela oficialmente reconocida por el Invictus para proporcionar entrenamiento profesional en un aspecto concreto a los miembros de la alianza. Como ejemplos, hay el Gremio de **Abogados** (especialistas en relaciones públicas), de **Notarios** (testigos profesionales de declaraciones y juramentos), de **Filósofos** (consejeros espirituales e intérpretes de sucesos misteriosos), de **Caballerizos** (expertos en administrar el ganado) de **Oradores** (especialistas en asuntos de etiqueta o diplomacia) o de **Tecnologistas** (expertos en el estudio y la aplicación de Disciplinas). Una **Orden de Caballería** es un Gremio militar al servicio del Invictus.

Una **Facción** es una asociación (formal o informal) reconocida del Invictus que ha logrado una cierta extensión. Pueden ser Gremios, Órdenes de Caballerías, Clubes de Caza o cualquier otro tipo de organización. Los **Querubines** son mecenas de las artes, los **Cazadores de la Noche** son el mayor club de caza Invictus en el ámbito hispano, el **Octopus** es una organización dedicada a infiltrarse en la maquinaria política de un país, y **Die Nachteleun** son los especialistas del Invictus en ocultismo.



La Promesa Frustrada

Eras un ancilla, Abrazado en su día de una de las mejores familias de la nobleza española. Como no muerto pasaste a formar parte de una de las principales casas dinásticas del Invictus. Tal vez los Alonso de Toledo, los García de Burgos, los Acebedo de Córdoba, los Montcada de Barcelona o cualquier otro destacado linaje.

En tu primer siglo de existencia demostraste con creces que tu sire no se había equivocado al Abrazarte. Administraste bien sus territorios, fuiste un excelente diplomático y demostraste tener un gran talento y ambición, digna de elogio entre el Primer Estamento. Todo parecía apuntar a que un día reemplazarías a tu sire cuando éste entrara en letargo.

Pero sin embargo, un día cometiste un error garrafal, que hundió en una noche 100 años de duros esfuerzos. Era la noche en que tu sire te anunciaría públicamente como su heredero en el linaje. Se hizo una gran celebración en el Elíseo, en el que incluso acudieron embajadores de otros Feudos. Pero esa noche, la Marca del Predador actuó con fuerza. Pese a que en otras ocasiones habías resistido los impulsos de la Bestia, en esta ocasión no pudiste.

Ante la presencia de tantos Vástagos que habían acudido a la ceremonia en tu nombre, algunos de Potencia de Sangre muy poderosa, tu Bestia se acobardó y huiste corriendo del salón presa del terror. Con ello no solo te humillaste tú, sino también a tu sire y a tu Linaje, en presencia de Vástagos de otros linajes. Aunque han pasado décadas de tal acontecimiento siguen recordándolo. Tu sire jamás te perdonó tal humillación.

O tal vez fue peor, tal vez uno de los recién llegados era un joven chiquillo de otro Linaje destacado. Y ante su débil Bestia, la tuya reaccionó, saltando encima de él y destruyéndolo ante todos los presentes. Ello provocó un grave conflicto diplomático entre ambas casas que casi acabó en una guerra.

Sea como sea, tuviste que abandonar rápidamente el dominio. Ya fuera por la humillación pública, o para evitar ser destruido, tuviste que partir para tratar de comenzar de cero en otro lugar que no te conocieran. Pero no fue fácil, pues la noticia de lo sucedido se extendió bien lejos gracias a los embajadores presentes en la ceremonia.

Ahora resides en otro dominio. Tal vez con una falsa identidad, o tal vez con la tuya en un Feudo no gobernado por el Invictus. Sea como sea, estás tratando de comenzar de cero, pero lamentablemente tu pasado sigue atormentándote. Ya sea porque otros te lo recuerdan para humillarte públicamente, o porque tú mismo no puedes dejar de olvidar lo cerca que estabas de la gloria, y como en una maldita noche el cielo se volvió infierno.



LANCEA SANCTUM

El **Lancea Sanctum** afirma que su presencia en España se remonta al legendario viaje de Santiago el Mayor a la Península Ibérica y que un antiguo conocido como **Iacobus** recibió el bautismo del mismísimo Apóstol en Zaragoza, acompañándolo de regreso a Oriente Medio. Iacobus fue Abrazado por San Marón y reapareció en la Península siglos después, junto al Monachus y San Marón. Estos dos partieron hacia Italia, mientras que Iacobus se quedó en Hispania para predicar la fe Santificada entre los Vástagos locales. Se dice que fue especialmente influyente en la formación del movimiento priscilianista. En cualquier caso, su rastro se pierde tras las invasiones germánicas.

También afirman que fue uno de los suyos (identificado en ocasiones con **San Hermenegildo**) quien convenció al rey visigodo Recaredo para que se convirtiera al catolicismo. Aunque hay evidencias de su presencia anterior, de esta época surgen los primeros registros fiables de la fuerte implantación del Lancea Sanctum en la Península Ibérica, y en concreto del Credo Monacal, que siempre ha sido la facción más influyente (aunque no la única) de la alianza.

Acusan al Invictus y al Círculo de la Bruja de haber fomentado las herejías en el país para limitar su poder, y en parte tienen razón, ya que hasta el siglo VIII fueron el principal poder en España. La llegada del Islam a la Península Ibérica constituyó el principal desafío al poder del Lancea Sanctum, por lo que se aliaron con el Invictus para expulsar a los musulmanes y a los vampiros que les acompañaban, los Íblicos, convirtiéndose en los principales impulsores de la Reconquista cristiana.

Esta estrategia constituiría un error, ya que el Invictus se aprovecharía de las divisiones y luchas internas de la Lancea Sanctum, ocupando numerosos dominios. Aun así los Santificados consiguieron extenderse por la mayoría de las ciudades españolas. Pero no eran un frente unificado y durante la Edad Media tuvieron que enfrentarse a numerosas herejías por toda España. Las más fuertes fueron la **Livianista**, la **Cainita**, la **Priscilianista** (en Galicia) y la **Albigense** (en los Condados Catalanes y el Reino de Mallorca).

El principal enfrentamiento dentro de la Lancea Sanctum fue visible con la lucha entre el Cardenal Ambrosio y su hermano el Obispo Luis en Madrid, cuya misteriosa desaparición terminaría provocando la caída de la ciudad en manos del Invictus poco después de la llegada de los Borbones. En el siglo XVIII, aunque el Credo Monacal consiguió la hegemonía dentro de la alianza, lo había conseguido al coste de debilitar al conjunto de Santificados, y su poder se vio progresivamente reducido. Demasiado tarde, los Santificados también se dieron cuenta del potencial del Nuevo Mundo y muchos miembros de la alianza

emigraron a las colonias españolas, debilitando al Lancea Sanctum en la Península Ibérica.

El siglo XIX fue un período crítico para el Lancea Sanctum. Los Cartianos percibieron su decadencia y atacaron varios dominios Santificados, con el apoyo secreto del Invictus. Sin embargo, los Invicti se darían cuenta de su error y tras la guerra civil española los Santificados consiguieron regresar al lado del Primer Estamento.

Actualmente, tras la Transición, los Santificados siguen nominalmente aliados con los Invicti, haciendo frente a la arrogancia de los Cartianos, pero en esta ocasión no están dispuestos a ser ninguneados ni a quedar en un segundo plano. En las catacumbas de los monasterios del Lancea Sanctum, varios Obispos han comenzado a tejer sus propios planes.



El Credo predominante con gran diferencia en España es el Credo Monacal. El 90% de los Santificados españoles lo sigue (en algunas ciudades, la mayoría de los Santificados ni siquiera saben que existen otros Credos). Los Santificados Monacales españoles se aferran muchísimo a las tradiciones católicas y ello escandaliza a algunos Santificados de otros lugares que visitan el país, ya que consideran que viven su fe como una extensión vampírica del catolicismo mortal, en vez de ver la fe Santificada como una religión independiente.

Entre los Monacales españoles es común la adoración de reliquias (de santos mortales o Condenados), las procesiones, el culto mariano (sin necesariamente caer en la herejía liviana), o las largas misas preconciarias en latín, siguiendo el rito tridentino (o en algunos dominios, el gregoriano o incluso el visigodo/mozárabe). Por Semana Santa, sobre todo en el sur, es normal que los Vástagos participen en Procesiones mortales y en Sevilla se rumorea que una de las Cofradías incluso está compuesta exclusivamente por vampiros. Pese al riesgo que ello supone para la Mascarada, todos los intentos de erradicar esta práctica han resultado infructuosos. Por Semana Santa también es normal la práctica del ayuno entre los Santificados, y en algunos dominios por Viernes Santo tienen terminantemente prohibido cazar (en Sevilla, el Arzobispo de la ciudad incluso impone la prohibición a todos los Vástagos, Santificados o no).

Tras el Credo Monacal, el segundo en importancia es el **Credo Íblico** (los **Banu Shaitan**). Este es fuerte especialmente en Andalucía, por dos motivos: por un lado, la antigua presencia islámica durante la Edad Media (los Íblicos tienen una presencia fuertemente desproporcionada de antiguos entre ellos), y por otro lado la fuerte inmigración musulmana en los últimos años (que ha venido acompañada por Vástagos islámicos), que permite a los antiguos andalusíes poder abrazar otra vez neonatos musulmanes. Los Íblicos son vistos con desconfianza (salvo unas pocas excepciones) y en los dominios donde abundan prefieren organizarse al margen del Lancea Sanctum, como una alianza independiente (lo que hasta es agradecido por el resto de Santificados).

También hay una pequeña presencia del **Credo Dammítico**, de origen judío muy antiguo (está atestiguada ya su presencia en tiempos de los visigodos, pero es posible que incluso estuvieran desde tiempos de la Camarilla). Entre ellos se encuentran algunos de los mejores hechiceros tebanos del país. En general suelen ser mejor vistos que los Íblicos por el resto de Santificados y suelen ser aceptados sin problemas (salvo por algunos antiguos medievales, pero suelen ser pocos casos). La mitad de ellos habita en Toledo, en donde formaron una fuerte comunidad desde tiempos de la Escuela de Alfonso X el Sabio, que ha sido respetada por los gobernantes vampíricos de la ciudad (Invicti o Monacales).

En cuanto a los otros Credos mayores son muy minoritarios en España. El **Credo de Westminster** tiene muy pocos afiliados (la mayoría de origen extranjero) y tan sólo han formado una comunidad en Menorca. Aunque vistos con desconfianza, suelen ser tolerados. El **Credo de Tollison** tiene aún menos afiliados, y a causa de su abierta hostilidad hacia el catolicismo en muchos dominios incluso es perseguido.

En Cataluña y Baleares está creciendo el **Credo Albigense**. Aunque son pocos, su influencia es mayor de la que les correspondería y su número va creciendo lentamente. Se les creía extintos desde la Edad Media, pero reaparecieron en Barcelona a principios del siglo XX, cuando el Cardenal de la ciudad anunció su pertenencia a éste. En los últimos 30 años, se han expandido por toda Cataluña y recientemente ha comenzado a hacerlo por Baleares y por el sur de Francia, aprovechando el renacimiento cultural de Toulouse y los antiguos territorios del condado de Tolosa.

Entre las herejías perseguidas destaca la **Herejía Liviana**. Son especialmente fuertes en Galicia, la Cordillera Cantábrica y Andalucía (aunque allí suelen estar bien camuflados entre la fuerte devoción mariana del lugar). También son duramente perseguidos los **Icarianos**. Actualmente sólo resisten en Menorca, pero sus días pueden estar contados. Finalmente, los **Exoteístas** son perseguidos sin contemplaciones y en la actualidad no hay ninguno en España.

En cuanto a las facciones, en España predomina claramente la **Línea Dura** o **Tradicionalistas**, especialmente en Castilla. Entre los partidarios de la Línea Dura destaca la **Hermandad de San Hermenegildo**, la rama más conservadora de los Monacales españoles (aunque no son los únicos). Tras los Tradicionalistas se encuentran los **Unificistas**, repartidos por todo el país, pero que cada vez van logrando más influencia (especialmente en Cataluña). Los **Neorreformistas** son muy pocos (al menos en público) y todo aquel que ha tratado de defender sus ideas ha sido sometido a una dura censura y ostracismo por parte de sus compañeros Santificados.

Hay bastantes **Mendicantes** nómadas en España, la mayoría de ellos pertenecientes a los **Nepheshim**. Dado que históricamente el Lancea Sanctum ha tenido mucha influencia en España, los **Proselitistas** han sido pocos, ya que no se veía la necesidad de ellos, aunque últimamente en muchos dominios hay la necesidad de potenciarlos. En cuanto a las facciones menores, la única destacada son los **Monásticos** (no hay constancia de los **Exorcistas** ni de los **Matadioses**).



GLOSARIO SANTIFICADO

Un **Credo** es una rama teológica del Lancea Sanctum que defiende una interpretación particular del *Testamento de Longinos*. El Credo más importante (y original) es el **Monacal**, de inspiración católico-ortodoxa. Otros son el de **Westminster** (anglicano), el de **Tollison** (evangélico), el **Íblico** (islámico), el **Dammítico** (judío), el **Albigense** (Cátaro) y el **Exoteísta** (más filosófico que religioso).

Una **herejía** es un Credo, facción o creencia considerada opuesta a la fe por el grueso de los Santificados. Muchos de los Credos antes mencionados pueden ser considerados heréticos en algunos dominios. Entre las herejías destacadas en España se encuentran la **Herejía Liviana**, una herejía Acólita y Santificada que consideran a la Virgen María y a Livia (Madre de Longinos) como dos manifestaciones de la Bruja. También son perseguidos los **Icarianos**, descendientes del Mártir Icario (discípulo del Monachus) que creen que su sangre tiene el derecho divino a gobernar, y quienes durante los siglos XV al XVII tomaron varias ciudades mediterráneas.

Finalmente, una **Facción** es la manera de "vivir" tu Réquiem y la Fe Santificada. No son grupos organizados, sino más bien filosofías (aunque en algunas sí hay grupos organizados). La **Línea Dura** defiende una interpretación Literal del Testamento de Longinos, siendo muy tradicionalista. Los **Neorreformistas** defienden que la fe Santificada debe adaptarse a los tiempos que corren, mientras que los **Unificistas** tratan de minimizar las diferencias entre los Santificados y enfatizar los puntos en común, para frenar las divisiones en la alianza.

Otras facciones menores son los **Mendicantes**, nómadas que se mueven de ciudad en ciudad, y los **Proselitistas**, especialistas en convertir a otros Vástagos. Finalmente, los **Exorcistas** combaten amenazas sobrenaturales, los **Matadioses** (heréticos) tratan de exterminar a los seguidores de otras religiones, y los **Monásticos** se separan del resto de la comunidad para "vivir" existencias (solitarias o en grupo) de contemplación y estudio.

La Última Icariana

En vida formabas parte de una familia adinerada y conservadora. Tu padre era alcalde de un pueblo mediterráneo durante el Franquismo, absolutamente fiel al régimen, lo que le había permitido obtener cargos importantes. Tu familia era muy religiosa y te educaron de esa manera, profesando una gran devoción a los santos.

Tal vez por eso fuiste elegida por Ernesto Icario para ser Abrazada. Tu sire era un antiguo Icariano, que había sido Abrazado poco antes de la caída de los Icarianos en esa ciudad. Debido a que hacía poco que había sido Abrazado, pocos conocían de su existencia, por lo que pudo abandonar la ciudad de un modo relativamente seguro sin que nadie reparara en él.

Se instaló en otra ciudad lejana, en la que nadie sabía de su existencia, convirtiéndose en un destacado sacerdote del Lancea Sanctum. Se fijó en ti y fuiste Abrazada. Te educó en la veneración al Santo Icario y los dos habéis mantenido en secreto el Credo Icariano en España. Mientras tanto, poco a poco has prosperado en las filas Santificadas y el pasado año fuiste Ungida en la alianza.

El año pasado tu sire entró en letargo y te quedaste sola. Sin embargo, sientes que tu educación es deficiente y que necesitas más formación. Hace poco escuchaste que Ibiza es el último bastión Icariano en España, por lo que te estás planteando hacer un viaje allí, desconocedora de las leyendas acerca de la destrucción de los Vástagos que pisan la isla.



La primera referencia existente al **Círculo de la Bruja** se encuentra en España. En el siglo VII existía una organización de vampiros paganos, aunque bajo otro nombre. Estos vampiros paganos se concentraban sobre todo al norte de la Cordillera Cantábrica y, especialmente, en Navarra, donde habían sido empujados por la colonización romana y la expansión del cristianismo. Asimismo, también había algunos enclaves de vampiros paganos en las antiguas ciudades íberas del Mediterráneo.

El principal enclave del Círculo de la Bruja lo constituyó la zona pirenaica y la cantábrica y muy especialmente el antiguo reino de Navarra. Los vampiros vascos y navarros se enfrentaron al Lancea Sanctum e incluso recibieron apoyo del Invictus. Aunque sufrieron una dura derrota cuando Navarra fue

anexionada al reino de Castilla en el año 1512 y después de que uno de sus antiguos más prestigiosos fuese cazado por la Inquisición a comienzos del siglo XVII, los Acólitos consiguieron sobrevivir en la clandestinidad y participaron en los Renacimientos culturales del País Vasco, Galicia y Cataluña, a menudo ocultándose en las filas de los incipientes nacionalismos.

En general los Acólitos españoles han permanecido en un segundo plano, forjando pactos de conveniencia con otras alianzas, especialmente contra el poder del Lancea Sanctum y del Invictus. Desde el siglo XIX no han dejado de incrementar su número y poder, y algunos incluso aprovecharon la guerra civil y la Transición para atacar a sus enemigos. Actualmente dominan varias ciudades gallegas, asturianas, cántabras y vascas, y han aparecido en lugares lejos de su área de influencia tradicional.

A diferencia de otros lugares de Europa, el Círculo de la Bruja en España es fundamentalmente de origen prerromano, quedando la herencia romana relegada a un segundo término. Ello se debe a que el principal enclave del Círculo de la Bruja fue el norte de España, la zona menos romanizada de la Península. En el País Vasco y Navarra, los Acólitos suelen adorar a la diosa **Mari** (una diosa de la tierra) como encarnación de la Bruja. En Asturias y Cantabria, este honor suele tenerlo la diosa **Mater Deva** (diosa de montes y ríos), **Briga** (la diosa Madre) o la (más reciente) amalgama de diosas, la **Diosa Cantabria**. Allí es común la línea de sangre de las Mara. En Galicia, la diosa predominante es **Nauia/Navia** (una diosa acuática, adorada especialmente por los Mariños). También hay presencia de esta herencia en el sur, en Andalucía, especialmente entre los Geriones, de origen tartesio, quienes adoran a su mitológico fundador.

Ello no implica que no haya una herencia romana; la hay, pero no es tan importante como en otras partes del Mediterráneo. En gran parte de Cataluña, por ejemplo, durante mucho tiempo, los Acólitos fueron herederos de la tradición pagana romana, al igual que en Cartagena y partes de Andalucía y Valencia. Recientemente está en aumento el culto a **Cibeles** (dirigido por los Nosferatu **Galloi**), especialmente en Madrid y Cataluña, pero no se ha podido conformar su presencia continuada respecto al culto original romano, sino que se cree que es un reconstruccionismo del siglo XVI o XVII.

El tercer elemento pagano del Círculo de la Bruja en España son las creencias de origen germánico. No obstante, estas fueron muy escasas y aunque dejaron su huella, fue minoritaria en comparación con el resto.

Finalmente, también hay algunos cultos de inspiración judeo-cristiana, como la **Herejía Liviana** (considerada herética), los **Lilim** (adoradores de **Lilith**, a la que consideran encarnación de la Bruja) o el **Culto a la Magdalena** (que la considera un avatar de la Prostituta Sagrada).

Pero, al igual que en numerosas otras partes, el Círculo de la Bruja español sufrió un fuerte sincretismo religioso a lo largo de los siglos. Por un lado, la acción de la **Reina Ciega**, que unificó en una misma organización a Vástagos de distintos cultos y creencias. Por otro lado, el propio proceso natural del paso del tiempo y las continuas migraciones, que acabaron mezclando naturalmente a diferentes cultos y creencias. A esto contribuyó enormemente la Niebla de la Eternidad, de modo que vampiros de un culto que incorporan elementos nuevos o de cultos ajenos, entran en letargo y al despertar creen que los elementos añadidos forman parte del culto original (así, incluso en los lugares donde predomina un culto particular, es



imposible saber hasta qué punto éste mantiene las prácticas originales, o ha sido “contaminado” con elementos ajenos). De este modo, incluso los propios cultos particulares en las distintas regiones han incorporado elementos de otras religiones paganas, siendo habitual ver a sus seguidores celebrar junto a miembros de otros cultos.

En cuanto a los cultos más sincretistas, generalistas, o que no pueden adscribirse a ninguna religión concreta, se encuentra el **Pueblo de la Tierra**, fuerte especialmente en el Norte. Hay presencia confirmada de los **Discípulos del Silencio** desde el siglo XI, aunque siempre han sido perseguidos incluso por los mismos Acólitos; actualmente no queda nadie de la facción original, sino que los pocos seguidores que tienen en España son de la nueva facción ultranihilista y atea. Las **Hijas de la Diosa** tienen unos pocos seguidores, especialmente en la Costa Mediterránea, pero no suelen ser tomadas en serio ni por su propia alianza.

GLOSARIO ACÓLITO

El **Pueblo de la Tierra** es una antiquísima facción Acólita que sostiene que los Vampiros son depredadores naturales y que deben actuar como tales. Los **Discípulos del Silencio** son una facción nihilista que defiende la destrucción generalizada, ya que ese será el destino final de todo. Los **Lilim** son vampiros que en sueños han sido visitados por Lilith y tras despertar descubren que han Abrazado sin ser conscientes de ello. Las **Hijas de la Diosa** son una facción que defiende que la Camarilla era una organización matriarcal que dirigía en armonía y paz a Vástagos y humanos.

La Madre “Protectora”

Fuiste una monja durante la Guerra Civil española y te encargaste de cuidar a los heridos en un hospital militar. Entraste en el convento joven e idealista, pero la destrucción ocasionada por la guerra civil rompió algo en ti. Te preguntabas cómo Dios podía permitir tamañas desgracias, tanta muerte y sufrimiento. Querías creer, lo intentabas de veras, lo necesitabas... pero no podías. Todo ese dolor era demasiado para ti y no le encontrabas sentido alguno.

Fuiste Abrazada por un Santificado, pero sus respuestas te parecieron igual de vacías que las de la Iglesia. Durante unos cuantos años trataste de cumplir con las exigencias de la Iglesia de Longinos. Deseabas realmente encontrar sentido en ellas, pero era una

misión imposible. Te sentías desolada, desesperanzada, sin fe, y tu conversión en un monstruo sediento de sangre era un clavo más al ataúd que encarcelaba tu fe. Incluso llegaste a plantearte el suicidio.

Pero una noche escuchaste hablar del Círculo de la Bruja. Lo poco que sabías de ellos era por tu sire: una alianza de monstruos adoradores de demonios. Por ello los habías rehuido siempre. Pero esa noche escuchaste por primera vez su filosofía por boca de ellos. Y aunque entendiste bien poco, sí entendiste que no tenían nada que ver con lo que tu sire te había dicho.

Por ello, una noche, acudiste a ellos, en busca de guía espiritual. Al principio creyeron que podía ser una trampa y tu una espía Santificada, por lo que te sometieron a una estricta vigilancia. Pero con el tiempo acabaron confiando en ti. Descubriste en la Letanía de la Bruja grandes verdades y una explicación que daba sentido a tu existencia y a todos los males del mundo: la iluminación mediante la tribulación.

Han pasado ya décadas de ello y ahora ya estás bien establecida en la alianza. Te has convertido en una especie de madre consejera. Aconsejas (nunca ordenas) a otros Acólitos, especialmente los más jóvenes, a quienes les cuesta encontrar sentido a sus Réquiems o tienen crisis de fe. Pero también a todo el mundo que necesite guía o que esté inmerso en un dilema (tanto si son Acólitos como si pertenecen a otras alianzas).

Pero no eres una madre protectora como muchos creen, que procura que sus chiquillos no sufran daño; al contrario. Tus consejos siempre buscan el camino difícil y doloroso. Con tus consejos sufrirán muchísimo, pero si tienen éxito en su búsqueda lograrán una iluminación que los volverá mejores y más fuertes.



Se desconoce el momento de la llegada de la **Ordo Dracul** a España. Aunque hay unos pocos casos puntuales en el siglo XVII, la única Academia que cuajó en esa época fue la de Toledo (aunque gracias a ella se extendió por toda Castilla) y su llegada a gran escala no tuvo lugar hasta algún momento del siglo XVIII, acompañando a los ministros extranjeros de Felipe V y sus sucesores. La alianza se mantuvo en la clandestinidad hasta finales del siglo XIX, cuando la publicación de “Drácula” de Bram Stoker, provocó que muchas Capillas europeas se revelaran en público para evitar males mayores. El proceso se aceleró en España cuando pocos años después, uno de ellos, el Ventrué Javier Montoya, logró hacerse con el poder en la ciudad de Barcelona.

Gracias sobre todo al apoyo de Montoya, la Ordo Dracul consiguió reconocimiento para su aceptación y consiguió extender su influencia por toda España, aunque el principal bastión del Dragón de Barcelona sigue estando en Barcelona y parte de los antiguos territorios de la Corona de Aragón. Un grupo de la Ordo Dracul también ha tomado posiciones en torno al Camino de Santiago, donde parece encontrarse un poderoso sistema de Nidos de Sierpe conectados entre sí. Políticamente, la Ordo Dracul ha mantenido relaciones con todas las alianzas, aunque en los últimos tiempos se ha mostrado especialmente favorable a los intereses de los Cartianos, con los que pacta a menudo para protegerse de alianzas más “tradicionales”, como el Lancea Sanctum o el Invictus.

El Rito predominante entre los Dragones españoles es el **Rito Valaco**, a causa de la fuerte influencia de Toledo. En un primer momento, fue predominante el **Rito Damasceno** (en su variante Toledana), a causa del origen francés de la mayoría de Academias, pero la adherencia de Toledo al Rito Valaco hizo que poco a poco este fuera desplazando al Toledano. Pese al origen germánico de varias academias no hay presencia alguna del **Rito Palatino**. Ha habido unos pocos intentos de establecer el **Rito de Filadelfia**, aunque ninguno ha triunfado.

En España hay actualmente dos grandes centros de la Ordo Dracul, que ejercen influencia sobre el resto de Academias: **Toledo** y **Barcelona**. Toledo es la gran Academia histórica de España y tiene influencia en gran parte del país, mientras que Barcelona comenzó a ganar influencia tras el ascenso de Montoya al Principado de la Ciudad Condal. Aunque la influencia de Barcelona es minoritaria, poco a poco va obteniendo más y más. Ello comienza a preocupar a los Dragones de Toledo, que temen que Montoya trate de remplazarlos como centro de la Ordo Dracul española.

No hay que confundir esta influencia con un dominio estricto. Cada Academia es independiente (en teoría), simplemente son Barcelona y Toledo los centros a los que los Dragones españoles tienen como punto de referencia, sin que ello implique una sumisión. Del mismo modo, tampoco hay que confundir uno u otro centro con los Ritos practicados por las Academias. Varias Academias de Rito Damasceno, por ejemplo son afines a Toledo (de Rito Valaco) y no a Barcelona (que sí tiene el Rito Damasceno).

El **Jurado de los Misterios** es el predominante en España, dado que Don Nicolás el Alquimista de Toledo pertenece a él. A poca distancia le sigue el **Jurado de la Luz Moribunda**, al que pertenece Javier Montoya. Sin embargo, no porque esos dos poderosos Dragones pertenezcan a esos Jurados, implica que sus Academias respectivas (y sus afiliadas) también lo sean. Al contrario, se puede encontrar Dragones de todos los Jurados en todas las Academias. El **Jurado del Hacha**, aunque minoritario, ha tenido una influencia creciente desde que la alianza se mostró públicamente, como

medio de defenderse de sus enemigos (principalmente Santificados).

En cuanto a las **Escuelas Metodológicas**, estas son tan diversas como Dragones, aunque hay algunas tendencias generales y no es raro encontrar Academias con un claro predominio de una. Entre las Metodologías predominantes en España están la **Alquimia**, la **Cábala** y el **Espiritismo** (o la **Invocación Ritual**). Otras Metodologías menores son la **Parapsicología**, la **Ciencia** (o **Pseudo-Ciencia**), la **Teosofía** o la **Arquitectura Sagrada**.

Finalmente, los **Campos Trascendentales** son tan variados o más que las Metodologías. Cada Dragón tiene su idea particular acerca de la Trascendencia, pero suelen predominar los **Angélicos**, **Arhats** y **Liches**. Finalmente, en cuanto las **Facciones**, los **Empalados** se encuentran por todo el país, aunque suelen predominar más en el norte, por el País Vasco, Navarra y la Cordillera Cantábrica.

En cuanto a los **Jurados “apócrifos”**, el **Jurado de la Escala** y el **Jurado de la Langosta**, tienen pocos miembros en España. El Jurado de la Escala es más tolerado y en caso de que se les descubra suelen ser exiliados o vinculados a un superior. En cuanto al Jurado de la Langosta, su pertenencia suele castigarse con la destrucción ante el sol.





GLOSARIO DE LOS DRAGONES

Los **Ritos** son el sistema jerárquico y de organización de las distintas Academias de la Ordo Dracul. El **Rito Damasceno** es el más antiguo y pone mucho énfasis en la jerarquía y la obediencia. El **Rito Palatino** es un rito centrado en el misticismo y el ocultismo, enemistado con el Círculo de la Bruja. El **Rito Valaco** es un intento de regresar a las raíces de la Orden, tras la emergencia de varios ritos distintos. Finalmente, el **Rito de Filadelfia** (o Rito Americano) tiene una organización liberal y una jerarquía poco estricta.

Los **Jurados** son las instituciones al mando de la Ordo Dracul, formada por los Dragones más destacados en sus campos de experiencia. El **Jurado del Hacha** dirige la defensa de la alianza ante ataques enemigos, el **Jurado de la Luz Moribunda** dirige las investigaciones místicas de la alianza, mientras que el **Jurado de los Misterios** dirige la política general de la alianza.

Las **Metodologías** son los medios empleados por los Dragones para alcanzar la Trascendencia. Los **Campos Trascendentales** son sus ideas acerca de en qué consistirá ésta: los **Angélicos** creen que será un estado similar a los ángeles, los **Arhats** que será el alcanzar el Nirvana o la Golconda, y los **Liches** que consistirá en imponer tu voluntad sobre quienes te rodeen sin esfuerzo. Tanto las Metodologías como los Campos Trascendentales son puramente informales, sin organización alguna que agrupe a sus miembros.

Las **Facciones** son subculturas filosóficas más o menos organizadas dentro de la Ordo Dracul. Los **Empalados** se auto-empalan para lograr la iluminación. Los **Jurados Apócrifos** son facciones prohibidas por la Ordo Dracul (que han desarrollado sus propias Espirales): El **Jurado de la Escala** cree que el camino a la trascendencia y el servicio a los demás y la renuncia a la Bestia, mientras que el **Jurado de la Langosta** intenta diablerizar a humanos para poder superar temporalmente las debilidades vampíricas.

El Viejo Kogaion

Fuiste el primer Dragón de tu ciudad y uno de los primeros de toda España. En vida fuiste un destacado sacerdote que solía moverse en las reuniones de la alta sociedad. Además, estabas interesado en la ciencia y el ocultismo (especialmente la astrología y la cábala). Tus enemigos te denunciaron a la Inquisición y fuiste culpado de criptojudasímo a causa de tu interés por la cábala.

Sin embargo, don Nicolás el Alquimista de Toledo, se interesó en ti. Te Abrazó y te inició en los misterios de la Ordo Dracul. Una vez estuviste preparado, te mudaste a otra ciudad, para fundar allí una Academia de Dragones en secreto (oficialmente eras Invictus).

Durante siglos, dirigiste tu Casa Capitular con éxito, Abrazando a nueva progenie, e invitando a otros a unirse a ella. Tuviste un papel destacado en la implantación de la Orden en tu ciudad, siendo recompensado con la unión al Jurado de los Misterios. Finalmente (aunque gracias a las Espirales no tenías problemas de alimentación) decidiste entrar en letargo.

Cuando despertaste, lo hiciste en secreto y tan solo los de tu alianza lo sabían. Para el resto del mundo eras uno de tantos antiguos que entraban en letargo y nunca más se sabía de ellos. Tras contactar en secreto con tu chiquillo, descubriste que muchas cosas habían cambiado desde que entraste en letargo. La Ordo Dracul se había revelado públicamente y ahora estaba aceptada (pese a la oposición del Lancea Sanctum) en la ciudad.

Sin embargo, decidiste mantener en secreto tu pertenencia a la alianza (incluso para la mayor parte de sus miembros). Te convertiste en el Kogaion de tu ciudad, el guardián del mapa místico de ella. Para el resto de los Vástagos de la ciudad eres un antiguo Invictus que ha elegido una vida retirada al margen de la política de la ciudad (algo poco común, pero tampoco raro). Incluso la mayoría de los Dragones desconocen que perteneces a ellos.

Una o dos veces al año, te reúnes con tu chiquillo, la actual Gran Sierpe de la ciudad, y actualizáis información, pero nadie sospecha de tu pertenencia a la Orden del Dragón. Simplemente creen que se trata de reuniones entre un respetable antiguo y su excéntrico chiquillo. Incluso habéis desarrollado un código cifrado en el que transmitir vuestros mensajes, por si alguien espía vuestras conversaciones. Mientras tratas de convencerlo (a veces imperativamente) de abandonar sus excentricidades con la Ordo Dracul y regresar al Invictus, y mientras él defiende su decisión y te invita a unirse a su alianza, os estáis transmitiendo información acerca del estado de la alianza y de la evolución del mapa místico de la ciudad.

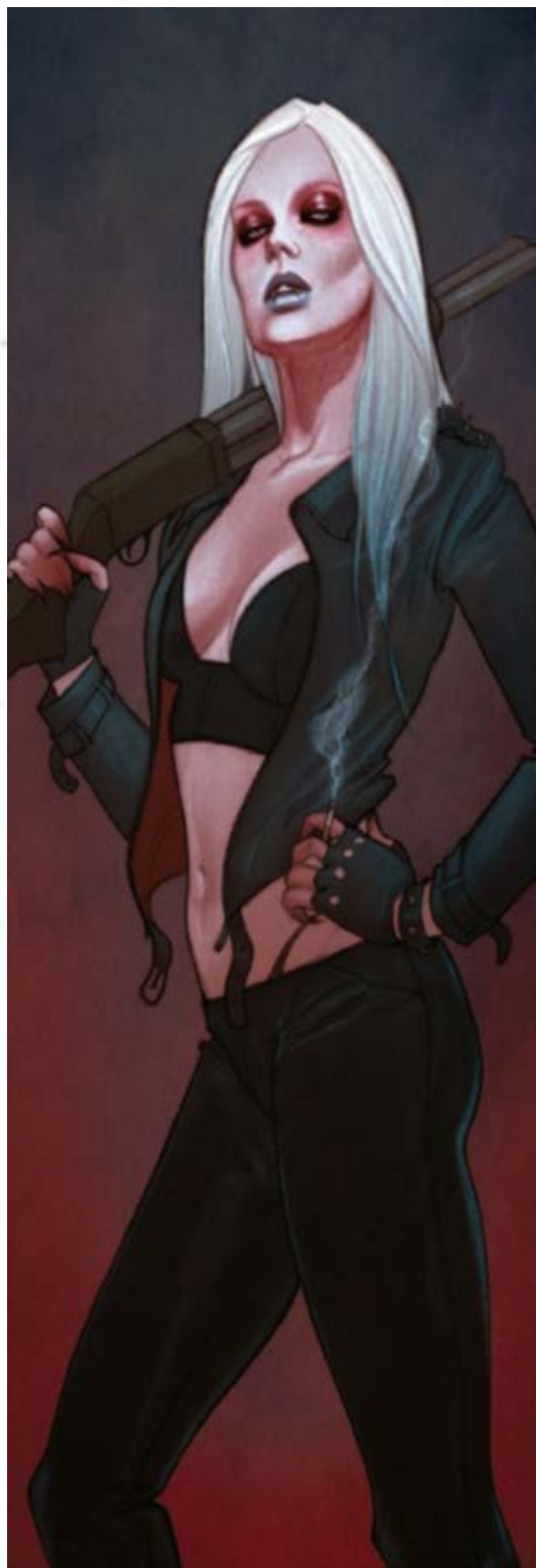
CARTHIANOS

Los **Cartianos** llegaron a España a principios del siglo XIX, aunque ya había precedentes suyos en el país. En cierto modo, se puede considerar a los Cartianos herederos de los antiguos **Collegia de los Errantes** de la Camarilla. Aunque en la mayoría de ciudades, éste desapareció eventualmente tras la caída de la Camarilla, en el norte de Italia, el sur de Francia y en los Condados Catalanes, logró sobrevivir de algún modo como una alianza conocida como los **Pródigos**. Aunque los Pródigos fueron prohibidos a finales de la Edad Media, muchos de sus miembros sobrevivieron y fueron los primeros en acoger las ideas Cartianas cuando llegaron a España. No es extraño que la primera célula cartiana española fuera en Barcelona.

El Movimiento Cartiano se introdujo en España gracias a la penetración de las ideas liberales que llegaron con las tropas napoleónicas. Varios Vástagos impulsaron la creación de células Cartianas en España, pero sin duda, el más descatado fue **Benôit de Citeaux**, el Daeva conocido como el "**Monje Rojo**", quien creó (o ayudó a crear) varias células Cartianas en España y bajo sus auspicios se creó el primer dominio Cartiano de España (y uno de los primeros del mundo): la Junta de Cádiz. Durante la promulgación de la Constitución de Cádiz, en 1812, el Príncipe Antonio Heredia y Benoit juraron en secreto lealtad a ésta, aunque hasta el Trienio Liberal no lo manifestarían abiertamente. Por ello, el **19 de marzo de 1812** es considerado el nacimiento oficial del Movimiento Cartiano en España (aunque ya había células previas) y es celebrado por todo el país como su Día de la Independencia.

El primer enemigo de los Cartianos españoles fue la Iglesia Católica, que consideraban que obstaculizaba el progreso del país, y por extensión el Lancea Sanctum. Los primeros Cartianos establecieron lazos con la masonería española, donde según se cree, también contactaron con los Dragones. Gracias al apoyo indirecto del Invictus consiguieron imponerse sobre muchos Santificados, pero la alianza comenzó a dividirse entre los moderados y los más radicales.

Los moderados resultaron decisivos para el reconocimiento de la alianza en la Península Ibérica, pero varias derrotas ante el Invictus provocaron el ascenso de los más radicales, que pretendían instaurar una **República Cartiana** sobre el conjunto de la Península Ibérica, sometiendo a las demás alianzas si era preciso. Aunque los Moderados en un principio apoyaron la idea de la República Cartiana (y muchos colaboraron activamente en pro de ella), pronto perdieron el control en manos de los más radicales, mayoritariamente de ideología anarquista. Estos anarquistas (o Libertarios) causaron tanta destrucción a su paso que fueron abandonados por sus compañeros más moderados, y muchos cayeron en la guerra o fueron expulsados.



A pesar de su derrota en la guerra civil, los Cartianos aprendieron la lección y durante las décadas de la dictadura franquista aguardaron su momento, viajando a menudo al exterior para recabar apoyos. Durante el Franquismo, el Invictus empleó la facción falangista de los Cartianos para tener al movimiento sometido y callado, manteniendo así el control del grueso de Vástagos de las ciudades. Sin embargo, los Cartianos izquierdistas (moderados y radicales) aprovecharon la Falange Cartiana para crecer ante los ojos de sus rivales sin que éstos se dieran cuenta. De este modo, durante la Transición, los Cartianos dieron un golpe rápido e inesperado en Madrid, asumiendo el control de la capital española (con el apoyo del Círculo de la Bruja y la Ordo Dracul) y se han encontrado con un poder inesperado en sus manos.

Sin embargo, desde la Transición, el poder de los Cartianos se ha ido estancando tras el empuje inicial. En la última década han perdido algunos bastiones y sus enemigos, principalmente el Invictus, han comenzado a reorganizarse y se están preparando para recuperar el poder. Por otra parte, los Cartianos moderados que ostentan actualmente el poder se enfrentan a la presión de los jóvenes, que quieren que asuman nuevos cambios en la política y que accedan a compartir sus conquistas.

Los Cartianos españoles se suelen dividir en dos (o tres) grandes facciones duramente enfrentadas entre ellas (a veces tanto o más que respecto a otras alianzas): los **Moderados** y los **Radicales** (o **Libertarios**). En la oposición, los Moderados suelen ser más partidarios de pactar para lograr cesiones de las otras alianzas (y si toman el poder violentamente, minimizar las bajas innecesarias). Los Radicales, en cambio, suelen exigir sus cambios de modo más radical, incluso violento, por lo que suelen estar ilegalizados y deben actuar en la clandestinidad. En caso de intentar apoderarse del poder, suelen emplear métodos muy violentos, sin importarles la destrucción y bajas (propias o del enemigo) que sean necesarias.

Una tercera facción minoritaria sería la de los **Liberales** (aunque habitualmente son considerados entre los Moderados), ancillas de ideología liberal que se remontan a los orígenes del Movimiento, que ven con desagrado como éste se ha llenado de ideologías socialistas, comunistas y anarquistas, por lo que algunos se han pasado a las filas del Invictus (de hecho, en muchos sentidos son casi indistinguibles de los burgueses).

En cuanto a los **estilos de gobierno**, entre los Moderados predominan las democracias puras, democracias parlamentarias y tiranías constitucionales, aunque también se dan casos de dictaduras socialistas y democracias comunales. Los gobiernos Moderados suelen intervenir y regular más la no-vida de los Vástagos bajo su autoridad, aunque también suelen tolerar más a la oposición. Entre los gobiernos Libertarios suele predominar la dictadura socialista y la democracia pura, aunque también hay algunas

democracias comunales. Los gobiernos Libertarios suelen dar más libertad a sus miembros para que se comporten como deseen, pero una vez decidan algo, esperan que sus decisiones sean obedecidas sin rechistar y suelen ser muy poco tolerantes con la oposición.

Un título de prestigio para los Cartianos español es el derecho a ser llamado **Republicanos** (en referencia al intento de República Cartiana). Aunque muchos dominios (de ambos bandos) lo han pretendido, según la tradición, sólo reciben ese reconocimiento aquellos dominios Cartianos donde se aplique la Ley Cartiana (lo que suele coincidir con las ciudades controladas por los Cartianos). En su día hubo debate sobre si calificar como República al dominio de los Cartianos en Nou Barris (al estar bajo la autoridad del Príncipe de Barcelona), pero la comprobación de la aplicación de la Ley Cartiana en su dominio zanjó el debate.

La gran mayoría de Cartianos españoles son **Humanistas** (aunque mayoritariamente de modo inconsciente), dado que muchos de ellos siguen apegados a sus creencias políticas mortales y tratan de mantener el contacto con los mortales (vía partidos políticos, sindicatos, ONGs, asociaciones vecinales...). Opuestos a ellos hay unos pocos miembros del **Ejército Anti-Obstruccionista**, pero raramente han tenido éxito en sus reclamaciones y con frecuencia han sido reprimidos por el mismo Movimiento. El **Colectivismo** es claramente predominante entre los Cartianos españoles. Los Moderados mayoritariamente son o **Colectivistas** o **Intermedios**, mientras que en los Libertarios convive una extraña mezcla de **Individualistas** y **Colectivistas** (son partidarios de apenas intervenir en la vida de los Vástagos, pero que una vez se tome una decisión, que todos actúen como una comunidad). Entre los Colectivistas Libertarios destacan algunas **Células Colectivas Radicales** (como es el caso de Barcelona). En ambas facciones se encuentran **Ateos Cartianos**. Ha habido intentos de extender las ideas del **Culto del Yo** entre los Cartianos españoles, pero con poco éxito. Apenas hay presencia de los **Cartianos Zen** en España, dada sus tendencias pacifistas que contrastan con la virulencia de la lucha Cartiana en España.

Recientemente, varios Cartianos se han visto interesados en el movimiento de los **Indignados** en el país. Tanto Príncipes como Obispos como incluso Prefectos Cartianos han prohibido que se mezclen con este movimiento por temor a que, en caso de asalto de la policía por la noche a los campamentos, la Bestia pueda soltarse y causar una gravísima violación de la Mascarada (además de las potenciales muertes). Sin embargo, sus palabras han caído en oídos sordos y cada vez son más los Cartianos que se han mezclado con los Indignados españoles.



GLOSARIO CARTIANO

El **Humanismo**, más que una facción, es un posicionamiento filosófico de muchos Cartianos (no incompatible con otras), consistente en mantener tus lazos con la Humanidad como medio para controlar a la Bestia. Opuestos a ellos estaría el **Ejército Anti-Obstruccionista** (nacido en los EE.UU., aunque inspirado en las células revolucionarias de la Guerra Civil española), que quiere proteger a los mortales, impidiendo que los vampiros interfieran en sus vidas.

Las **facciones amplias** reflejan un posicionamiento político y filosófico sobre la relación entre el individuo y la colectividad, sin ser organizaciones de ningún tipo. Los **Individualistas** defienden la máxima libertad del individuo respecto al grupo. Un ejemplo radical sería el **Culto del Yo**, que quiere llevar el individualismo al extremo, desafiando en muchas ocasiones a los mismos Cartianos. Los **Colectivistas** defienden el interés del grupo por encima de la libertad individual. Un caso extremo serían las **Células Colectivas Radicales**, cuadrillas cuyos miembros visten y se comportan de modo prácticamente idéntico, como si fueran clones. Finalmente, los **Intermedios** tratan de lograr un equilibrio entre ambos posicionamientos, defendiendo la libertad individual pero también la responsabilidad respecto al grupo.

En cuanto a las **subfacciones**, éstas sí son ya grupos organizados con objetivos concretos. Pueden pertenecer a alguna facción amplia (como el **Culto del Yo**), o ser independientes de ellos, como el **Ejército Anti-Obstruccionista**, o el **Ateísmo Cartiano**, que niega que el vampirismo sea obra de ninguna deidad (cosa que los enfrenta con los Acólitos y Santificados). Los **Cartianos Zen** son una facción pacifista que practica la meditación colectiva.

Finalmente, la **Ley Cartiana** es una fuerza mística de origen y naturaleza desconocida, que en los dominios bajo control cartiano impide el uso de ciertas Disciplinas prohibidas legalmente, aunque bajo ciertas condiciones específicas. No se trata de una Disciplina ni de una magia de sangre, simplemente es algo que los Cartianos han comprobado que sucede en sus dominios, sin que ellos intervengan.



La Cartiana Santificada

Eras una joven cristiana, idealista y luchadora. Te implicaste tanto en movimientos de la parroquia (catequesis, grupos de jóvenes...) como en otros movimientos sociales (ONGs, sindicatos...). Nada en ti era lo suficientemente destacable para ser candidata al Abrazo.

Sin embargo, una noche, mientras regresabas a casa tras divertirte en una discoteca, el infortunio se cebó sobre ti. Te topaste con un Vástago hambriento. Tras una pelea de territorio con otros Vástagos, se vio obligado a huir, pero apenas le quedó Vitae en su cuerpo no muerto. Se topó contigo. Tan sólo tenía intención de alimentarse un poco para recuperar fuerzas. Pero el hambre fue demasiado fuerte, su Bestia se apoderó de él, y bebió y bebió sin cesar, hasta que te dejó sin una gota de sangre.

Cuando el Hombre recuperó el control se horrorizó de lo que había hecho, y tratando de enmendar su error te Abrazó. Ello aún trajo peores consecuencias. Ambos fuisteis llevados ante el Príncipe. Tu sire fue ejecutado por Abrazar sin permiso, pero tu tuviste suerte y cuando el Obispo descubrió que eras católica practicante se apiadó de ti y propuso dejar tu educación como no muerta en manos del Lancea Sanctum.

Aunque aceptaste la fe Santificada y te convertiste en una sincera seguidora de Longinos, ésta no te satisfizo. No es que no tuvieras fe, la tenías. Aceptabas a Longinos como el Profeta Oscuro de Dios para los vampiros, pero las enseñanzas Santificadas no te llenaban. Te ayudaron a encontrar sentido a tu Réquiem, pero no querías pasar el resto de tu existencia como un monstruo depredador al servicio de Dios. Y tampoco querías ser un creyente pasivo. Necesitabas una causa con la que comprometerte.

Y la encontraste con los Cartianos. Ellos te dieron la oportunidad de hacer algo, de luchar por mejorar la sociedad vampírica. Igual que Longinos en su día fue un rebelde ante la opresiva Camarilla, hoy tú ibas a seguir su ejemplo, tratando de cambiar la sociedad de los no muertos.

Tu adhesión a los Cartianos causó una gran decepción al Obispo, quien te había perdonado la vida y ahora se sentía traicionado (además de que ello le dejaba en mal lugar ante la alianza y la sociedad vampírica). Sin embargo, no renunciaste a tu fe Santificada y, para sorpresa de muchos, seguiste acudiendo a las Misas de Medianoche de vez en cuando, e incluso en ocasiones acudías a confesarte. Así, mantuviste tu doble afiliación.

Algunos lo aceptaron pero otros no. Entre los Santificados, algunos te vieron como un medio de llevar la fe Santificada a los descarriados Cartianos. Otros te vieron como una hereje, una manzana podrida que podría corromper a otras manzanas y tenía que ser erradicada. Lo mismo sucedió entre los Cartianos.

Algunos te vieron como un medio para atraer a la causa Cartiana a otros Santificados, mientras que otros te consideraban una espía del Obispo.

Recientemente te has interesado en el movimiento de los Indignados. Pese a la prohibición del Príncipe, del Obispo y del Prefecto de involucrarse con ellos, tú lo has hecho. Lo ves como una oportunidad de hacer algo y cambiar el país. Es el momento en que la mayoría silenciosa ha dicho basta y tú no estás dispuesta a perdértelo. Sin embargo, tus enemigos tampoco están dispuestos a perder esta oportunidad para hacerte caer.

Progenie de Belial

Algunos creen que los Apóstatas estuvieron detrás de los Cartianos Libertarios durante la guerra civil española, sobre todo por la destrucción causada por esta violenta facción. Otros les atribuyen la creación de las herejías que dividieron al Lancea Sanctum durante la Edad Media o las luchas entre los linajes Invicti durante la Guerra de Sucesión. En cualquier caso, la estrategia de la Progenie parece ser aguardar como carroñeros los momentos de crisis para avivar las llamas cuando aparece la primera chispa.

Hasta hace bien poco, su gran centro de poder en España (y uno de los principales de Europa) era Valencia, donde incluso lograron infiltrar a uno de los suyos como Príncipe. Ello se debía a la presencia de **Iusra**, una Anciana realmente antigua y poderosa (se rumoreaba que había conocido en persona al mismísimo Belial). No obstante, durante las revueltas que pusieron fin al Principado Belialista (una vez se descubrió la verdadera afiliación del Príncipe), Iusra fue aparentemente destruida, lo que supuso un duro golpe para la Progenie española.

La Progenie de Belial en España tiene seguidores de los tres aspectos de la **Trinidad (Pneuma, Sarx y Soma)**, aunque predominan el primero y el último. En cuanto a las facciones de la **Héxada**, en general siempre ha habido seguidores de todas ellas en España, aunque las dos predominantes sin duda son las de los **SinNombre (Pneuma)** y el **Trono del Fuego Sin Humo (Soma)**, pero en las últimas décadas ha comenzado a crecer el **Pandemonium (Sarx)**.

En España, los **Hijos de Gerión** tienen una influencia creciente entre la Progenie de Belial (aunque solo son una minoría los Geriones Apóstatas), de manera que no son pocos los Belialistas que identifican a Gerión con Belial, especialmente en los alrededores de Madrid. Lamentablemente para el grueso de los Geriones y los Acólitos, ello significa que muchos Santificados e Invicti identifican a los Hijos de Gerión con la Progenie de Belial (y a través de ellos, esa asociación se hace extensiva también al Círculo de la Bruja).

GLOSARIO APÓSTATA

La **Trinidad**, para la Progenie de Belial, es la existencia tripartita del Universo, compuesta por el *Pneuma* (espíritu), el *Sarx* (carne) y el *Soma* (cuerpo). El aspecto en el que un Apóstata se centra define su aproximación filosófica a las creencias de la alianza. El **Pneuma** es la fuerza conductora que los empuja adelante y la sede de sus pasiones y deseos. El **Soma** es la esencia natural del cuerpo físico, a través de la que uno impone su voluntad sobre su entorno. El **Sarx** representa la naturaleza animal de la carne (para los vampiros, su Bestia).

En cuanto a la **Héxada**, esta consiste en las seis principales facciones (dos por aspecto de la Trinidad) de la Progenie de Belial. Los **SinNombre** (pneuma) son tal vez la facción más antigua y poderosa de los Apóstatas; sostienen que Belial fue engendrado por el Demiurgo y buscan las señales de su regreso. Los miembros del **Trono de Fuego Sin Humo** (soma) compiten constantemente con otros Apóstatas para conseguir más poder e influencia en el mundo terrenal. Y finalmente, los **Pandemonium** (sarx) son una facción violenta y sangrienta que capta a vampiros atraídos por el ocultismo y el satanismo estereotípico.



El Obispo Apóstata

Eras un sacerdote profundamente conservador y tradicionalista. Durante la Segunda República, los anarquistas atacaron tu iglesia, la saquearon e incendiaron, y a ti y a varias monjas os llevaron a las afueras del pueblo. Escuchabas los lamentos de las monjas mientras eran violadas y sabías que tu destino sería la muerte. Pero no desfalleciste. Te llevaron a un muro junto a otros feligreses, todos ellos buenos católicos, y fuiste fusilado. Y tras ello, llegó la oscuridad.

Estabas preparado para ascender al Cielo junto a Dios, como mártir que eras, pero ello te fue negado. Un sacerdote Santificado estuvo observándote y, cuando los milicianos se fueron, se dirigió a tu cadáver y te abrazó. Cuando despertaste, te sentiste horrorizado, pues el Cielo te había sido negado. Tu sire trataba de convencerte de que lo que te había sucedido era el plan de Dios, ¿pero acaso no lo habías seguido fielmente en vida? ¿Esta era tu recompensa?

Estuviste décadas siguiendo la doctrina Santificada sin creer en ella. Hasta te convertiste en un gran predicador. Eras como un sepulcro blanqueado, hermoso por fuera, pero lleno de inmundicia por dentro, que predicaba aquello en lo que no creía.

Pero alguien debió notarlo, porque una noche, uno de tus feligreses santificados vino a confesarse. A través de su confesión, entraste en contacto con la Progenie de Belial y decidiste unirte a ella. Si Dios te había negado el Cielo, en ese caso estarías al servicio del Infierno.

Desde tu cargo de sacerdote comenzaste a trabajar al servicio de Belial, logrando nuevos conversos, o provocando que los Santificados hicieran la tarea de los Belialistas. Tus sermones lograron un gran impacto, logrando que otros Vástagos se unieran a las filas Santificadas. Fuiste ascendiendo lentamente y cuando fue el momento adecuado unos Cazadores destruyeron al Obispo en su refugio.

Ahora eres el Obispo y tienes el máximo poder en el Lancea Sanctum. Has colocado a varios Belialistas en cargos destacados. Pero no te basta con ello. Quieres el poder supremo en la ciudad. Algunos Belialistas creen que es el momento para lanzarse a arrasar la ciudad, pero tú te niegas. No sólo has ascendido entre los Santificados, sino también entre la Progenie.

Esos fanáticos salvajes no tienen lugar en tu Progenie. Quieres una Progenie más sutil y astuta, que sirva a Belial infiltrándose en las instituciones, no mediante la mera destrucción. Pronto lanzarás una cruzada de la Inquisición contra esos Belialistas. Todos serán destruidos y tú serás el salvador de la ciudad. Y de allí al Principado sólo hay un paso.

NO ALINEADOS

Los No Alineados son un grupo diverso y poco organizado a lo largo del país. En general (lo que sorprende a muchos visitantes) son bastante tolerados, mucho más que en otras partes de Europa, especialmente en los dominios bajo el yugo del Invictus. Ello se debe a la posición fuertemente tradicionalista del Invictus, cuyos antiguos siguen viendo la sociedad bajo una perspectiva medieval y consideran a los No Alineados como el Tercer Estamento. No tienen interés alguno en reclutarlos, pero prefieren darles ciertas libertades antes de que se unan a los Cartianos (de hecho, han sido los grandes beneficiados de la lucha Cartiana, precisamente por esa razón).

Muchos confunden a Cartianos con No Alineados, y realmente, en algunos dominios apenas hay diferencia. En estos dominios, los No Alineados están formados por Vástagos anarquistas radicales, que acusan a los Cartianos de haberse vendido al sistema y que casi son indistinguibles de los Cartianos Libertarios. En otros dominios, son completamente distintos, estando formados por Vástagos no interesados en la política que tan sólo quieren que les dejen en paz.

Casos particulares son los de Valencia y Canarias, donde los No Alineados han llegado al poder. En Valencia contribuyeron a derrocar al gobierno Invictus y ahora forman parte del gobierno de la ciudad (junto a Cartianos y Acólitos). En Canarias mantienen el poder en varias islas, aunque su régimen en muchos aspectos es casi indistinguible de algunos del Invictus, llegando a formar incluso varios linajes endogámicos para gobernar sus respectivas islas.



La Ciberartista

Te has convertido en una especie de leyenda “viviente” (bueno, o “no viviente”) entre los Vástagos españoles. Tu prestigio se ha extendido por todo el país y mucha gente trata de lograr tus servicios. Nadie sabe tu nombre verdadero ni tu clan o alianza, ni dónde vives. Hasta los Toreador, creyendo que eres un Daeva, te han ofrecido unirse a sus filas.

Eres una gran artista, o mejor dicho una ciberartista. Y tu talento es de gran utilidad en un mundo en que las imágenes tomadas se vuelven automáticamente borrosas. Eres una experta en el photoshop y ello te permite crear imágenes falsas que imiten los rostros de los vampiros.

Comenzaste con pequeñas parodias en plan de broma, ese ancilla engreído por aquí, el sabueso ese que tanto te molestaba por allí, ese que cazó en tu territorio... Poco a poco, tus imágenes comenzaron a tener éxito y comenzaron a pedirte trabajos por encargo para ridiculizar a enemigos y rivales. Finalmente, apuntaste demasiado alto y al Obispo no le hizo ninguna gracia tu caricatura suya en una actitud sexual con el Príncipe de la ciudad, de modo que huiste.

No tienes un refugio fijo. Vas mudándote por todo el país, de una ciudad a otra. Un día estás en Madrid, otro en Valencia, otro en Barcelona, en Granada... Te interesa trabar contacto con la mayor gente importante posible, para ayudar a retratarlos mejor. Has desarrollado una Devoción que te permite reconocer la imagen de un vampiro en una foto borrosa (suponiendo que lo hayas conocido antes), lo que te ayuda a trabajar mejor tu arte.

Trabajas por encargo vía internet. Lo único que requieres es que te envíen una foto del vampiro en cuestión. Si no lo conoces, viajarás a algún Elíseo de esa ciudad para conocerlo, si es posible. Pero nunca te anunciarás por tu verdadero nombre y el resultado final de tu obra no saldrá a la luz hasta meses después del evento, para que nadie vincule tu presencia con la foto.

Abres tus correos mediante un portátil, o en un cyber, nunca en el mismo lugar. Quieres evitar que te rastreen, por ello siempre vas cambiando de lugar, una y otra vez. Se te paga todo por anticipado y tus tarifas son

altas. Se ingresa en una cuenta bancaria, de la que inmediatamente sacas todo el dinero una vez realizado. Ya te rastrearon un par de veces y cerraron tus cuentas, dejándote sin dinero, de modo que quieres evitar que eso vuelva a repetirse.

Recientemente, tu arte ha cobrado un giro inesperado. Ya no te contactan para parodiar por encargo a otro Vástago, sino todo lo contrario. Algunos vampiros (ancillas y antiguos sobre todo) extrañan su vida mortal y están más que deseosos de poder tener una fotografía suya, que les recuerde como eran realmente. Algunos se conforman con una imagen como son actualmente. Otros desean una imagen de época, que simule cuando fueron Abrazados. Y pagan muy pero que muy bien.

Pero no te gusta, eres un rebelde antisistema, que disfruta desafiando el orden establecido, y cuando haces uno de estos encargos te sientes un vendido... pero es que pagan muy pero que muy bien.

¿VII?

Posiblemente (o mejor dicho, sin duda alguna) muchos se preguntarán acerca de la ausencia de los VII en el capítulo de alianzas.

Ello está hecho a propósito. Los VII son una alianza misteriosa, sin una versión canónica, sino más bien muchas. En el libro **VII** te encontrarás tres versiones de ella; en **Dogs of War** y en **Danse Macabre** te ofrecen dos versiones más; y finalmente, en **Requiem for Rome** y en **Ventruue: Lords Over the Damned** se insinúan otras dos.

Por ello hemos optado por no incluir ninguna versión canónica, ya que ello implicaría optar por una u otra y hasta forzar a los Narradores a incluir esa.

Mejor que VII quede como un misterio y que sean los Narradores que decidan que versión emplear, si es que deciden usarlos en sus crónicas.



Otras Facciones

Alianzas Menores

Al margen de las grandes alianzas, hay otras menores, menos extendidas. Aquí te sugerimos varias de ellas, pero considéralas puramente opcionales. No te veas obligado a incluir todas ellas en tus crónicas (de hecho, es muy improbable que todas convivan en un mismo dominio junto a las grandes). Una crónica podría tener una o dos de ellas, otra podría tener otra completamente distinta, y una tercera ninguna. Es tu crónica y tú eliges a quién quieres ver en ella.

Si eres jugador, asegúrate de que tu Narrador permita estas nuevas alianzas antes de elegir una de ellas para tu personaje.

Caballeros Andantes al Sol

Alianza dirigida por **ghouls** que ofrece a los Vástagos que ingresan una cierta atenuación de sus debilidades de clan. Podrían encontrarse en zonas donde los ghouls tienen un gran poder e influencia (como Baleares), o algunas familias ghoul influyentes (**Matamoros**, **Aguiló**) podrían tener muchos de sus miembros en esta alianza.

Heraldos

Alianza de antiguos que han logrado un medio para evitar el letargo y no aumentar su potencia de sangre mediante las energías de la muerte de vampiros en letargo. En España varios antiguos podrían formar parte de ella, o tal vez correr el riesgo de ser capturados por ellos para evitar el letargo. Valencia sería un lugar adecuado, dada la elevada proporción de antiguos en esa región (en letargo o no).

Hijos de las Espinas

Los **Hijos de las Espinas** son una alianza de vampiros que siguen a un misterioso ser llamado **Bloody Mary (María Sanguinaria)**, que vive en una cripta en un mundo al que sólo se puede acceder a través de los espejos.

Algunos los relacionan con las **Hadas**, por lo que tal vez podrían ser frecuentes en lugares con fuerte tradición de relatos acerca de hadas y duendes, como Galicia, por ejemplo. Probablemente la alianza menos tolerante con ellos serían los Santificados, que podrían identificar a María como una diosa pagana.



Ingenieros Sagrados

Seguidores de la doctrina de **Marco Singe**, el **Profeta del Dolor**, y adoradores del **Dios-Máquina** (ver **Libro de Reglas del Mundo de Tinieblas**, pp. 25-29 – 26-31 en inglés –), de quien creen recibir mensajes cifrados por radio.

En España podrían encontrarse donde quisieras, aunque son particularmente adecuados para ciudades muy modernas, con tecnología punta en ellas, lo que les ayudaría a recibir los mensajes (aunque en el fondo, un viejo transistor también les serviría). Son especialmente numerosos en Barcelona, donde parecen tener una obsesión con la **Sagrada Familia**.

Nemitas

Los **Sacerdotes de Nemi** son una alianza pagana que ha establecido fuertes vínculos fraternales mediante el uso masivo de **Majestad**, **Dominación** y **Vínculos de Sangre** (considerados todos ellos sacramentos). Periódicamente, su líder (el **Rex Nemorensis**) es despedazado y asesinado por su congregación en una ceremonia sangrienta en la que se elige a un nuevo líder.

En España, los Nemitas probablemente se encuentren en zonas rurales y aisladas, especialmente en el norte (Galicia, Cordillera Cantábrica y Pirineos), las partes de España menos romanizadas. Suelen ser confundidos con los Acólitos por el resto de alianzas, especialmente Santificados e Invicti, que los persiguen creyéndolos una facción más de los Acólitos. En cuanto a su relación con el Círculo de la Bruja puede oscilar entre rivalidad y enfrentamiento (por el control de los Vástagos paganos) o colaboración (para protegerse ante el enemigo común, los Santificados).

Novias de Drácula

Creados hace bien poco por el **Conde Hijoputa Drácula**, son más bien una macrocuadrilla internacional organizada como banda de moteros, que se niegan a reconocer a ninguna autoridad que les impida divertirse como quieran y cuando quieran.

Puedes situarlos en cualquier ciudad de España a la que puedan llegar con sus motos (ni necesitan residir allí, pueden hacer una visita, causar destrozos e irse). Lugares adecuados para ellos son Castilla, Extremadura o Andalucía, cuyas vastas extensiones poco pobladas son perfectas para esta banda de nómadas moteros.

Orden de los Come-Pecados

Escisión de la Ordo Dracul que considera que la práctica de devorar los pecados de los otros es el

medio para lograr la trascendencia. En caso de encontrarse en España pueden estar en zonas en que la Ordo Dracul apenas tiene fuerza o sus gobernantes están enemistados con la Ordo Dracul (como Aragón).

Progenie de las Cien Caras

Esta alianza intenta reducir la influencia de la Bestia sobre los Vástagos, creando una segunda personalidad ("**e/Piloto**") en los Vástagos, basada en la personalidad de 100 Antiguos. Tal vez uno de estos Antiguos es español y los Vástagos de esta alianza en España tienen implantado un Piloto suyo, pretendiendo aumentar su influencia por todo el país a través de ellos. Canarias o Aragón, en la que se han implantado linajes endogámicos particularmente fuertes (incluso con fuertes cultos a la personalidad de su creador) podrían ser adecuadas para ellos.

Sociedad del Acuerdo

Alianza formada por Vástagos que pretenden resistir los impulsos de la Bestia, otorgándole una cierta libertad a ésta, para desgracia de los lugares en que habitan. Los lugares más adecuados para ella son aquellos dominios sin una autoridad fuerte que controle sus más que potenciales rupturas de la Mascarada. Lugares aislados (como Canarias) o en los que las cuadrillas de Vástagos tengan un fuerte control sobre sus territorios (como Madrid) serían adecuados para ellos.

Cultos Vampíricos

Estos dos cultos vampíricos se mantienen en secreto, pues a causa de sus sangrientas ceremonias y prácticas no son muy bien vistos por las alianzas:

Los **Misterios de Mitras** adoran mediante sangrientos rituales al antiguo dios persa en su variante romana. En España podrían estar presentes en zonas fuertemente romanizadas, como la costa mediterránea, o en Extremadura (donde los Acólitos siguen adorando a Mithras).

El **Culto de los Lasa** es un antiguo culto vampírico, que afirma ser la religión primigenia de los vampiros. Mediante sangrientos ritos adoran a sus tres dioses, los Lasa, a cambio de poderes inherentes a su sangre. En su momento fueron muy fuertes en el norte de África y podrían haber llegado a España a través de los cartagineses, por lo que podrían encontrarse en lugares con fuerte presencia cartaginesa (como Cartagena, Cádiz o Baleares).

Otras alianzas extranjeras

Es muy raro que haya miembros de alianzas extranjeras en España (salvo tal vez las islámicas, por la

cercanía con Marruecos). Los Vástagos no suelen viajar o emigrar tanto como los mortales, de modo que si hay algún miembro de cualquier otra alianza extranjera, probablemente sea algún embajador, o un Vástago que esté de paso. Dado su escaso número, probablemente se integrarían en otras alianzas. Si quieres incluirlos, aquí tienes una breve descripción de ellos.

En cuanto a las alianzas islámicas, los **Banu Shaitan** y los **al-Harij** obviamente estarán integrados en el **Lancea Sanctum** y el **Invictus**, respectivamente (de hecho, oficialmente son la misma alianza que sus homólogos occidentales, aunque a veces no lo parezca). Sería más raro encontrar a algún **al-Amin** (jueces islámicos) en España, pues en el norte de África han sido prácticamente reemplazados por los **al-Harij**. Las alianzas islámicas serían sobre todo abundantes en Andalucía, Canarias y Ceuta y Melilla.

En cuanto a las **Castas Hindús** lo más probable es que si hay algún Vástago procedente de la India se integre en el Círculo de la Bruja por defecto (especialmente los **Brahmanes**). Algunos **Ksatriyas** o **Vaisyas** podrían integrarse al **Invictus**, mientras que otros **Vaisyas** y **Sudras** al **Movimiento Cartiano**. Los **Parias** probablemente serían **No Alineados** o **Cartianos**.

Finalmente, los **Sakadagami** (una alianza budista) probablemente no se integrarían en ninguna alianza occidental (aunque tal vez mantendrían buenas relaciones y se convertirían en mentores de los **Cartianos Zen**, si es que hay alguno en España).

Tanto las **Castas Hindús** como los **Sakadagami** podrían encontrarse en ciudades (como Madrid o Barcelona) con fuerte inmigración de China, la India o regiones circundantes.

SOBRE LAS ALIANZAS MENORES

Los **Caballeros Andantes al Sol**, los **Heraldos**, los **Hijos de las Espinas**, los **Ingenieros Sagrados**, los **Nemitas**, las **Novias de Drácula**, la **Progenie de las Cien Caras** y la **Sociedad del Acuerdo** se desarrollan en el libro *Danse Macabre*.

La **Orden de los Come-Pecados**, los **Misterios de Mitra** y el **Culto de los Lasa** se desarrollan en el libro *Mythologies*.

Los **Banu Shaitan** se mencionan en los libros *Lancea Sanctum* y *Ancient Mysteries*. Los **al-Amin** se mencionan en el libro *Ancient Mysteries*. Los **al-Harij** se mencionan en el libro *Bloodlines: The Chosen*. Los **Sakadagami** se desarrollan en los libros *Ancient Mysteries* y *Ancient Bloodlines*, donde también se mencionan las **Castas Hindús**

Cultos Sombríos

Los **Cultos Sombríos** son un medio de control. Son una de las mejores herramientas que tienen los Vástagos (especialmente **Mekhet**) para extender su influencia más allá del reino de los no muertos. Existen varios y cada uno tiene un objetivo y una praxis dedicada a lograr tal objetivo. Los humanos embaucados obtienen beneficios gracias a su **Iniciación** a la sociedad secreta, sin darse cuenta de que lo que creen que es el objetivo del culto no es *toda* la verdad, o tal vez incluso nada de la verdad. Los vampiros obtienen beneficios de la **Iniciación** y de la ayuda de una organización al margen de las obligaciones de la alianza. Para unirse a un **Culto Sombrío**, un personaje debe tener uno o más círculos en el **Mérito de Iniciación** ligado a ese culto.

A continuación te ofrecemos algunos de ellos como ejemplos, para que los emplees en tus crónicas si te resultan interesantes. Algunos tienen carácter internacional y no se limitan a España, mientras que otros tienen un alcance más limitado y se limitan al interior del país. A diferencia de las alianzas y clanes, la información sobre ellos es más vaga, para que tengas más libertad para emplearlos.

Matamoros

Los **Matamoros** son un **Culto Sombrío** formado por miembros de la familia **ghoul Matamoros**, parientes suyos humanos y Vástagos que en vida pertenecieron a esa familia. Su principal objetivo es defender los intereses de la familia, ara asegurarse que sus objetivos y tareas (sean **ghouls** o **Vástagos**) sean exitosos y el prestigio de la familia prosiga. Un objetivo secundario es salvaguardar la unidad de España y protegerla tanto de enemigos externos como de internos.

Moirai

Para la mayoría de los Vástagos, los **Morai** son una antigua alianza o línea de sangre actualmente desaparecida. Ni siquiera sus propios miembros humanos o vampiros (**Mekhet** o **Daeva**) saben cuáles son sus planes finales. Simplemente reciben de vez en cuando mensajes y visiones telepáticas con órdenes de origen desconocido, todo ello con el supuesto propósito de dominar el tapiz del destino. Sus planes no parecen tener sentido. Unas veces son grandes operaciones y otras son acciones insignificantes, e incluso algunos de estos planes entorpecen o se contradicen con otros planes previos.

Narodnaia Volia (la Voluntad del Pueblo)

Formado por Cazadores humanos radicales, cazan a vampiros para liberar al proletariado humano de la explotación vampírica. En realidad están manipulados por otros vampiros (Mekhet y Daeva) que los envían contra sus rivales. Son muy pocos y sus escasas células están controladas por los Cartianos Libertarios.

Ordre de Sant Miquel i Sant Jordi

Orden de Caballería creada por un antiguo Mekhet durante la Edad Media para influir en la élite catalana. También ejerce como Orden de Caballería del Invictus, contando entre sus filas a Mekhet, Daeva y Ventrue. Entre los mortales suelen reclutar a familias a dineradas e influyentes, incluyendo a varios políticos. Sin embargo, tras la desaparición de su fundador poco después de su creación, la Orden perdió gran parte de su propósito y actualmente es más un club social con menos influencia en la sociedad de la que desearían.

Seguidores de Set

Antigua alianza egipcia que siembra el caos siguiendo las instrucciones de su dios, pero también protege a la humanidad frente a los demonios, espíritus y otras entidades de otros planos de existencia. Casi ningún vampiro sabe de su existencia y hay muy pocos entre sus filas (todos ellos Mekhet). No obstante, en sus filas hay muchos mortales, a través de los cuales influyen en la sociedad. A veces sus actuaciones son insignificantes, causar un accidente de coche que provoque un atasco, provocar el retraso de un tren... aunque otras veces son de gran alcance (se cree que influyeron en la huelga de controladores que paralizó el país a finales de 2010).

El Culto de Set mantiene una guerra secreta contra el Culto de Apep, una secta de mortales que adoran a la serpiente egipcia devoradora del sol, que también se encuentra extendido por toda España y el mundo. También intentan averiguar si los rumores sobre el regreso de las Estirges son ciertos, y si lo son, estar preparados para enfrentarlos y proteger a la raza de los Vástagos. En España además, también están centrando sus esfuerzos en enfrentarse al Culto de Gerión y evitar el despertar de su Dios.

Sociedad de Cipriano

Congregación católica que trata de reforzar la prohibición papal sobre el uso de preservativos, especialmente en África central. Está controlada por Mekhet Morbus Santificados, que pretenden extender el SIDA (y otras enfermedades de transmisión sexual) por el mundo para así seguir teniendo ellos sustento. En España está dirigida por tres Morbus, que viajan por

todo el país para supervisar las acciones de la congregación. Sus principales centros de influencia son Madrid, Navarra y Valencia, aunque tienen capítulos en varias ciudades de España. Actualmente tres obispos españoles forman parte de ella, y dos ministros de un pasado gobierno también estaban vinculados a ella

Sociedad de Amigos de Tartessos

Aparentemente se trata de una sociedad académica, absolutamente inofensiva, interesada en profundizar en el estudio y el conocimiento de la antigua civilización tartesia. Entre sus miembros se hallan estudiantes y licenciados de Historia y Arqueología, profesores universitarios (algunos de ellos extranjeros) y aficionados a la arqueología. Promueven estudios sobre la antigua Tarsis, financian excavaciones arqueológicas y tratan de difundir y aumentar los conocimientos sobre esta antigua civilización andaluza. Han publicado numerosos libros, recibidos varios premios culturales (incluso un Príncipe de Asturias) y tienen una página web con numerosas visitas.

Lo que prácticamente ninguno de sus miembros mortales conoce es el verdadero objetivo de la sociedad. Los vampiros que dirigen la Sociedad son adoradores de Gerión y pretenden despertar a este antiguo ser de su letargo. Creen que en las ruinas de la antigua Tartessos se encuentra la clave para despertarlo, por lo que promueven el máximo conocimiento de esa cultura y excavaciones arqueológicas para descubrir nuevas ruinas. Creen que si logran traducir su lengua y descubren los restos adecuados lograrán descifrar la clave que les permitirá despertar a su terrible dios.

SOBRE LOS CULTOS SOMBRÍOS

Puedes encontrar más información sobre los Cultos Sombríos en el libro *Shadows in the Dark: Mekhet*. Todos los cultos que aquí aparecen son de ese libro, salvo la **Voluntad del Pueblo** (*Ancient Bloodlines*), la **Sociedad de Amigos de Tartessos**, la **Ordre de Sant Miquel i Sant Jordi** y los **Matamoros** (creación propia). La **Sociedad de Cipriano** aparece en *Shadows in the Dark*, aunque sin apenas desarrollar. La versión que encontrarás más adelante es creación propia a partir de las ideas de White-Wolf.

Familias Ghoul

Estas familias son linajes de ghouls, producto de la experimentación y la cría por parte de vampiros, cuyos miembros nacen con vitae vampírica en las venas, lo que les proporciona naturalmente una gran longevidad y otras características similares a las de los ghouls normales.

Las siguientes familias ghoul pueden encontrarse en España:

- **Agotes:** Una familia ghoul surgida al servicio de los Acólitos Nosferatu del País Vasco y Navarra. Fueron seleccionados de un grupo étnico homónimo de origen desconocido y marginado históricamente en la sociedad vasca. Han servido a la Bruja de Baztán y otros vampiros del Círculo de la Bruja desde tiempo inmemorial, aunque el precio del poder adquirido ha repercutido sobre su salud.

- **Aguiló:** Los miembros de esta familia son descendientes mortales del fundador de Linaje vampírico homónimo. Residentes en Mallorca (y en menor grado en Tarragona), estos ghoul poseen una gran influencia sobre la sociedad mortal, y aunque los Vástagos creen que los ghouls son sus sirvientes y los desprecian, en realidad estos son quienes poseen el verdadero poder allí donde residen.

- **Angustri:** Familia gitana al servicio de la Ordo Dracul. A causa de su reciente origen, aún hay pocos en España, pero con la inmigración rumana, los Dragones están importando más. Suelen mezclarse entre las familias gitanas del país (autóctonas o rumanas), para procrear nuevos miembros.

- **Crasos:** Influyente familia de origen romano, de tiempos de la Camarilla, al servicio del Invictus. Entre sus miembros españoles hay ricos empresarios, políticos influyentes e incluso un obispo, por lo que poseen gran influencia en el país. Compiten en poder e influencia con los **Matamoros**.

- **Hostewicks:** Hay pocos miembros de esta familia británica de mayordomos, pues muchos Invicti españoles (sobre todo castellanos) se niegan a emplear sirvientes ingleses ("la pérfida Albión"). Sin embargo, quienes han superado sus prejuicios y han adquirido uno de ellos (jóvenes en su mayoría), están encantados con sus servicios.

- **Leizarraga:** Emparentados con un poderoso Dragón vasco, esta familia posee grandes riquezas e influencias en Euskadi. Sin embargo, su secreto mejor guardado es la conexión innata que tienen con las almas sin reposo que moran en la Mansión Leizarraga.

- **Mariños:** Una antigua familia ghoul surgida de las noches medievales en Galicia y que sirve a los

Acólitos locales, especialmente a la línea de sangre del mismo nombre. Entre sus filas se encuentran personas relacionadas de una o de otra manera con el mar. Su presencia se concentra sobre todo en la costa atlántica, aunque con el paso del tiempo han emigrado a otros países.

- **Matamoros:** Esta familia ghoul, ligada a la nobleza española, ha servido fielmente a Invicti y Santificados durante generaciones desde la Edad Media. Son bravos guerreros, pero no son estúpidos brutos, al contrario, son astutos, grandes estrategas, excelentes líderes y buenos administradores.

- **Quiñones:** Discreta familia ghoul que desde finales del siglo XVII está al servicio del linaje vampírico homónimo residente en León.

- **Redentores:** Esta familia ghoul es un secreto de los Santificados Albigenses. Afirman que descienden del mismo Longinos en persona y que son la herramienta de Dios para la redención de los Condenados. Actualmente, su presencia se limita a Cataluña, Baleares y parte del sur de Francia (Rosellón, Provenza, Carcasona).

- **Remences:** Los Remensas son los herederos de la revuelta ghoul que asoló Cataluña durante el siglo XV. Actualmente siguen cazando vampiros para alimentarse de su sangre, ofreciendo su experiencia a un Pacto catalán de cazadores, del que forman parte (aunque no les han revelado la verdad sobre su sangre).

- **Toros:** España es de los pocos países donde sigue habiendo una gran demanda de Toros. Ello es porque son empleados con frecuencia en las corridas de toros vampíricas (la coincidencia de nombres no es una ironía), lanzándolos a combatir contra toros ghoul o contra vampiros. En Andalucía incluso hay un pueblito dedicado a la crianza de esta familia.

SOBRE LAS FAMILIAS GHOUL

Puedes encontrar más información sobre las familias ghoul en el libro *Ghouls*. Los **Crasos** y los **Angustri** están en ese libro, mientras que los **Toros** y los **Hostewicks** en el libro del *Invictus*.

Los **Agotes**, **Aguiló**, **Leizarraga**, **Mariños**, **Matamoros**, **Redentores** y **Remences** son creación propia para este suplemento.

Los **Quiñones** son creación de *Lavariel* para *León Nocturno*, y están mencionados con su autorización.

Otros Aspectos de la Danza Macabra

Tradiciones Vampíricas

Españolas

Los Vástagos españoles comparten ciertas tradiciones vampíricas que consideran muy particulares (aunque algunas pueden encontrarse también fuera). Algunas son generales mientras que otras se limitan a ciertas alianzas particulares:

- Las **Corridas de Toros vampíricas** son comunes en numerosas partes de España (especialmente Madrid, Navarra, Extremadura y Andalucía). Estas suelen tomar varias formas: Las más comunes consisten en enfrentar a un mortal (convertido en ghoul) o a un Vástago a un toro ghoul. Una variante muy común es dar un gran martillo o una espada o hacha a un mortal (a veces recién convertido en ghoul), y enfrentarlo a un Vástago. Para todas las variantes de Corridas, también es muy frecuente el uso de ghouls de la familia de los Toros, siendo España uno de los pocos países en que esta línea de sangre goza de una gran vitalidad.

- Es tradición entre algunos Invicti españoles (especialmente entre las **Casas Dinásticas**) de adoptar el apellido de su sire al ser Abrazado, lo que ha generado numerosos linajes Invicti. Normalmente se reemplaza el apellido propio por el del sire, aunque en algunas regiones (como Catalunya y Baleares), el sistema suele ser añadir un "de xx" tras el apellido real del Vástago. Pese a todo no es una norma absoluta y pueden encontrarse excepciones (por ejemplo, algunos Vástagos mantienen el apellido original como segundo apellido).

- El **Día de Difuntos (Todos los Santos)** es costumbre entre los Invicti Dinastas que el Vástago (o Vástagos) despiertos al mando de la Casa pase todo el día despierto velando a su compañero (o compañeros) que permanecen en letargo.

- Existe una tradición entre los antiguos Invicti españoles de relegar el trabajo de **caza** a los jóvenes vástagos pues está mal visto ese tipo de trabajo. Por supuesto, ello no impide a estos antiguos unirse a Clubes de Caza (como los Cazadores de la Noche) para cazar por deporte, no por sustento.

- Los Invicti y los Santificados forman actualmente una unión ideológica muy fuerte (aunque políticamente muchas veces estén enfrentados). Es muy común que los Invicti participen en **Misas de Media Noche** al menos una vez o más al mes (de hecho, no

hacerlo puede suponer ser mal visto dentro de la alianza). Otra práctica muy común es que el segundo o tercer chiquillo de Invicti destacados (normalmente Dinastas) sean ofrecidos al Lancea Sanctum para que se eduquen como sacerdotes Santificados, y defiendan sus intereses dinásticos dentro de esa alianza.

- La **religión católica** ha ejercido una fuerte influencia sobre los Santificados Monacales, mucho más que en otros lugares (lo que escandaliza a muchos Santificados extranjeros). Entre estas prácticas estaría la adoración de **reliquias sagradas** (tanto de reliquias de santos mortales como vampíricos), o las procesiones de Semana Santa.

- La **Semana Santa** es una fiesta muy importante para los Santificados, especialmente en Andalucía, pues coincide con las maldiciones de Longinos. Es muy común la participación de ghouls en nombre de sus regentes en las procesiones de Semana Santa; ocasionalmente también participa algún vampiro incluso se rumorea de una Cofradía de penitentes formada exclusivamente por Vástagos, aunque no pasa de ser una leyenda urbana.

- En León hay una procesión "laica" entre los mortales, "**el entierro de Genarín**", en memoria a un hombre atropellado por un camión de la basura en Jueves Santo. Los Cartianos han fomentado esta tradición, e incluso algunos participan en ella. Aunque los Santificados han tratado de erradicar tal celebración, no han podido y finalmente no han tenido más remedio que aceptarla, muy a regañadientes.

- Otra práctica muy común durante Semana Santa es la prohibición de alimentarse durante **Viernes Santo**, al menos por parte de los Santificados. Algunos Obispos u Arzobispos poderosos extienden la prohibición a todos los Vástagos del dominio.

- En Sevilla, es tradición por Semana Santa que los Santificados den **caza y secuestren a un humano** durante los festejos. Tras ser llevado a un lugar seguro, ese humano es martirizado con las espinas y la cruz a los hombros, para más tarde crucificarlo, dejándolo medio muerto, pero mantenido en vida mediante Vitae, y al tercer día abrazarlo. Tras ello, es estacado y dejado al sol, para que "ascienda a los cielos". Numerosos Santificados vienen de toda España para asistir a esa celebración.

- En Toledo, la noche en que el **13 de abril (martirio de San Hermenegildo)** coincide con la fiesta de **Pascua** se elige a un **Rey de los Condenados Godos y Romanos**, cuya palabra es ley por esa noche, tras lo cual es destruido. Teóricamente, si sobrevive esa noche, debería poder seguir manteniendo su título, pero hasta

ahora no se ha dado el caso de esa eventualidad. También es común que por esa fecha asistan a Toledo Santificados e Invicti de todo el país.

- En Catalunya es tradición por **Navidades** que la Casa Cardona del Invictus haga una representación con ghouls y Vástagos del **nacimiento de Longinos**, a imitación de los **Pastorets** (representación teatral muy parecida a la pastorela mexicana acerca del intento del diablo de evitar la adoración de los pastores a Jesús).

- Numerosas fiestas mortales se mezclan con las celebraciones paganas del Círculo de la Bruja, como las **Fallas de Valencia** o la **Noche de San Juan**.

Secretos

- En gran parte de la Península está extendido el culto a **Gerión**. Se trata de un antiguo Vástago (o espíritu, u otra criatura, no está claro) fundador de la línea de sangre de los Geriones, a quien sus adoradores le hacen sacrificios de sangre, esperando despertarlo. Sus seguidores no se limitan únicamente a los **Hijos de Gerión**, sino que se extienden entre los Acólitos y Belialistas (que lo consideran la encarnación de Belial). Aunque numerosos Acólitos se oponen a tal culto o incluso lo persiguen fervorosamente, ello no ha impedido que la propaganda Santificada los vincule a los Geriones y a la Progenie de Belial.

Sus seguidores no se limitan a los no muertos, sino que también tienen seguidores mortales. Unos pocos son satánicos aficionados engañados por la parafernalia infernalista de los Geriones. Pero la mayoría son humanos que desconocen absolutamente la verdad sobre sus amos, trabajando para desvelar los secretos de la antigua cultura tartesia, proporcionando la clave para que los Geriones puedan despertar a su señor no muerto. Incluso se rumorea que algunos magos u hombres lobo se han unido a ese culto.

- La familia ghoul **Matamoros** posee una gran influencia en toda España, más allá de la que muchos Vástagos creen. En realidad, han formado un Culto Sombrío junto a miembros de su familia Abrazados y mortales emparentados con ellos. Todos ellos trabajan para promover los intereses de la familia, de modo que sigan teniendo la excelente reputación que tengan. Sin embargo, ninguno de ellos jamás llegará al nivel de traicionar a los regentes a los que sirven para beneficiar a la familia, pues ello perjudicaría la excelente reputación del linaje. Algunos rumores afirman que el líder de la familia es en realidad un ghoul, pero los Vástagos del linaje consideran absurda tal hipótesis.

Semillas de Historias

- Los personajes son neonatos, a punto de ser presentados en sociedad ante el Príncipe y el resto de Vástagos (en el dominio hay la tradición de una vez al año hacer todas las presentaciones conjuntamente). En la presentación pueden conocerse entre ellos y formar una cuadrilla, al igual que conocer a los principales Vástagos del dominio. Es un momento importante, especialmente para los Invicti, y los personajes pueden lograr patrones, aliados, pero también ser manipulados por otros Vástagos sin escrúpulos.

- Se ha proclamado una Caza de Sangre en la ciudad, contra un rival del Príncipe (de la misma alianza o de otra). Ello provoca una gran actividad en la ciudad, especialmente para los aliados de la presa. Algunos lo ayudarán, pero otros no querrán saber nada de él por temor a que los relacionen. Los personajes de los jugadores pueden elegir ayudar a la presa o participar en la Caza de Sangre. En este último caso pueden descubrir que las acusaciones son falsas y que el Príncipe lo sabe, y cambiar de bando (o no importarle y acabar con la presa para ganar el favor del Príncipe).

- Los personajes de los jugadores forman parte del séquito de un embajador (tal vez uno de ellos) de un Príncipe ante otro, o asisten a la llegada de un embajador de otro Príncipe a su dominio. Es una oportunidad para tratar con Vástagos de otros dominios, tanto si los jugadores son embajadores como si son Vástagos locales. Tal vez el embajador tiene una misión de espionaje, tal vez el Embajador es secuestrado o asesinado (lo que podría ocasionar un enfrentamiento entre ambos Feudos), o tal vez los personajes pertenecen a una facción enemiga del Príncipe, con la misión de secuestrar o asesinar al embajador para que suceda eso.

- Se ha descubierto un nuevo yacimiento tartesio que parece tener información fundamental para despertar a Gerión. Los jugadores pueden ser enviados a conseguir esa información, tanto para usarla, como para destruirla como para estudiarla. La información puede haberse partido en varias partes para protegerla, desperdigándose por todo el país, lo que puede generar una larga crónica por numerosos dominios de todo el país, compitiendo con grupos rivales para recopilarla.

- En Holanda, ha sido robada una página del *Manuscrito de Utrecht*, una de las copias más antiguas del *Testamento de Longinos*. Se ha localizado la página en España y se ha enviado a varios Paladines a recuperarla. El problema es que la página contradice la versión del Testamento empleada por los Santificados españoles y pone en cuestión algunas de sus prácticas. Ello puede causar un grave conflicto religioso si sale a la luz, por lo que algunos Santificados españoles pueden desear que esa página no se recupere jamás.



CAPÍTULO TRES: LÍNEAS DE SANGRE Y FACCIÓNES

"Todo lo referente a Gerión y sus descendientes,
reales o legendarios, se hunde en la oscuridad.
Las fuentes no son claras y no creo que se deba a su ausencia,
sino a un inquietante temor a desvelar la terrible verdad."

Extracto del Diario Secreto del Obispo San Luís de Madrid

CAPÍTULO TRES: LÍNEAS DE SANGRE Y FACCIÓNES

«La nación hispana o la Hispania Universa, no supo unirse contra Roma.
Defendida por los Pirineos y el mar habría sido inaccesible.
Su pueblo fue siempre valioso pero mal jerarquizado.»

Lucio Anneo Floro,
historiador latino.

En este capítulo te presentaremos las principales facciones vampíricas al margen de los clanes y alianzas. Está dividido en tres partes: **Líneas de Sangre** (subdivisiones sanguíneas de los cinco clanes vampíricos), **Familias Ghoul** (ramas familiares de ghouls con características semejantes resultados de siglos de cría y selección por parte de los Vástagos), **Cultos Sombríos** (organizaciones vampíricas secretas que emplean los mortales para manipular a los mortales y ejercer influencia sobre ellos) y **Otras Facciones**.

En el apartado de Otras Facciones, al final aparecen unos Beneficios opcionales. Tal y como indica su nombre, son beneficios cuyo permiso o no queda en manos del Narrador. **La norma por defecto es que NO se aplican.** Pero si el Narrador quiere otorgar ciertas ventajas particulares para pertenecer a una facción puede conceder esos beneficios, ya sea **reemplazando** los

Beneficios de Alianza por estos, o incluso permitiéndolos **además** de sus Beneficios de Alianza.

Algunas de las facciones que presentamos son exclusivas de España (o se encuentran principalmente en ella). Otras se han extendido por todo el globo y España es simplemente uno de los lugares en que uno puede encontrarlas, aunque pueden tener gran importancia en nuestro país.

Todas ellas son opcionales, considéralas como añadidos y sugerencias para tu crónica, pero no necesariamente como grabadas en piedra. Incluso líneas de sangre con una fuerte influencia en el país como los Casios o las Strigmeigas pueden traducirse simplemente en una Casa Dinástica del Invictus o una facción del Círculo de la Bruja. Es tu juego, de modo que emplea lo que quieras y descarta lo que no te guste.



Líneas de Sangre

Aónides



*Agradezco tu aplauso, pero me temo que debo poner fin a mi humilde interpretación.
Y ahora si me permites, tengo que entregar un mensaje de parte de mi señor.
Se te ha declarado culpable de traición y tu canción debe terminar.*

La línea de sangre de las **Aónides** hunde sus raíces en la antigüedad del clan Daeva, y algunos afirman que fue una de las primeras líneas de sangre, surgida de las noches de la antigua Mesopotamia, cuando sus miembros entonaban cantos e himnos sagrados en la corte de los dioses vampiros que gobernaban las ciudades estado de la cuenca de los ríos Tigris y Éufrates.

Sin embargo, al margen de las leyendas, parece que la línea de sangre llegó a Europa durante la época de Alejandro Magno (otros aseguran que fue durante las Guerras Médicas), a través de una antigua y hermosa vampira llamada **Polimnia**, que creó la primera Casa de Canto en Atenas. Fue bien recibida por los vampiros locales, y ella y sus seguidores, hermosos efebos, hetairas, bailarinas y seductoras, amenizaron los banquetes nocturnos de los antiguos Vástagos y mortales griegos con sus cantos y otras habilidades de entretenimiento. Los discípulos de Polimnia se extendieron por el Imperio Romano y la propia Polimnia se trasladó a Constantinopla, donde caería en letargo durante el siglo VI y no volvió a ser vista.

La línea de sangre se fragmentó y muchas Aónides se unieron a las filas del Lancea Sanctum, adoptando muchos de los modismos y estilos de la música religiosa en sus actuaciones. En los siglos siguientes cantantes y cantores Aónides se convertirían en una figura habitual en los dominios de los Vástagos, formando coros religiosos, como músicos cortesanos, etc. Durante este período las Aónides también comenzaron en secreto a incorporar otros elementos adicionales en sus enseñanzas, como el asesinato, el

espionaje, la administración, etc., para hacerse más valiosas para sus clientes... otros aseguran que realmente siempre se habían dedicado a esas "artes" mundanas desde los comienzos de la línea de sangre.

El linaje nunca ha ocultado su reputación mercenaria y es frecuente que sus servicios sean requeridos por los gobernantes vampíricos, bien como hermosos ornamentos en sus cortes, bien como otro tipo de servicios más discreto. Sin embargo, el verdadero distintivo de las Aónides son sus armoniosos cantos, con los que elaboran canciones de asombrosa belleza y que también constituyen un arma destructiva cuando la melodía se acompaña del impulso adecuado.

Clan Paterno: Daeva

Apodo: Sirenas, Musas, Cantores

Disciplinas de la Línea de Sangre: Celeridad, Majestad, Poderío, Polimnys.

Debilidad: Al igual que todos los Daeva, debido a la añoranza por las pasiones que perdieron tras el Abrazo, las Aónides tienen dificultades para aislarse del hedonismo que cultivan como miembros de los Condenados. En cualquier momento que una Aónide tenga la oportunidad de disfrutar de su Vicio y no la aproveche, pierde dos puntos de Voluntad.



Por otra parte, las Aónides parecen escuchar algún tipo de melodía que resuena de forma armoniosa y rítmica en sus mentes y cuyo origen se desconoce. Esta canción constante distrae a las Aónides y al mismo tiempo parece guiarlas con impulsos repentinos y misteriosos. En todas las tiradas relativas a la Percepción los dieces no se repiten y los unos restan éxitos.

Alianza: Desde la Edad Media, la gran mayoría de las Aónides ha trabajado para el Lancea Sanctum, disfrutando de una relación privilegiada con varios antiguos de la alianza y disponiendo de un amplio repertorio de música religiosa. Les siguen en importancia y número las Aónides que forman parte del Invictus, a menudo como músicos cortesanos, heraldos o senescales. Desde el siglo XIX algunas Sirenas se han unido a las filas del Movimiento Cartiano, con himnos revolucionarios e inspiradores. Unas pocas Aónides se han unido al Círculo de la Bruja y a la Ordo Dracul, mezclando sus voces con el conocimiento místico y esotérico de estas alianzas y dando lugar a melodías realmente extrañas.

Apariencia: Las Aónides suelen ser hermosas y cuidar su aspecto para actuar ante su público, procurando proporcionar lo que se espera de ellas. Ponen mucha atención en su vestuario, que suele mostrarse acorde con el tipo de música y espectáculo de su repertorio. Cuando desean pasar desapercibidas suelen mostrar una vestimenta más austera.

Refugio: Al margen de que compartan el refugio de sus señores o busquen un rincón solitario, la mayoría de las Aónides prefieren un espacio tranquilo con buena acústica, donde puedan practicar y cantar sin que nadie las escuche. También prefieren la soledad cuando terminan de actuar, así que la apariencia exterior de sus refugios no es tan importante como mantener la discreción.

Trasfondo: Como es de esperar, a la hora de buscar chiquillos o aprendices, las Aónides buscan algún tipo de cantantes. Algunos antiguos de la línea de sangre, con suficientes recursos, prefieren comenzar el adiestramiento en vida, prefiriendo una "hoja en blanco" sobre la que trazar sus enseñanzas sin la adulteración de otro tipo de educación musical. Las Aónides no discriminan a nadie por su estilo musical, aunque algunos sires se sienten más cómodos con chiquillos que lo comparten. Jazz, metal, ópera clásica, folk, rock, música autodidacta –lo importante para las Sirenas es un verdadero talento.

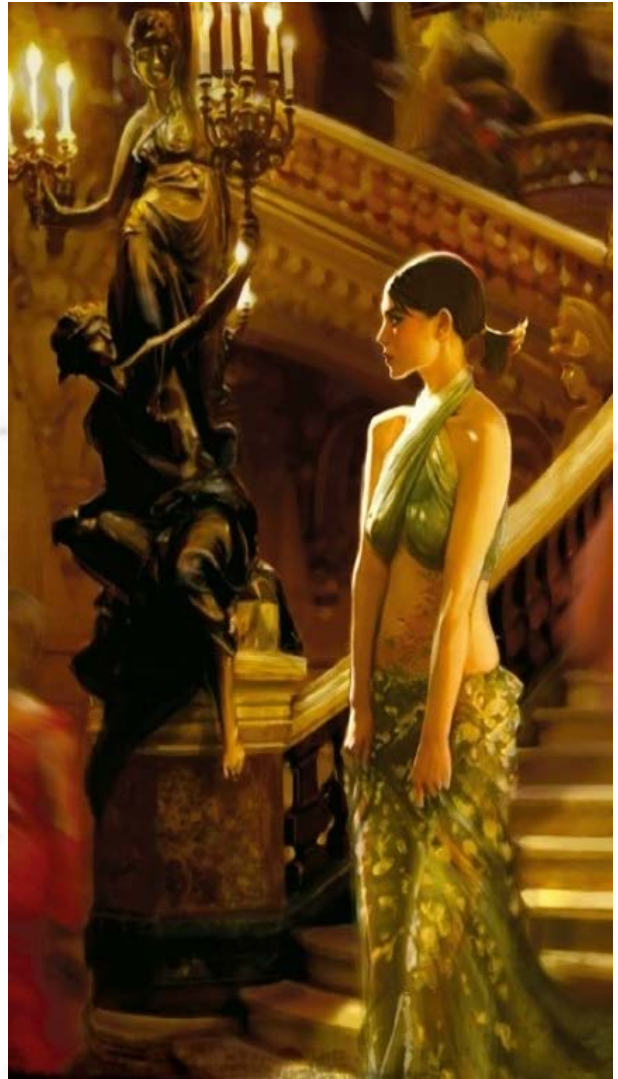
Más allá de la educación musical, las Aónides también ofrecen servicios más exclusivos. Las artes de la instrumentación musical y la danza son complementos

habituales. Otras Aónides destacan en su habilidad amatoria, la administración mundana, decoración y protocolo...y una minoría de la línea de sangre es educada en las artes del asesinato y el espionaje, convirtiéndose en hermosos guardaespaldas y ejecutores llegado el caso. Normalmente sus clientes prefieren que mantengan estas facetas adicionales en secreto.

Creación del Personaje: Los Atributos Sociales suelen ser Primarios, con elevadas puntuaciones de Empatía y Expresión. Muchas Sirenas mantienen en la no muerte sus Contactos con el mundo del espectáculo y suelen disponer de un Mentor que actúa como su mecenas y cliente. Otras convierten a sus fans mortales en su Rebaño o viajan en compañía de Aliados y Criados mortales que trabajan como ayudantes o forman orquestas con sus amos.

Organización: La línea de sangre se encuentra bien organizada, disponiendo de una serie de **Odeones** o **Casas de Canto** dispuestas por todo el mundo en algunas grandes ciudades (Nápoles, Viena, Nueva York, Shangai...). Cada Odeón ha sido fundado por un **Maestro Cantor**, un antiguo prestigioso que suele marcar la estructura de la enseñanza y quien decide la admisión de chiquillos y aprendices y negocia contratos con otros Vástagos. Más allá de las divisiones de estilo musical y alianza, las relaciones suelen ser bastante cordiales y basadas en el talento personal, aunque las rivalidades no son desconocidas. Por otra parte, desde el siglo XIX muchas Aónides han abandonado la estructura formal de las Casas de Canto y se dedican a ofrecer sus servicios de forma independiente.

Conceptos: Cantante, diva de ópera, niño prodigio del canto, maestro de ceremonias, ventrílocuo.



Casio



El poder es importante. La supervivencia lo es todo.

Entre los Vástagos españoles hay un dicho: *"Pacta antes con el diablo que con un Casio"*. Es conocida por todos la actitud traicionera de los Casio. En numerosas ocasiones han cambiado de bando o han traicionado a aliados. Y lo seguirán haciendo. Y sin embargo, los Vástagos seguirán acudiendo a ellos. ¿Cómo es posible tal cosa? Porque son poderosos y son una apuesta casi segura por el triunfo. Sin embargo, cuando pactes con ellos, asegúrate de que tu rival no pueda igualar o superar tu oferta.

Los Casio se ven a sí mismos respecto a los Ventrue como los Ventrue se ven respecto al resto de Vástagos. Y miran por encima del hombro a los Invicti del mismo modo que los Vástagos de Alcornia miran al resto de Condenados. Los Casio se ven a sí mismos como una dinastía de origen divino, cuyo destino es gobernar y sobrevivir al precio que sea necesario.

El poder era uno de los rasgos principales de los dioses. Los dioses eran poderosos. Los Casio harán casi cualquier cosa por el poder, por el verdadero poder. No aceptan ser segundones o el poder en la sombra, sino que quieren gobernar directamente y que todos lo sepan. Si actúan como poder en la sombra o consejeros lo harán para adquirir el poder eventualmente para ellos. De modo que quien los contrate a su servicio debería vigilar sus espaldas. Ya que, para obtener el poder, los Casio traicionarán a quien haga falta y cambiarán de bando las veces que sea necesario.

Pero los dioses tenían otro rasgo aún más característico que el poder. La inmortalidad. Mientras los hombres envejecían, los dioses sobrevivían. Y lo mismo sucede con los Casio. Mientras clanes, líneas de sangre, alianzas o facciones (rivales o aliadas) han caído y desaparecido, ellos han perdurado, al coste que haya sido necesario, empleando para ellos todos los medios a su alcance, cambiando de bando con tal de sobrevivir. Y parece que les ha ido bien.



Pese a lo que se cree, la traición no es un valor ni una virtud entre los Casio. Simplemente es algo aceptable en caso de necesidad. Es más una cuestión de pragmatismo. Las traiciones cometidas por los Casio son más bien escasas (esa actitud sería contraproducente), pero sin embargo, las pocas que han cometido han sido espectaculares y aún son recordadas hoy en día varios siglos después.

Historia: Se desconoce el origen de los Casio, habiendo relatos contradictorios acerca de ello.

Un primer relato sitúa su origen en la antigua Roma (está confirmada la presencia de un linaje Casio en tiempos de tiempos de la Camarilla). Se dice que **Flavio Casio** era el Procónsul de la Camarilla en Caesaraugusta, desde dónde persiguió implacablemente a los Santificados. Una leyenda afirma que los Casio ofendieron a unas brujas. Temiendo su destrucción, solicitaron ayuda a otro linaje Ventrue (Claudios, Julios, Aurelianos, según la versión) en contra de las brujas. Pero en secreto, pactaron con las brujas, entregándoles el otro linaje para que lo destruyeran en vez de a ellos a cambio de *“su piedad durante trece generaciones”*.

Otra versión sitúa sus orígenes en tiempos más recientes, a finales del reino visigodo y los orígenes de la conquista islámica. Según esta variante de la versión, el **Conde Casio** mortal sería el fundador del linaje. Después de su conversión al Islam, el Conde de Tudela habría sido Abrazado por un vampiro (a quien diablerizaría), tras lo cual establecería un linaje de vampiros (los **Banu Qasi**) que controlarían la región, del mismo modo que lo harían sus descendientes mortales (en la otra versión, el Conde Casio mortal está emparentado con el vampírico, aunque son dos personajes distintos). Los defensores de esta versión sostienen que si bien es cierto que hubo un linaje de Ventrue Casio en tiempos de la Camarilla, la referencia a éstos desaparece con la caída de Roma y no vuelven a aparecer hasta los relatos del Conde Casio mortal. Además, Casio era el nombre del Conde únicamente, no el de su familia, y no consta que el Conde de Tudela descendiera de la gens romana de los Casio, de modo que es altamente improbable que los dos Casio estuvieran emparentados (y si no lo estaban, es una gran casualidad que sus nombres coincidan).

Finalmente, una última hipótesis (apoyada por algunos historiadores mortales) sostiene que el Conde Casio mortal no existió. No hay registros contemporáneos a su existencia que lo mencionen y los pocos registros posteriores nos proporcionan muy poca información sobre él. Algunos historiadores mortales sostienen que podría tratarse de una invención posterior para dar una genealogía y unos orígenes a los Banu Qasi mortales. Algunos historiadores entre los Vástagos han empleado esta hipótesis para lanzar otra aún más atrevida: el Conde Casio de las leyendas mortales era un vampiro. Sería el patrón de un linaje de gobernantes

mortales, de quienes era su patrón secreto (de ahí su nombre), pero en algún momento concreto, su nombre se filtró ante los historiadores y genealogistas mortales, quienes sin entender del todo los hechos, escribieron la historia del Conde Casio como si fuera un mortal, aunque en realidad los hechos narrados fueron protagonizados por un vampiro. Esta versión, no obstante, no se decanta sobre el origen romano o hispanogodo de Casio. Es evidente que Casio ya existiría a finales del reinado visigodo y tendría cierto poder (era Conde, después de todo), pero ello no implica automáticamente que sea de origen romano.

Sea cual sea su origen, sólo el Conde Casio lo sabe. Pero jamás lo ha revelado. Todos aquellos que han indagado demasiado sobre éste han recibido severas advertencias (tal vez algún familiar, chiquillo, sirviente, contacto o aliado muerto), y si no han hecho caso, se sabe que han sido destruidos de modo horroroso y junto a ellos gran parte de los mortales con quienes se relacionaba. No importa si se acercaron a la verdad o no. La investigaron demasiado y por ello fueron destruidos.

Los Casio han sido célebres por sus numerosas traiciones, siendo la más célebre su doble conversión primero al Islam y luego de nuevo al cristianismo (o mejor dicho, a la fe Santificada). La primera es bien conocida y en muchos sentidos es similar a la leyenda mortal (un noble visigodo convertido al Islam para mantener sus tierras), aunque en algunas versiones (poco creíbles) incluso le atribuyen el asesinato del Rey Vampiro **San Hermenegildo**. En su segunda traición, ante el avance de las tropas aragonesas, optó por negociar su conversión al Longinismo, uniéndose al Invictus. Para confirmar su compromiso, ordenó a todo su linaje la conversión, ejecutando a aquellos que se negaran (aunque una logró escapar, dando origen a la enemistad entre los Casio y los Banu Qasi). Se dice que Casio también facilitó la toma de la ciudad, proporcionando información sobre sus defensas y alimentándose con frecuencia de sus soldados defensores (lo que les debilitó).

Casio y su linaje se afiliaron al Invictus, logrando incluso el control de la alianza en Aragón (de hecho, algunos incluso afirman que son los principales responsables de la introducción de la alianza en España). Fue Casio quien planeó el asesinato de **Raymond Vera**, Conde de Barcelona, para poner fin a sus pretensiones de gobernar sobre Aragón. Y fue Casio quien propuso jurar lealtad únicamente al **Emperador Invictus** (quien estaba demasiado lejos para imponer su autoridad) para sabotear cualquier intento de un nuevo Emperador vampírico en España.

Desde entonces los Casio se han hecho con el poder absoluto en Aragón (y la Rioja) y parte de Navarra. Todas las grandes ciudades de Aragón están bajo el control de los Casio y hasta existen otras ciudades fuera de la región (como León) que están bajo su influencia. También se les atribuye numerosos hechos históricos, tanto humanos (como la unión de

Aragón y Barcelona, la rendición de Zaragoza ante los franceses, el triunfo de las fuerzas Nacionales en Aragón durante la Guerra Civil...) como vampíricos (prácticamente cualquier suceso vampírico en que haya habido algún acto de traición se les atribuye a ellos). No se sabe hasta qué punto tales atribuciones son ciertas y si la presencia e influencia de los Casio en tales sucesos es real, pero si los Vástagos creen que ello es verdad también creerán que los Casio tienen un gran poder, y la creencia en que alguien tiene un gran poder implica otorgarle ese poder a esa persona. De modo que los Flavios están encantados con los rumores, por lo que procuran que estos se extiendan y no se extingan.

Entre los Casio y los **Banu Qasi** hay una guerra fría declarada desde hace siglos. Los Banu Qasi fueron expulsados de España (aunque aún permanece alguno oculto en Andalucía) y sobreviven en el mundo islámico, donde se han ganado una terrible reputación. Tanto unos como otros son implacables contra sus hermanos de linaje, pero los Banu Qasi llevan el odio entre las venas, habiendo acabado con la existencia de varios Casio leales al Conde (como Carlos Casio o Pedro Íñiguez, antiguos Príncipes de Calatayud o Teruel). Los Banu Qasi se han convertido en una importante línea de sangre en el Magreb (Marruecos, Argelia y Túnez) y otros territorios islámicos, gobernando varias ciudades con mano de hierro. Se sabe que han arrasado toda la población vampírica de alguna ciudad en la que había un Casio cuando el Emir de ésta se les negó a entregárselo. Los Banu Qasi han abandonado la reputación de traicioneros de sus hermanos occidentales, pero sin embargo se han ganado la de terroríficos e implacables.

Clan Paterno: Ventrue

Apodo: Divinos, Supervivientes, Chaqueteros (despectivo).

Disciplinas de Línea de Sangre: Animalismo, Dominación, Majestad, Vigor.

Debilidad: Los Casio, como todos los Ventrue, sufren una penalización de -2 a las tiradas necesarias para evitar adquirir un trastorno mental al perder Humanidad. El primer trastorno mental que siempre adquirirá un Casio en estas circunstancias es el de Narcisismo (si es que no lo poseía ya de antes) y normalmente no tarda en agravarse a Megalomanía.

Pero además, a causa de su naturaleza traicionera, pocos Casio logran mantener alta su Humanidad, dado que sufren también una penalización de -2 a las tiradas de degeneración para evitar perder Humanidad. Esta penalización no puede provocar que su reserva se reduzca a cero, disfrutando siempre al menos de un dado.



Alianza: Aunque el Conde Casio pertenece al Invictus, sus descendientes leales están divididos entre dos alianzas, el Invictus (las ramas **Casio**, **Íñiguez** y **Garcés**) y el Lancea Sanctum (la rama **Fortún** y unos pocos **Garcés**). Sin embargo, es el Invictus la alianza con la que la mayoría de los Vástagos identifican a los Casio. El Conde Casio fue quien introdujo el Invictus en España y es en su castillo de Tudela donde se celebran las reuniones de su Círculo Interno español.

En cuanto a los **Banu Qasi**, el linaje islámico escindido de la rama principal, están divididos en tres alianzas principalmente: la mayoría de ellos pertenece a los al-Harij (rama islámica del Invictus), aunque unos cuantos se han unido a los Banu Shaitan (rama islámica del Lancea Sanctum); unos pocos también han ingresado en los al-Amin (alianza de juristas que aplican la Sharia para regir a los Vástagos). Ello no les impide mantener una unidad de linaje y seguir su guerra contra los Casio allí donde sea necesario.

Apariencia: Los Casio occidentales son exclusivamente de raza blanca. Aunque los Casio pueden abrazar a gente de toda condición social, una vez inducidos en el linaje, se les exige una apariencia y un cuidado físico adecuado para su actual posición. Así, los Casio suelen vestir de modo elegante, mostrando a los otros su elevada posición social. También reciben una educación adecuada para ello, para que no parezcan alguien que compra ropa cara pero no tiene estilo.

Los Banu Qasi también suelen mantener los mismos patrones, aunque ellos tan sólo abrazan a musulmanes y optan por un estilo de ropa más propio de los países islámicos. Rechazan todo intento de occidentalización y allí donde gobiernan suelen promocionar un estilo de vida acorde con el Corán entre los Vástagos locales.

Refugio: Los Casio suelen residir en refugios amplios y espaciosos. No obstante, para ellos la Seguridad es prioritaria. Gastarán grandes cifras de dinero en adquirir un refugio elegante y grande, que denote su posición, pero aún más en seguridad para evitar posibles ataques. El poder y la imagen de poder son importantes. La supervivencia lo es todo.

Trasfondo: Los Casio occidentales abrazan exclusivamente entre españoles (y unos pocos europeos y latinoamericanos) de raza blanca, preferentemente aragoneses (aunque este último aspecto se debe únicamente a que es donde concentran su poder), mientras que los islámicos abrazan a la población musulmana de esos países.

Ambos suelen buscar a triunfadores y, sobre todo, supervivientes. Preferirán a un vagabundo que haya sufrido lo indecible y haya salido adelante e imponerse a sus desgracias a un alto ejecutivo que jamás ha tenido un reto (obviamente, si pueden combinar ambas cualidades el candidato sería perfecto). Por ello entre sus filas, aunque prefieren gente de elevada posición social, uno puede encontrarse a gente de todos los orígenes, siempre y cuando demuestren que han sido supervivientes y han superado sus retos.

Creación del Personaje: Más que priorizar los Atributos Físicos, Mentales o Sociales, los Casio priorizan los de Aguante, y es raro encontrar Casio que no tengan al menos 3 puntos en Aplomo y Compostura. En cuanto a Habilidades, priorizan las sociales, como Persuasión, Intimidación, Socializar o Subterfugio (los Casio están destinados a gobernar, después de todo), seguidas de las físicas (especialmente las de combate).

Finalmente, en cuanto a los Méritos, en cuanto al Refugio, siempre priorizan la Seguridad. Los Méritos Sociales como Recursos, Contactos o Aliados son muy comunes. La Posición (ya sea en la ciudad, clan o alianza) es casi obligatoria, al igual que los Criados. También valoran algunos Méritos Físicos, como los Estilos de Lucha u otros Méritos orientados al combate.

Organización: Los Casio están bajo una estricta jerarquía del fundador de su clan, el **Conde Casio**, quien es casi venerado y temido como un dios.

Por debajo de Casio, la línea de sangre se divide en cinco linajes, tres de ellos absolutamente subordinados a él (los **Casio**, **Íñiguez** y **Fortún**), uno independiente aunque leal (los **Garcés** de Navarra) y uno enemigo (los **Banu Qasi**).

Los tres primeros se concentran sobre todo en Aragón, estando bajo la supervisión directa de Casio. Los Casio son descendientes de varios chiquillos de Casio y son el brazo político de la línea de sangre, perteneciendo exclusivamente al Invictus. Aunque no es su fundadora, actualmente **Lucía Casia** se ha convertido en la líder de esta rama. Los **Íñiguez** (también miembros del Invictus) son los descendientes de **Íñigo Casio**, primer chiquillo de Casio tras su unión al Invictus, y son un linaje de guerreros, encargados de la seguridad y la protección del linaje (aunque también actúan como líderes políticos y Príncipes en ciudades con graves conflictos violentos con otras alianzas). Actualmente están dirigidos por **Sancho Íñiguez**. Finalmente, los **Fortún** son la rama religiosa de los Casio, perteneciendo exclusivamente al Lancea Sanctum. Descendientes de **Fortún Casio** (segundo chiquillo del Conde tras su conversión al Longinismo), actualmente están dirigidos por **Francisco Fortún**.

Los tres, **Lucía Casia**, **Sancho Íñiguez** y **Francisco Fortún**, forman el **Círculo Interno de los Casio**, actuando como consejeros del Conde (o reemplazando su autoridad cuando éste no está). Raramente suelen reunirse los tres juntos (aunque de vez en cuando Casio llama a alguno de ellos ante su presencia), y en caso de que ello suceda, debe ser por causas realmente graves.

Los Casio tienen estrictamente prohibido abrazar sin permiso de Casio. En caso de que algún Casio abraze sin autorización, infractor y chiquillo son destruidos sin contemplaciones, persiguiéndolos hasta donde haga falta y por el tiempo que sea necesario. Se cuenta de un infractor que logró escapar durante 150 años de la ira de los Casio, finalmente fue ejecutado en Tailandia, dos décadas después de que su chiquillo fuera destruido en Bagdad. Bajo ningún concepto se acepta a otros Ventrue en el linaje. La sangre de Casio sólo puede ser compartida por sus descendientes.

Una vez abrazados, los potenciales Casio pasan varias décadas siendo adoctrinados en la filosofía del linaje, siendo probados para ver si son dignos. En caso de que se consideren indignos de la sangre Casia son destruidos y sus sires sufren una gran pérdida de prestigio en el linaje. Tras ello, comienzan sus verdaderas pruebas. No se valorará tanto que tengan éxito en su misión (que a veces simplemente consiste en estar en una ciudad), sino en su capacidad de adaptación y de supervivencia. Un Casio que se enfrente a una situación desesperada y logre sobrevivir y escapar (aunque fracase en su misión) será mejor

valorado que otro que triunfe en obtener el poder sin apenas resistencia (aunque obviamente lo idóneo es triunfar y sobrevivir).

Normalmente los neonatos acompañarán a un ancilla a algún territorio fuera de Aragón, y con el tiempo se les enviará solos. Allí tendrán una oportunidad para labrarse un nombre, aprendiendo y ascendiendo por su cuenta, sin ayuda de sus mayores. Si tienen éxito, su prestigio en el linaje ascenderá. Muchas veces serán enviados para ayudar a algún aliado que lo solicite. Otras veces, simplemente para poner a prueba los chiquillos (aunque la llegada de un Casio sin duda provocará rumores y preguntas, y puede iniciar movimientos políticos por sí mismos).

Es por ello que es común encontrar a Vástagos Casio fuera de Aragón, en todas las ciudades de España. Incluso es posible encontrar alguno en el resto de Europa (especialmente Francia, Italia y Alemania). En las últimas décadas, unos pocos han sido enviados a América, especialmente a las antiguas colonias españolas, con órdenes estrictas de regresar cuando acabe su misión (Casio siempre prohibió participar en la colonización del Nuevo Mundo, por temor a perder el control de su linaje).

Los **Garcés** son una rama navarra de los Casio, fundada cuando el Conde Casio Abrazó a **Gonzalo Garcés** de entre la monarquía navarra. Algunos ponen en duda este origen (Casio era musulmán por ese entonces) y creen que en sus orígenes se trataría del linaje de un Casio superviviente de la purga que se dice que cometió sobre sus descendientes visigodos (similar a la que hizo posteriormente con los Banu Qasi). Tras la

reconversión de Casio al Longinismo y el abandono de las hostilidades, se habría reescrito su historia para ocultar ese pasado de enfrentamiento. Actualmente están dirigidos por **Gonzalo II Garcés** desde Pamplona, aunque su gobierno suele ser más laxo que el de Casio en Aragón, otorgando gran libertad a sus miembros (la mayoría Invicti, aunque también hay unos pocos Santificados). Los Garcés son más flexibles que los Casio aragoneses en cuanto al Abrazo, aunque también mantienen un estricto control sobre ellos.

En cuanto a los **Banu Qasi**, también tienen una estricta jerarquía de mando, aunque suele ser algo más flexible que la de los Casio españoles. Liderados por **Fátima ibn Qasi** (conocida como la **Hija de Casio**), sus descendientes se han extendido por el norte de África, aunque sin una estructura tan centralizada como sucede en España. Aunque Fátima espera que obediencia absoluta cuando así lo requiera, concede a sus descendientes una mayor libertad que la que concede e Conde Casio a su progeie. Ello no les impide mantener un fuerte sentimiento de unidad y hermandad, de modo que en caso de amenaza para alguna de sus células o ciudades, pueden contar con el apoyo incondicional del resto. Del mismo modo, los Banu Qasi son menos estrictos a la hora de Abrazar (no en cuanto a los criterios, sino en cuanto al control, pues se concede una mayor libertad a sus miembros).

Conceptos: Ejecutivo agresivo, hombre hecho a sí mismo, mujer maltratada capaz de imponerse a sus penurias, líder pandillero, veterano del ejército, rebelde armado, empresario surgido de la pobreza.

SOBRE LOS CASIO, LOS JULIOS Y LAS STRIGMEIGAS

Unos pocos académicos Vástagos han ligado el primer origen sugerido para los Casio con las leyendas de los **Julios** y las **Estirges**. Según esta hipótesis, los Casio serían un linaje de los Julios que habría pactado con las Estirges. Se cree que Casio habría ofrecido a las Estirges los cuerpos de toda su progeie para que exterminaran a los Julios, a cambio de su supervivencia. El defecto adicional de los Casio es el mismo que el de los Julios, lo que parece reforzar esta hipótesis. Ello parece indicar que los Casio se convirtieron en Ventrue.

Precisamente por ello, Casio sería tan estricto a la hora de conceder nuevos Abrazos. Teme que a la dcimotercera generación Abrazada tras él las Estirges regresen a acabar lo que empezaron, y ha comenzado a escuchar con preocupación los rumores de su posible regreso.

¿Implica esto que los Ventrue son antiguos Julios que cambiaron de clan? No necesariamente. Simplemente indica que los Casio podrían haberlo hecho. No es para nada una certeza y en caso de ser cierto, únicamente sería algo que habría afectado a los Casio.

Y después de todo, es una hipótesis referida únicamente a un posible origen de los Casio. No es seguro que este origen sea el verdadero. Tal vez Casio es un Vástago Abrazado en el siglo VIII, sin relación alguna con los Casio romanos...

Finalmente, varios eruditos sospechan que las brujas del mito Casio son en realidad las **Strigmeigas**, lo que explicaría la amplia rivalidad entre ambas líneas de sangre. Se dice incluso que fue a la **Bruja de Baztán** en persona a quien Flavio Casio ofendió, y quien lanzó la maldición sobre su linaje.

Díplios



*Demasiado tarde. Los sabuesos han sido invocados.
Y nadie, ni siquiera yo, puede detenerlos una vez andan tras su presa.*

En **Pratdip**, un pueblecito de Tarragona, en Cataluña, nace la leyenda de los “**Dips**”, terribles canes que se alimentaban de la sangre del ganado y de los borrachos que deambulaban desorientados por las calles del pueblo por las noches. Su aspecto era terrorífico, con un tupido pelaje negro que los cubría completamente, se decía que poseían una pata más corta que las demás y unos ojos rojos que brillaban en la más profunda oscuridad. Esta leyenda se remonta a antes del S. XVI y se cree que eran tan solo cuentos para asustar a la gente y erradicar el alcoholismo del pueblo, ya que jamás nadie vio tales criaturas. En el retablo de Santa Marina de Pratdip, del año 1602, ya se ven imágenes de estos oscuros perros-vampiro. También aparecen en otro retablo de 1730 recortados sobre un fondo de oro. En este último, se los representa con la cola levantada y una lengua roja que sale de una amenazadora boca, confiriéndole un aspecto diabólico. También se lo utiliza en el sello municipal desde el año 1700. El escudo del pueblo está presidido por unos de estos perros. En la actualidad, en la entrada de Pratdip hay un monumento a este ser, pero tal como está representado hoy en día, tiene una imagen muy amable y no recuerda a lo que antaño fue considerado como un sirviente del Diablo llegado del averno.

Esta leyenda está en parte basada en los **Díplios**, una de las pocas líneas de sangre que incluye a miembros de dos clanes (Gangrel y Nosferatu), cuyos miembros se convierten en terribles perros negros que parecen surgidos del infierno. Tanto uno como otro, fueron creados por los **Dips** (unos terribles sabuesos negros que parecen surgidos del infierno) con la misión de castigar a los Vástagos realmente degenerados que pudieran llamar su atención. Los Dips parecen tener una misión divina (sea cual sea el dios al que sirven), centrada en destruir a los Vástagos que estén en una rápida espiral de degeneración ante su Bestia. Sin embargo, los Díplios también ejercen como asesinos a sueldo y matones, aunque normalmente se niegan a acabar con vidas humanas. Consideran que su obligación como asesinos se limita a los Vástagos.



Historia: Se desconoce el origen exacto de los Díplicos, aunque las leyendas los ligan a los Dips (unos perros negros conocidos por los Vástagos como los Sabuesos Negros).

Una leyenda habla de la **Mare Dip**, una Sacerdotisa de la Bruja en Montsant (Tarragona). Esposa del guardabosques en vida, fue violada por el hijo de un noble local y sus amigos (todos ellos en estado de embriaguez), su esposo fue asesinado y sus hijos fueron lanzados a los perros. Tras ello, fue abandonada, siendo dada por muerta, pero unos enormes perros negros se le aparecieron, le curaron las heridas lamiéndolas, tras lo cual la convirtieron en vampiro (esta parte es puesta en cuestión por muchos, que consideran que fue Abrazada como un Gangrel normal, tras lo cual fue convertida por los Dips).

Otra leyenda habla de **Onofre, Barón de Praddip**, un caballero del rey Jaime I, quien descubrió la presencia de los no muertos mientras ejercía como embajador en la lejana Hungría, dónde se unió a misteriosa orden de caballería (cuyo nombre cambia según la versión) que los cazaba. Onofre escuchó acerca de las depredaciones del **Comte Estruch** y decidió ir en su busca. Pero el Conde le tendió una trampa, Onofre fue capturado y tras numerosas torturas acabó uniéndose al Círculo de la Bruja. Sin embargo, se trata de un relato sospechosamente parecido al del origen del Conde Estruch (un caballero cazador de brujas capturado, torturado y Abrazado, tras lo cual se unió a los Acólitos), por lo que muchos desconfían de su veracidad, considerando que en realidad Onofre sería uno de tantos Nosferatu Acólitos que participaron en la **Revolta Pagana**.

Onofre dirigió (o quizás tan sólo participó) en el ataque pagano contra Tarragona, que resultó en un gran fracaso. Tras huir del lugar, débil y trastornado. Vagó por los bosques, en busca de algún lugar para refugiarse, pero fracasó, le fallaron las fuerzas apenas unos minutos antes del amanecer y se derrumbó a pocos metros de El Prat. Cuando creía que su hora había llegado y el cielo se tornaba de color carmesí unas extrañas bestias se acercaron a él. Aquellas criaturas parecidas a lobos le miraban con unos brillantes ojos rojos, se acercaron y olieron su cuerpo, hundieron sus colmillos en sus extremidades y empezaron a tirar de él. Para su sorpresa no lo mataron. Escondieron su maltrecho cuerpo en un molino y lamieron sus heridas hasta sanarlo completamente. Había sobrevivido.

Aunque procuraron no llamar la atención, fueron atacados por los **Icarianos** cuando éstos trataron de tomar Tarragona, de modo que por accidente, acabaron en el bando de los defensores. En agradecimiento, el Príncipe de la ciudad, aunque Invictus, toleró su presencia, siempre y cuando estuvieran a su servicio. Aunque no se les toleró el libre acceso a la ciudad, permaneciendo en Praddip, se convirtieron en los asesinos del Príncipe. Sin embargo, los Díplicos continuaron con su labor de justicieros de los Vástagos; sencillamente, tener un protector les

implicaba una mayor libertad de acción y evitar represalias en su contra por parte de las autoridades vampíricas.

Este acuerdo duró hasta la Revolución Cartiana que durante la Segunda República tomó la ciudad. Aunque el nuevo Príncipe era el chiquillo del antiguo, consideraron el acuerdo con su predecesor concluido y comenzaron a extenderse por toda Catalunya (y más allá), la llamada **Diáspora**, convirtiéndose en una organización mercenaria al servicio de otros Vástagos. De este modo, también pudieron extender la misión que los Dips les encomendaron, llevando la destrucción mucho más allá de sus dominios originales.

Para más información acerca de la Revuelta Pagana, consulta a los Úngulos y los Malestrucs.

Clan Paterno: Nosferatu / Gangrel

Apodo: Perros.

Disciplinas de Línea de Sangre: Animalismo, Pesadilla, Poderío, Protean.

Debilidad: Los Díplicos mantienen la debilidad de sus clanes de origen. Los Díplicos Nosferatu no aplican la regla de repetir el 10 en las reservas de dados basadas en la Presencia o Manipulación (salvo intimidación). Los Díplicos Gangrel no aplican la regla de repetir el 10 en las reservas de dados basadas en la Inteligencia o Astucia.

Además, cada vez que pierden Humanidad adquieren un rasgo animal permanente (hasta que la recuperan), que poco a poco les va transformando en los Dips (los Sabuesos Negros) que les dieron origen. Cada rasgo les impone una penalización de -1 a sus tiradas sociales, salvo Intimidación (hasta un máximo de -5). Si además los Dips poseen Protean 4, automáticamente se convertirán en un Dip cuando entren en Frenesí.

En el caso de que la Humanidad de un Dip se reduzca a cero, mantendrá permanentemente la forma de Dip (algunos creen que tanto los Dips que se aparecieron a Onofre y a Mare Dip como los que los Díplicos son capaces de invocar en realidad son antiguos Díplicos convertidos permanentemente en perros, lo que sugeriría un origen mucho más antiguo).

Alianza: Tradicionalmente, los Díplicos habían pertenecido todos ellos al Círculo de la Bruja. Pero tras la Diáspora y su dispersión por toda Cataluña (y más allá) unos pocos se han unido a otras alianzas. Aunque la gran mayoría siguen siendo Acólitos (más de la mitad), el Movimiento Cartiano se ha convertido en

una opción atractiva para los neonatos. Unos pocos Díplicos también se han unido al Invictus, e incluso hay constancia de uno de ellos en el Lancea Sanctum. Por el momento, ninguno se ha unido a la Ordo Dracul, aunque no hay nada que se lo impida y no sería extraño que en los próximos años apareciera algún Díplico Dragón. Pese a esta diversidad, sigue habiendo un gran sentimiento de unidad entre el linaje, por encima de las alianzas a las que pertenecen sus miembros.

Apariencia: Suelen vestir de forma urbana, con ropa cómoda para poder hacer ejercicio, como por ejemplo pantalones anchos tejanos o de yoga, sudaderas y chaquetas anchas con capucha. Unos pocos elijen un estilo más militar, pero igualmente urbano. Los hombres suelen ser robustos y suelen buscar mujeres que se mantengan en buena forma.

Refugio: Los Díplicos normalmente se instalan en pequeñas ciudades y pueblos que dispongan de parques o extensiones de campo próximas a los núcleos urbanos. En los campos suelen instalarse en residencias permanentes, como masías y caseríos, en las que empezaron a trabajar la tierra para subsistir económicamente en los pueblos. En las ciudades viven cerca de parques con grandes extensiones de tierra y árboles, en grandes ciudades, refugiándose en casetas o comercios cercanos. Son muy territoriales y llegan hasta límites insospechados para proteger los lugares donde viven de invasiones y ataques.

Trasfondo: Los Díplicos tienen criterios variables para escoger a sus víctimas. Muchos escogen desechos de la sociedad para darles una segunda oportunidad (la misma que niegan a otros Vástagos) y convertirlos en terribles vengadores entre los no muertos. Muchos escogen como como futuros chiquillos a esos molestos borrachos (origen del mito que se alimentan de borrachos) para ofrecerles una segunda oportunidad en la no vida, lejos de los vicios de su vida anterior, o a prostitutas jóvenes, que bien podrían estar siendo salvadas del tráfico humano o retiradas de una vida de sufrimiento.

Otros escogen a personas cuyas profesiones estén relacionadas con la seguridad, ya sea defendiéndola o violándola, pues son muy adecuados para sus misiones. Por supuesto, si se pueden unir ambos criterios en un mismo chiquillo es magnífico (desechos de la sociedad que hubieran trabajado en la seguridad, como un ex-policía borracho, por ejemplo). Unos pocos (los menos) escogen personas cuyas profesiones estén relacionadas con cuidar de la naturaleza y preservarla.

A los convertidos se les suele abandonar a su suerte para ver cómo reaccionan y se desenvuelven. Cuando llega el momento apropiado los sires se presentan y les enseñan las costumbres de la línea de sangre y sus métodos de comunicación.

Creación del Personaje: Los Atributos Físicos suelen ser primarios, seguidos de los Mentales (no quieren brutos estúpidos entre sus filas, sino brutos astutos que sepan adaptarse a la situación y pensar rápidamente). Entre las Habilidades, también priorizan las físicas, especialmente aquellas que puedan ayudarles en sus misiones, como Pelea, Armamento, Armas de Fuego, Sigilo, Atletismo.

Entre sus Méritos suelen ser comunes los Estilos de Lucha, o cualquier otro que pueda ayudarles en combate. También es común encontrar entre ellos los Méritos de Aliados y Contactos (campesinos, taberneros, policías, agentes de seguridad), Mentor (sus sires), Juerguista, Sentido de la Dirección, Sentido del Peligro y especialmente Refugio (especialmente Seguridad, raramente Situación).

Finalmente, al margen de sus Disciplinas de línea de sangre, tanto Ofuscación como Vigor (Disciplinas de clan de los Nosferatu y los Gangrel antes de unirse al linaje) suelen ser bastante comunes (indistintamente del clan del Díplico). Auspex 1 también suele ser apreciado por los Díplicos, pues les permite agudizar enormemente sus sentidos, aunque raramente aprenden más allá de este nivel.

Organización: Aunque en el último medio siglo los Díplicos han crecido, siguen siendo muy pocos, apenas una docena. Tradicionalmente respondían a un orden jerárquico piramidal con los Vástagos más antiguos de cada clan permanentemente en el poder (tradicionalmente los dos fundadores, pero Onofre fue destruido y la Mare Dip está en letargo), seguido por su progenie más antigua. No obstante, todos los miembros poseen voz y voto y los Díplicos más jóvenes no suelen disgustarse con las decisiones que se toman.

Los Díplicos suelen abandonar a los recién Abrazados para dejarles descubrir por si mismos su nueva naturaleza. Una vez superada la prueba, el sire se presenta a su vástago y le enseña las costumbres de la línea de sangre. La comunicación de los Díplicos consiste en un rudimentario conjunto de graffas que deben grabarse en los troncos de los arboles a base de arañosos.

Tradicionalmente, cuando eran pocos y estaban centrados en Tarragona, formaban pequeñas cuadrillas exclusivas de Díplicos, normalmente de miembros del mismo linaje. Se encargaban de expulsar a Vástagos que violaran sus dominios, o espían las actividades de otras alianzas (y de enemigos del Príncipe de Tarragona).

Actualmente, tras la dispersión, tan sólo queda una cuadrilla permanente en Tarragona, en Pradtip, mientras que los otros se han dispersado por toda Catalunya, e incluso más allá (como Valencia, Baleares o el sur de Francia). Allí normalmente actúan solos o integrados con otras Cuadrillas de Vástagos (Acólitos mayoritariamente).

Muchos de ellos se han convertido en temibles asesinos a sueldo, ofreciéndose como mercenarios (actuando solos o con otros Díplicos), aunque no aceptan cualquier encargo. Cuanto más degenerado sea su objetivo mejor, pero raramente aceptarán encargos contra otros Acólitos (aunque se han dado casos) y absolutamente nunca contra mortales. Unos pocos Gangrel se han centrado además en la protección del medio ambiente (muchas veces violentamente).

No obstante, no han olvidado sus orígenes. Al margen de sus misiones, si se topan con algún Vástago

que consideren que requeriría la atención de los Dips, muchos de ellos actúan por su cuenta, tratando de acabar con ellos.

Conceptos: Prostituta, Borracho, Loco del Pueblo, Ermitaño, Campesino, miembro de una fuerza de seguridad (policía, ejército, seguridad privada), asesino, mercenario, espía.

DISCIPLINAS Y DEVOCIONES DE LOS DÍPLICOS

Los Díplicos con Protean, una vez aprenden la Forma de la Bestia (Protean ●●●●), su primera forma siempre será la de un sabueso de pelaje negro, parecido al Dip. Estadísticamente, sus rasgos son los mismos que las de la forma de Lobo, consistiendo simplemente en un mero cambio estético. Si un Vástago que poseía ya previamente la forma de Lobo se une a los Dips, desde el momento de su unión, su forma cambiará a la del sabueso negro, perdiendo la de lobo (aunque puede reaprenderla con gasto de experiencia). Si la única forma que poseía era la del Murciélago, automáticamente gastará 3 puntos de experiencia para aprender esta forma (y si no los tiene, efectuará el gasto automáticamente una vez los adquiera).

Además, los Díplicos han desarrollado o aprendido de otros Vástagos varias Devociones, que les permiten cumplir mejor su misión. Algunos de esas Devociones pueden ser aprendidas por cualquier vampiro (como **Contemplar el Pecado**, **Instinto de Bestia**, **Percepción del Aura Pecaminosa**, **Reflejos Aguzados** u **Ojos del Dip**), mientras que otras son únicas para los Dips (**Forma de Dip** o **Cacería Salvaje**), de modo que por mucho que las enseñen ningún otro Vástago podrá aprenderlas.

LOS DÍPLICOS ALREDEDOR DEL MUNDO

A discreción del Narrador, los **Díplicos** podrían estar mucho más extendidos de lo presentado aquí. Dado que son una creación de los **Sabuesos Negros** (llamados **Dips** en Cataluña), de quienes hay constancia de ellos por todo el mundo, éstos podrían haber creado otras líneas de sangre iguales o similares en otras partes de España o incluso del mundo. Estas otras ramas de la línea de sangre podrían ser conscientes de la existencia de las otras y considerarse miembros separados del mismo linaje, o no conocerlas y verse cada una de ellas como una línea de sangre independiente.

Como *ejemplos opcionales* de otras líneas de sangre emparentadas con los Díplicos podríamos encontrar las siguientes en España: **Guayotas** y **Tibicetas** (Canarias), **Lobisones** (Extremadura, León, Asturias, Extremadura), y los **Lobos Hechizados** (Castilla), entre otros. En otras partes del mundo tendríamos a los **Garm** (Escandinavia e Islandia), los **Hellhounds**, **Gwyllgi**, **Black Shuck** o **Bargheist** (Reino Unido), los **Nahualanu** o **Uay Peek** (México y América Central), **Xólotles** (Argentina) y los **Lobisón** (Uruguay).

Considera las líneas de sangre anteriores como simples ejemplos, no como grabadas en piedra. Todas ellas podrían ser una línea de sangre vampírica, pero también podrían ser otras cosas (hombres lobo, razas cambiantes, espíritus o criaturas feéricas). El Mundo de Tinieblas es un mundo grande y desconocido, y finalmente eres tú, Narrador, quien decide lo que existe y lo que no en su mundo.

HIJOS DE GERIÓN



*¿Qué el nieto mortal de la Primogénita ha desaparecido? Una tragedia, pero la vida es cruel.
¿Qué estoy haciendo?...es sólo un cuchillo de asta de ciervo.*

Los miembros de esta línea de sangre afirman ser los herederos del legado de los Vástagos de la legendaria **Tartessos**, que afirman fue el dominio vampírico más antiguo de la Península Ibérica, donde los no muertos caminaban abiertamente entre los hombres y gobernaban como dioses reclamando sacrificios a cambio de su protección. Este imperio de sangre desapareció de forma repentina y misteriosa. Los **Hijos de Gerión** afirman que la envidia de los cartagineses provocó la destrucción de su imperio, pero otros Vástagos creen que los vampiros de Tartessos cometieron tantas atrocidades que sus enemigos no sólo los destruyeron sino que borrarón cualquier registro sobre su existencia.

Los descendientes de **Gerión** se ocultaron, pero no renunciaron a sus prácticas. Los romanos destruyeron a los cartagineses, pero no se mostraron mucho más tolerantes, así como las sucesivas oleadas de invasores cristianos y musulmanes. Sin embargo, los Hijos de Gerión han sobrevivido hasta las noches actuales protegiendo su legado como un rescoldo agonizante esperando el momento de reavivar las llamas y destruir a sus enemigos. O eso dicen ellos.

Indudablemente esta línea de sangre es muy antigua, remontándose a las noches prerromanas, pero no es seguro que sean descendientes de los vampiros tartesios. Los eruditos que conocen la existencia de este linaje afirman que es más probable que la línea de sangre tenga un origen fenicio o cartaginés. Sus descendientes habrían conservado los ritos y ceremonias en honor a Baal-Hammon, Melkart y otros dioses, y los frecuentes sacrificios habrían incrementado su gula... además de proporcionarles poder.

Por esta razón los Vástagos que comparten la sangre de los Hijos de Gerión sufren un hambre más intensa que el resto de los Condenados y deben alimentarse con más frecuencia. Les resulta especialmente deliciosa la sangre de los niños y algunos de los ritos que practican suelen requerir la ingesta o la utilización ceremonial de grasa u órganos de sacrificios humanos. Muchos de los mitos sobre ogros caníbales y

“hombres del saco” que circulan por la Península Ibérica y más allá bien pueden haber tenido su origen en las prácticas de los Hijos de Gerión.

El rumor más siniestro afirma que los Hijos de Gerión sólo son una de varias líneas de sangre caníbales extendidas por todo el mundo, y que también han surgido en otros clanes.



Clan Paterno: Mekhet

Apodo: Voraces, Sacamantecas

Disciplinas de la Línea de Sangre: Auspex, Ofuscación, Pesadilla, Poderío

Debilidad: Como los Mekhet, los Hijos de Gerión son descendientes de la oscuridad y son más sensibles a la luz que el resto de los Condenados. Cuando un Mekhet recibe un punto adicional de la luz solar o el fuego recibe un punto adicional de daño agravado.

Adicionalmente, los Sacamantecas pierden un punto de sangre adicional al despertar, lo que hace que tengan una mayor necesidad de conseguir sangre (especialmente los neonatos). Este punto de sangre adicional tan sólo puede satisfacerse con sangre de niños. Además, cuando se encuentran en presencia de un niño sufren una penalización de -1 a la tirada de Aplomo + Compostura para evitar beber su sangre cuando tienen la oportunidad.

Alianza: Casi todos los Hijos de Gerión pertenecen al Círculo de la Bruja, a menudo camuflando sus especialidades alimenticias en forma de ritos paganos. También existe una minoría de No Alineados que se dedican a sus prácticas en solitario. Otros prefieren desatar sus instintos más monstruosos entre la Progenie de Belial. Finalmente, unos pocos Geriones forman parte del Culto de los Lasa.

Apariencia: La mayoría suelen abrazar entre personas de extracción social baja, por lo general campesinos o marginados, aunque se rumorea que existe un grupo de aristócratas decadentes en algún lugar de España que practica el canibalismo. Algunos se afilan los dientes para poder deleitarse mordiendo a sus víctimas. Por lo general, procuran pasar desapercibidos y visten con discreción, por lo que suele ser difícil distinguirlos como lo que realmente son.

Refugio: Casas y mansiones aisladas en el campo, donde pueden disponer de sus víctimas sin problemas. En las noches modernas suelen encontrarse cerca de carreteras, provocando accidentes o desviando intencionadamente a sus presas potenciales. Suelen moverse en la periferia de la sociedad de los Vástagos y en los dominios donde son aceptados suelen disfrazar sus prácticas como otra cosa.

Trasfondo: Los Hijos de Gerión no hacen distinciones a la hora de elegir chiquillos, valorando sobre todo el ingenio y la habilidad para sobrevivir frente a la adversidad. No suelen buscar triunfadores, prefiriendo chiquillos acostumbrados a las adversidades y que de alguna forma se hayan aislado de la sociedad. En el siglo XX algunos asesinos en serie o matones especialmente crueles también han sido reclutados entre sus filas, pero un estilo de vida demasiado destructivo no suele augurar una existencia prolongada al futuro chiquillo.

Creación del Personaje: Los Hijos de Gerión valoran Atributos que ayuden en la supervivencia como Aplomo, Compostura y Resistencia. La Astucia también es muy valorada así como cualquier Habilidad que ayude a sobrevivir en las difíciles noches, como Fullerías, Sigilo y Supervivencia.

Organización: Los Hijos de Gerión afirman que su fundador era el rey de Tartessos, el legendario monstruo **Gerión**. Otros afirman que los fundadores fueron tres Vástagos, y según los diversos relatos todos consiguieron sobrevivir a la destrucción de Tartessos o sólo uno consiguió sobrevivir. En los Hijos que han surgido más allá de la Península el nombre del fundador es sustituido por algún otro monstruo caníbal como Grendel, Polifemo y otros. A muchos no les importan los orígenes legendarios de la línea de sangre y en ocasiones atribuyen su condición a una maldición divina tras haber consumido la carne de un enviado de los dioses.

El Círculo de la Bruja ha proporcionado una estructura de contacto a los Hijos de Gerión que normalmente se reúnen en círculos informales ayudándose a capturar presas y sobre todo a disponer de los restos evitando atraer la atención de mortales y Vástagos. Se sabe que en ocasiones han abrazado chiquillos para sacrificarlos y desviar la atención de sus perseguidores. Algunos acuden a los antiguos santuarios prerromanos y realizan ofrendas a los antiguos dioses, y se dice que de vez en cuando alguno es recompensado con una visión que le proporciona nuevo conocimiento esotérico. Se rumorea que los Voraces tienen rituales de Crúac exclusivos, para los que necesitan la sangre (o la grasa) de los niños.

Además, todos los Hijos de Gerión (sea cual sea su alianza) están organizados entre ellos a través de la Sociedad de Amigos de Tartessos, un Culto Sombrío destinado a encontrar información para poder realizar un ritual con el que resucitar a su fundador.

Conceptos: Aristócrata decadente, golfillo callejero, carnicero, pastor, enfermera.

MALESTRUCS



*Lamento tu tragedia. Es realmente desolador que todos tus intentos de crear un chiquillo fracasen irremisiblemente.
Entiendo perfectamente por lo que estás pasando.*

Los **Malestrucs** son los descendientes del **Comte Estruch** (aunque en realidad no era Conde, sino caballero), un terrible vampiro que junto al Ugarés dirigió la Revuelta Pagana que asoló Cataluña en el siglo XIV. Se trata de un linaje maldito, con muy pocos miembros, malditos con la esterilidad y capaces de causarla. Son muy pocos, a causa de su maldición, sin embargo están mejor vistos entre los Acólitos catalanes que sus primos los **Úngulos**. Han desarrollado la Disciplina de **Malastrugança**, capaz de provocar terribles maldiciones sobre sus víctimas.

Arnald Estruch fue un valeroso guerrero que siempre luchó implacable a favor de la Corona de Aragón en numerosas batallas, como la de las Navas de Tolosa contra los infieles musulmanes o la de Muret contra los invasores franceses. Se hizo construir un castillo en **Llers**, que pretendía emplear como lugar de reposo. Pero poco después su esposa Arnaldeta falleció al dar a luz a su heredero (quien nació terriblemente deformado), lo que le hundió en una seria depresión. Pero un nuevo enemigo le hizo salir de su estado, un enemigo que resultaría mucho más terrible que todos aquellos contra quienes había luchado hasta entonces: los paganos.

Estruch descubrió la presencia de brujas en el pueblo, que por la noche hacían ceremonias en las que adoraban al diablo junto a varios de los habitantes de la comarca. Horrorizado, decidió poner fin a esas prácticas infernales para salvar las almas de esas ovejas descarriadas. Sin embargo, sus practicantes se resistieron a abandonar sus prácticas heréticas, por lo que el conde decidió salvar sus almas al precio que fuera, aunque ello implicara destruir sus carnes.

Arnald persiguió implacablemente a esos blasfemos, matando a muchos de ellos. Pero cada vez que destruía una cábala, surgían otras nuevas. La herejía estaba mucho más extendida de lo que creía. Finalmente descubrió el origen de ese mal: la cercana Amer. Acudió allí con sus mejores tropas, dispuesto a

asestar un golpe mortal contra los siervos de Satán. Sin embargo, el resultado fue muy distinto. Sufrieron una emboscada y sus hombres fueron asesinados o capturados.

Estruch y sus hombres fueron capturados por los paganos y fueron llevados ante su líder, un anciano monstruoso, que se hacía llamar el **Ugarés**. Éste era un vampiro, quien ordenó torturar durante varias noches a Arnald y hasta matarlo. Tras mantenerse fiel a su fe hasta el último momento, Estruch agradeció la muerte que le liberaría de esas torturas y le permitiría reunirse en el cielo con su fallecida esposa y con Nuestro Señor. Sin embargo, hasta eso le fue negado: inmediatamente fue Abrazado por el Ugarés (o por uno de los suyos, los datos son confusos), convirtiéndose en un Nosferatu. No sólo eso, sino que tras regresar de la muerte, en su frenesí, para saciar su hambre, le fue entregado uno de sus hombres, con quien se sació.

Ello traumatizó a Arnald: había dedicado toda su existencia al servicio de la causa de Dios y ahora hasta se le negaba el acceso al Cielo tras la muerte. Dios ya le había arrebatado esposa e hijo, y ahora no le permitía entrar a su Reino. Este trauma, junto a las graves torturas físicas y psicológicas a las que fue sometido, afectó la estabilidad mental del caballero, logrando adoctrinarlo en las creencias acólitas. Si Dios renegaba de él, él también renegaría de Dios, uniéndose al Círculo de la Bruja.

Estruch diseñó la **Revuelta Pagana** gracias a sus conocimientos militares. Primero se presentó ante el Príncipe de Ampurias, uniéndose al Invictus. No le costó ganarse su confianza, ya que su reputación en vida le precedía. Mantuvo una vida social activa, viajando y contactando con Vástagos de toda Cataluña. De este modo, durante más de 100 años, Estruch mantuvo una farsa de Réquiem haciéndose pasar por un Invictus realmente conservador, mientras investigaba las defensas y los puntos débiles de la ciudad y contactaba con Pródigos descontentos.



Cuando llegó el momento atacaron, gracias a la información adquirida, tomando numerosas ciudades catalanas. Estruch en persona tomó el Feudo de Ampurias, diablerizando a su Conde (Príncipe). Durante su gobierno como Príncipe, mutó su sangre, desarrollando una nueva línea de sangre. Entonces adoptó el título de Comte Estruch.

Finalmente, fue expulsado de Ampurias por los **Icarianos**, refugiándose en su Castillo de Llers. Allí comenzó a degenerar poco a poco, provocando la destrucción de cosechas, pérdida de ganado y violando a jóvenes que inevitablemente daban luz a hijos monstruosos, quienes fallecían cuando nacían (y en muchas ocasiones también sus madres). Eventualmente sus crímenes atrajeron la atención de una célula de cazadores. Tan sólo sobrevivieron dos, una monja y un rabino judío cabalista, quienes finalmente, tras estacar al Comte Estruch, realizaron un antiguo ritual que liberó su alma, permitiéndole reunirse con Dios. Se dice que antes de ser destruido, Estruch, pese a la estaca en su pecho, abrió los ojos y, derramando lágrimas, dijo "Gracias". Tras ello, su cuerpo se convirtió en cenizas.

Sin embargo, sus descendientes mantuvieron vivo su recuerdo y sus sucesores adoptaron el nombre del Conde Estruch en memoria suya. Su sucesor directo fue destruido a traición a mediados del siglo XVII por una coalición de Santificados e Invicti. El siguiente Comte Estruch gobernó a los suyos durante casi dos siglos, cuando fue finalmente destruido durante un duelo por el actual Comte Estruch (quien había sido instruido personalmente por la Bruja de Baztán). Ese Vástago, el actual líder del linaje, ha trasladado su refugio a los alrededores de Barcelona, habiéndose convertido en el líder de la facción tradicionalista del Círculo de la Bruja de la Ciudad Condal.

Para más información acerca de la Revuelta Pagana, consulta a los Úngulos y los Dúpicos.

Clan Paterno: Nosferatu

Apodo: Desdichados, estériles, corruptores.

Disciplinas de Línea de Sangre: Ofuscación, Pesadilla, Poderío, Malastrugància.

Debilidad: Como todos los Nosferatu, los Malestrucs no aplican la regla de repetir el 10 en las reservas de dados basadas en la Presencia o Manipulación (salvo intimidación). Además cualquier 1 obtenido se resta del número de éxitos.

Además, la sangre de los Malestrucs es muy débil, necesitando tener sus reservas de sangre bien altas para poder actuar con efectividad. El aspecto físico de los Malestrucs varía enormemente según la reserva de sangre que poseen. Cuanta menos sangre les queda, más ancianos parecen. Por cada punto de Vitae por debajo de su reserva, aparentan ser 5 años mayores de lo que son, de manera que un Malestruc sin sangre parece ser un gran anciano. Como consecuencia de esta vejez, sus tiradas sociales (salvo Intimidación) se ven afectadas con una penalización de -1 por cada 5 puntos de sangre por debajo del límite (hasta un máximo de -5).

Esta debilidad de la sangre también se manifiesta en una especie de maldición de la esterilidad. Para crear ghouls deben gastar *dos* puntos de Voluntad y para Abrazar deben gastar *dos* círculos de Voluntad. Para empeorarlo, *después* de gastar los dos círculos en un intento de Abrazo, hay un 10% de posibilidades (un 1 en una tirada) de que el chiquillo sea un Draugr.

Además, todas aquellas mujeres embarazadas (mortales o ghouls) que beban de la sangre de un Malestruc pueden quedarse estériles y abortar, o sus descendientes pueden adquirir algún tipo de Deformidad.

Alianza: Prácticamente todos los Malestrucs pertenecen al Círculo de la Bruja. Nacieron en esa alianza y se han mantenido en ella desde entonces.

Unos pocos tradicionalistas han ingresado al Invictus, en recuerdo a su origen nobiliario, aunque siguen siendo adoradores de la Bruja. Simplemente se sienten más identificados con el Primer Estamento, aunque manteniendo sus creencias religiosas (como muchos Invicti que acuden a ceremonias Santificadas).

Se rumorea que también hay presencia suya en la Ordo Dracul, en un intento (condenado al fracaso hasta ahora) de superar su debilidad y poder engendrar prole en condiciones normales. Aunque no hay razón alguna para no unirse al Movimiento Cartiano (después de todo, en la Edad Media se aliaron con los Pródigos), ninguno lo ha intentado hasta ahora. Finalmente, ningún Malestruc ha tratado tampoco de unirse al Lancea Sanctum y con razón (ni los Santificados admitirían su ingreso, ni la línea de sangre toleraría semejante traición).

Apariencia: Los Malestrucs suelen buscar una apariencia respetable que denote su noble origen. No obstante, tan sólo los del Invictus llevan esta posición al extremo, vistiendo con toda la pompa para realzar sus orígenes. La mayoría de los Malestrucs suelen vestir arreglados, pero sin obsesionarse con ello. No obstante, muchos viven en zonas montañosas, por lo que también buscan ropa adecuada para su entorno, aunque sin descuidar la elegancia.

Refugio: Los refugios de los Malestrucs suelen ser casas antiguas (o si no, casas más modernas pero que simulen una antigüedad). Quienes habitan en pueblos rurales y montañosos suelen poseer grandes masías, que adecuaban para ellos, pero sin que ello suponga la pérdida de su aspecto tradicional. Quienes habitan en ciudades más grandes suelen buscar casas en los barrios antiguos de la ciudad.

Trasfondo: Tradicionalmente, los Malestrucs tan sólo abrazaban a hombres, pero desde que el actual Conde Estruch se hizo con el poder de la línea de sangre también ha permitido el abrazo de mujeres (aunque éstas siguen siendo minoría). Los Malestrucs suelen abrazar a gente desdichada y desolada, que lo haya perdido todo. Qué supone una pérdida suele variar entre los diferentes Malestrucs, pero los criterios suelen incluir la quiebra de una empresa, la vergüenza y escarnio público, el desempleo a largo plazo, la pérdida de las tierras o propiedades, el divorcio, el haber pasado por la cárcel, pero los favoritos suelen ser la muerte de

los hijos o parejas. Consideran tales tribulaciones como una muestra del favor de la Bruja. También suelen abrazar en este sentido a muchos resentidos con su entorno, que deseen vengarse de la sociedad que tanto daño les ha hecho, o causar su misma miseria a otros.

No obstante, no son estúpidos. Vigilan bien a sus potenciales abrazos. No quieren reclutar a fracasados que sean los únicos culpables de su destino. Buscan desdichados y parias de la sociedad, cierto, pero llenar el linaje de estúpidos sin remedio sería un suicidio. Si no pueden aportar nada útil al linaje, mejor dejarles que se ahoguen en su miseria.

Creación del Personaje: Los Malestrucs suelen primar los Atributos Mentales por encima de todo (que muestren su astucia y su capacidad de reaccionar e imponerse a sus desgracias). En cambio, en las habilidades prefieren las Físicas, que les permitan imponerse a un entorno hostil, con Trato con Animales o Supervivencia entre las favoritas (al igual que las habilidades físicas de combate). Dado que prácticamente todos ellos son Acólitos, Ocultismo también suele estar presente.

Tanto los Atributos como las Habilidades Sociales suelen quedar bastante abandonados, a causa de su debilidad de clan y de línea de sangre, aunque unos pocos Malestrucs (especialmente los del Invictus) suelen primarlos precisamente como medio para imponerse a ellos.

En cuanto a Méritos, destacan sobre todo los Físicos, especialmente Sentido de la Dirección y otros que puedan serles de ayuda en combate. Entre los Mentales, no es raro encontrar Malestrucs con Sentido del Peligro (aunque tampoco es algo generalizado en el linaje). Entre los Sociales, el más habitual es Criado, aunque Recursos, Refugio y Rebaño también son Méritos apropiados para los Malestrucs.

Organización: Los Malestrucs son muy pocos (no llegan a la docena), por lo que su organización suele ser sencilla. Lo habitual es que sigan una estricta jerarquía de mando en que cada sire está por encima de su chiquillo y por debajo de su propio sire, con el Conde Estruch por encima de todos. Sin embargo, es una jerarquía muy laxa y muchas veces la Posición en el Círculo de la Bruja es un factor más determinante que su genealogía particular.

Conceptos: Aristócrata rural, terrateniente, empresario arruinado, médico demandado, suicida maníaco-depresivo, ermitaño rural.

Perfecti



Desengáñate, no has sido creado por Dios, sino por el Adversario. Pero no desesperes, pues ello no significa que tengas que estar entre los Condenados. Si sigues nuestras palabras, te explicaremos como liberarte de esta prisión de la carne, para que tu alma inmortal regrese al seno de Dios. Ten fe.

En la Edad Media surgió en el sur de Francia y el norte de Italia una “herejía” (según la Iglesia Católica) que tuvo una gran aceptación. Probablemente emparentados con los bogomilos de Europa del Este, los **cátaros** (o **albigenses**) eran una rama dualista del cristianismo que aceptaba dos principios creadores, uno bueno y otro malo. Parecidos en muchos aspectos a los gnósticos y maniqueos, consideraban que la materia era creación del Dios malvado, identificado con el del Antiguo Testamento, mientras que el Dios de Jesucristo era el Dios supremo y bondadoso, creador del mundo espiritual. Para lograr la salvación, predicaban el ascetismo y un estricto rechazo al mundo material y a sus bienes, considerado demoníaco.

El catarismo tuvo un gran éxito allí donde se implantó, volviéndose una Iglesia institucionalizada, paralela y alternativa a la Iglesia Católica oficial. En respuesta, desde Roma se proclamó en 1209 la **Cruzada Albigense**, llamando a los nobles franceses a combatir al catarismo. La llamada tuvo gran éxito, pues permitió a los nobles arrebatar las posesiones a los cátaros, por lo que eventualmente la “herejía” fue erradicada.

Los Vástagos no fueron inmunes al catarismo. Esta doctrina penetró con fuerza entre los no muertos occitanos, especialmente en Provenza, afectando profundamente su sociedad. Surgieron dos nuevas alianzas de no muertos, los **Santificados Albigenses** (su rama eclesiástica) y los **Pródigos** (aunque eran laicos, la gran mayoría de ellos eran de fe cátara, todo y que ello no era un requisito). Los Santificados Albigenses (o **Perfectos**) constituían el sacerdocio de los no muertos y entre ellos hubo un grupo particularmente dedicado que acabó constituyendo una línea de sangre, los **Perfecti** (el nombre denominaba tanto a los sacerdotes como al linaje). Se trataba de una línea de sangre multiclan, a la que cualquier Vástago, fuese cual fuese su clan, podía unirse. La mayor parte de la alta jerarquía de los Albigenses pertenecía a ella (aunque muchos Perfecti preferían una vida humilde y tranquila).



Con la Cruzada Albigense, muchos de ellos fueron destruidos y otros se refugiaron en Cataluña. Finalmente, cuando los Albigenses fueron también proscritos en los Condados Catalanes, los pocos supervivientes acabaron refugiados en los Pirineos. Poco a poco, se fue perdiendo noticia de los Perfecti y finalmente se consideró que se habían extinguido.

Los Albigenses pasaron a convertirse en una pequeña nota en la historia de los no muertos catalanes, una que muchos ni siquiera conocían. Pero la situación cambió en 1909, cuando, coincidiendo con el ascenso de **Javier Montoya** al trono de Barcelona, **Claudi Bonesvalls**, Cardenal Santificado de la Ciudad Condal, renunció a su cargo y reconoció públicamente su fe Albigense (lo que resultó escandaloso). Tras unos años al servicio de Montoya, decidió abandonar Barcelona y dirigirse hacia los Pirineos, en busca de los Perfecti, para así reconstruir el Credo Albigense.

Tras encontrarlos, aprender de ellos y unirse a su linaje, Claudi entró en letargo durante varias décadas. Tras despertar, regresó a Barcelona hacia los años 60, dispuesto a refundar el Credo Albigense. Aunque ha tenido un éxito limitado, sus ideas se van extendiendo poco a poco, tanto entre Santificados como entre Cartianos, y no sólo en Cataluña, sino también en Baleares y el sur de Francia. Gracias a su poder e influencia, y a sus buenas relaciones con Montoya, Claudi ha convertido a los Albigenses en la facción más influyente de los Santificados catalanes, aunque tenga muy pocos miembros.

Actualmente, hay muy pocos Perfecti (su cifra apenas llega a la docena en España y Francia), dada su reciente reaparición y al fuerte compromiso teológico que exige. También dificulta su expansión el hecho que ellos jamás abrazan bajo ninguna circunstancia, pues aunque buscan convertir a otros Vástagos a su fe, tienen absolutamente prohibido crear nuevos vampiros para aumentar su influencia.

Clan Paterno: Daeva (Claudi está tratando de que la línea de sangre sea multiclan, como el linaje medieval, pero hasta el momento sus intentos han fracasado).

Apodo: Puros, Cátaros, Herejes (despectivo)

Disciplinas de la Línea de Sangre: Animalismo, Celeridad, Majestad, Vigor.

Debilidad: Al igual que todos los Daeva, los Perfecti son esclavos de sus pasiones (algo que lamentan profundamente y tratan de resistir). Siempre que un Perfectus tenga la oportunidad de disfrutar de su Vicio y no la aproveche, pierde dos puntos de Voluntad.

Además, los Perfecti tienen dificultad en alimentarse de sangre humana y vampírica. Tanto la sangre humana como la vampírica les resulta menos nutritiva y sólo adquieren dos puntos de Vitae por cada tres de sangre que beben (el primero nunca se cuenta). Ello que supone que tardarán tres turnos en beber dos puntos de Vitae, y causaran tres niveles de daño letal al alimentarse para obtener dos de Vitae).

Alianzas: Todos los Perfecti son Santificados sin excepción, aunque de una rama considerada herética por la mayoría. Unos pocos (incluyendo su fundador) pueden formar parte también del Movimiento Cartiano (a quienes también predicán), pero de modo complementario a su membresía en el Lancea Sanctum. Son sacerdotes y por tanto Santificados.

LA VERDAD SOBRE LOS PERFECTI

Los orígenes de los Perfecti son muy distintos de los que Claudi cree. Aunque hubo unos Perfecti medievales, esta línea de sangre no descende de ellos, sino que es creación de Claudi.

Cuando Claudi partió hacia los Pirineos en busca de los Perfecti, no los encontró. Desesperado, mutó su sangre tratando de recrear el linaje según lo recordaba, tras lo cual entró en letargo. Claudi despertó del letargo con sus recuerdos afectados por la Niebla de la Eternidad. Creía haber encontrado a los Perfecti y que ellos le habían introducido en el linaje, habiendo olvidado que era creación suya.

El actual linaje es un intento de recreación. En su juventud, Claudi no recibió una extensa formación como Albigense y la Niebla de la Eternidad ha alterado muchos de los recuerdos de Claudi sobre su doctrina. Su mismo símbolo (la Cruz de Tolosa, mal llamada Cruz Cátara) no es sino una recreación moderna de lo que algunos creen que era el Catarismo, que resultaría inaceptable para los Albigenses originales (que consideraban la cruz un bárbaro instrumento de tortura).

En cuanto a la línea de sangre original, se desconoce su destino. Tal vez desaparecieron, o tal vez sobrevivieron pero Claudi no les encontró. Sea como sea, probablemente sus Disciplinas y Debilidad eran diferentes a las actuales, que son un intento de Claudi de recrearlos por su cuenta.

Apariencia: Dado que son Daeva, la mayoría de Perfecti suelen ser atractivos y seductores, ya que sus anteriores sires los Abrazaron buscando tales cualidades. Los Perfecti suelen vestir de modo humilde y sencillo, como muestra de desprecio hacia los bienes materiales. La excepción a ello es Claudi, su fundador, quien muchas veces es visto con lujosos trajes en las fiestas que organiza (una actitud que muchos han percibido, pero que ninguno ha osado recriminarle).

Refugio: Los refugios de los Perfecti también suelen ser sencillos, rechazando así las riquezas materiales. La excepción, otra vez, es la de Claudi, quien posee varias mansiones (no obstante, no suele residir en ellas y no es raro encontrarlos en otros refugios más sencillos). A causa de la animosidad despertada por parte de los Monacales en su contra, suelen centrarse mucho en la seguridad de sus refugios.

Trasfondo: Los Perfecti no Abrazan, sino que adoptan a otros Vástagos a su linaje. Por ello, sus trasfondos suelen ser muy variados, según su no-vida antes de convertirse en Perfectus. Normalmente son Vástagos decepcionados con su antiguo estilo de vida, que sentían que a su Réquiem le faltaba un sentido y que lo encontraron en las enseñanzas Albigenses. La mayoría de ellos suelen ser muy carismáticos, pues se trata de algo que se valora para la línea de sangre, pues es muy útil para lograr nuevos adeptos.

Creación del Personaje: Los Perfecti suelen priorizar los Atributos Sociales, sobretudo Presencia,

pues les son muy útiles para convertir a otros a la fe. Dado que son Daeva, otros Atributos que suelen tener altos son el Aplomo y la Compostura, como un medio de tener una alta reserva de Voluntad, pues muchos de ellos se resisten a dejarse llevar por sus vicios.

En cuanto a las Habilidades, las Sociales (como Persuasión, Empatía, Sociedad o Expresión...) también suelen ser las primarias. Una habitual es Trato con Animales, pues les ayuda a alimentarse de animales en vez de humanos. Entre los Méritos, son comunes Mente Meditativa, Inspiración, Refugio (Seguridad), Mentor, Posición (Lancea Sanctum) o Rebaño.

Dado que nunca Abrazan, todos los Perfecti han sido adoptados en el linaje, por lo que su Potencia de Sangre suele ser al menos de 4 (salvo en los casos que entraron en letargo).

Organización: Dado su escaso número su organización es muy escasa y es exactamente la misma que tienen los Santificados Albigenses. El único cargo destacado (por el momento) es el de Obispo, siendo Claudi el único de éstos. Los otros Puros son considerados Perfecti (se confunde el nombre de la línea de sangre con el del cargo del Credo) y aunque Claudi puede nombrar dos ayudantes, éstos no tienen por qué ser del linaje. Los Perfecti que se dedican a predicar a otros lugares, reciben el nombre de Diáconos.

Conceptos: Predicador ambulante, sacerdote, asceta, consejero espiritual, nacionalista catalán u occitano.

TEOLOGÍA ALBIGENSE

El Credo Albigense era una rama medieval del Lancea Sanctum inspirada en las creencias cátaras y considerada herética por el **Credo Monacal**. Era un credo dualista, que defendía que Longinos fue el instrumento de Dios para ofrecer la salvación a los Vástagos, incapaces de alcanzarla sin la intervención divina. **Longinos** habría enseñado a los Vástagos el camino adecuado para poder abandonar sus envolturas físicas y así ascender a la salvación. Afirmaban ser seguidores directos de Longinos y seguir una doctrina más pura, antes de que el Profeta Oscuro se encontrara con el Monachus. Rechazaban gran parte del "*Testamento de Longinos*", considerado en su mayor parte una corrupción del **Monachus**.

Algunos los relacionan con la **Herejía Cainita** de **Vitericus** y es posible que estuvieran influidos por ésta en sus orígenes, pero su filosofía era bien distinta. Ambas enseñaban una teología dualista y defendían la corrupción del mundo material como obra del diablo. Pero mientras que los Cainitas afirmaban que los Vástagos eran obra de Dios, situados por éste por encima del hombre con cuerpos incorruptibles, los Albigenses sostenían que los Vampiros eran obra del diablo, con la intención de atar las almas de los hombres a cuerpos eternos incapaces de envejecer, lo que les impediría lograr la liberación tras la muerte. Longinos habría sido el instrumento de Dios para derrotar al diablo en su propio campo y redimir a los sirvientes de éste, poniéndolos al servicio de Dios.

Al igual que los cátaros mortales, los Vástagos Albigenses creían en la reencarnación, pero ésta no era consecuencia de ningún karma de ningún tipo que te reencarnaba en una forma de vida superior o inferior en tu próxima existencia; creían que las almas se reencarnaban una y otra vez en cuerpos humanos hasta que se liberaban de sus ataduras mortales siguiendo las enseñanzas de Jesucristo (transmitidas por Longinos) y recibiendo el **Consolamentum** (que canalizaba el Espíritu Santo).

Los Albigenses llamaban **Condenados** al resto de Vástagos, mientras que ellos eran los **Puros**. Según su doctrina, tan sólo los Santificados Puros eran realmente sirvientes de Dios y tenían posibilidad de salvarse. Por lo tanto, no era ningún crimen acabar con los Vástagos no creyentes, puesto que eran criaturas del diablo en el peor de los casos, y en el mejor se liberaba así a sus almas de las ataduras terrenales a las que habían sido condenados, permitiéndoseles reencarnarse y lograr la salvación en una próxima vida.

Tenían terminantemente prohibido engendrar Progenie, medida que aplicaban de un modo radical. A diferencia de los Monacales, no creían que el vampirismo cumpliera un plan preestablecido por Dios. Los vampiros eran creación del diablo (creador del mundo terrenal). Era el mensaje de Longinos lo que los liberaba y los ponía al servicio de Dios. En consecuencia, si bien era correcto y deseable convertir a otros Vástagos a la doctrina, no lo era engendrar nuevas criaturas diabólicas, aunque sólo fuera para convertirlas inmediatamente.

Los Albigenses se dividían en **Perfecti** (los sacerdotes) y los **Credentes** (el pueblo llano). Los **Perfecti**, por virtud del sacramento del *Consolamentum*, tenían garantizada la salvación (aunque esta podía perderse si se comportaban de modo impuro). Rechazaban la **Hechicería Tebana** como un invento diabólico creado al margen de Longinos, habiendo desarrollado unas proto-Espirales del Dragón (el **Melioramentum**) que les permitían superar algunas de las limitaciones vampíricas. Tenían prohibido alimentarse de humanos y debían comportarse de modo estricto y asceta, rechazando los lujos y vicios que podían apartarlos de Dios. Tenían absolutamente prohibido Abrazar nuevos Vástagos.

En cambio, los **Credentes** no estaban sometidos a tan estrictas obligaciones (aunque sí se les recomendaba que las cumplieran). Se consideraba que, aunque seguían atados por el diablo, estaban en buen camino para liberar su alma, aunque aún les faltaba la voluntad suficiente. Se consideraba que los Credentes que entraran en letargo, al despertar estaban purificados de sus pecados, aunque si no se ordenaban Perfectos, podían correr el riesgo de volver a corromperse. Aun así, los Albigenses que fallecieran siendo Credentes, tenían garantizada una mejor reencarnación (en los cuerpos de ghouls de la familia de los **Redentores**), en la que probablemente se liberarían de sus ataduras terrenales. No eran considerados Santificados y la gran mayoría de ellos eran Pródigos (aunque también había unos pocos Invicti entre ellos).

Una práctica Albigense (realizada sobre todo durante las persecuciones) fue la llamada **Endura**. Se trataba de una variante del *Consolamentum*, en la que un Perfecti diablerizaba a un Credente. Los Albigenses creían que, como se consumía el alma del diablerizado, si el Perfecti era destruido, al ascender su alma al Cielo se llevaría consigo el alma del diablerizado, garantizándole la salvación. A causa de ello, corrió el rumor entre los otros Vástagos que los Albigenses eran diableristas, cuando en realidad era una práctica muy limitada que sólo aplicaban entre ellos en las más extremas de las circunstancias (diablerizar a otro Vástago iría en contra de sus creencias, pues ofrecerían la salvación a alguien que no la merecía).

Actualmente, las creencias y prácticas de los Albigenses suelen ser las mismas que las medievales, aunque con algunas diferencias. Aceptan el "Testamento de Longinos" (aunque modificado) y la palabra del Monachus, aunque no como dogma de fe, creyéndose ellos depositarios de una sabiduría aún más antigua y más grande, que provendría directamente de Longinos, sin el Monachus como intermediario.

También aceptan la Hechicería Tebana, aunque se resisten a considerarla una obra divina (la ven como una herramienta útil, nada más). Por otro lado, el *Melioramentum* ha sido abandonado, pues Claudi apenas fue instruido en él y no puede transmitir lo poco que aprendió. El ritual de la **Endura** también ha sido completamente abandonado (y salvo Claudi, ningún Albigense sabe de su existencia). También se ha abandonado la creencia de que es lícito acabar con Vástagos no creyentes, aunque aceptan el derecho de eliminación en caso de defensa propia o como castigo para crímenes horribles.

SEGUIDORES DE MALKUT



Malkut, apoyado sobre Geburah y sobre Jesed, es el Templo de Salomón, que tiene por columnas Jakin y Bohas. Este es el dogma Adámico, apoyado por una parte, en la resignación de Abel, y por la otra, en el trabajo y remordimientos de Caín.

Malkut, apoyado sobre Geburah y sobre Jesed, es el Templo de Salomón, que tiene por columnas Jakin y Bohas. Este es el dogma Adámico, apoyado por una parte, en la resignación de Abel, y por la otra, en el trabajo y remordimientos de Caín.

La mayoría de los Vástagos no son conscientes de la existencia de este extraño linaje del clan Mekhet. Esto es porque sus miembros han aprendido, a lo largo de los siglos, en la importancia de proteger sus existencias ante sus enemigos. Además, en la actualidad ésta es una línea de sangre con pocos miembros, debido a los difíciles requisitos que sus miembros piden para dar el Abrazo a un mortal.

Desde los primeros tiempos de la existencia de la religión judía, ésta consideró la sangre como uno de sus principales símbolos (aparte del agua y del fuego). La sangre era considerada el símbolo más sagrado y a través de ella viajaba el alma. En ella residía la esencia del hombre, el fundamento del ritual judío y la garantía del pacto que, en su día, el primer patriarca Abraham estableciese con **Yahvé**, por medio de la sangre.

Debido a esto, en gran cantidad de los rituales judíos la sangre contaba con un papel principal. La sangre del inocente se mantenía constantemente potente. En los sacrificios de sangre, las almas puras recibían castigos injustamente para librar del pecado al pueblo, tradición que se cree que les viene de influencias egipcias.

Todo ello era bien conocido por el fundador de los **Seguidores de Malkut**, el judío **Eliphaz ben Isaac**, que vivió durante el siglo VII d.C. Durante su vida de mortal cabe destacar que pertenecía a la familia de un rabino en una población judía instalada en el Próximo Oriente. Hoy en día se ha perdido su ubicación exacta, por la destrucción que allí aconteció.

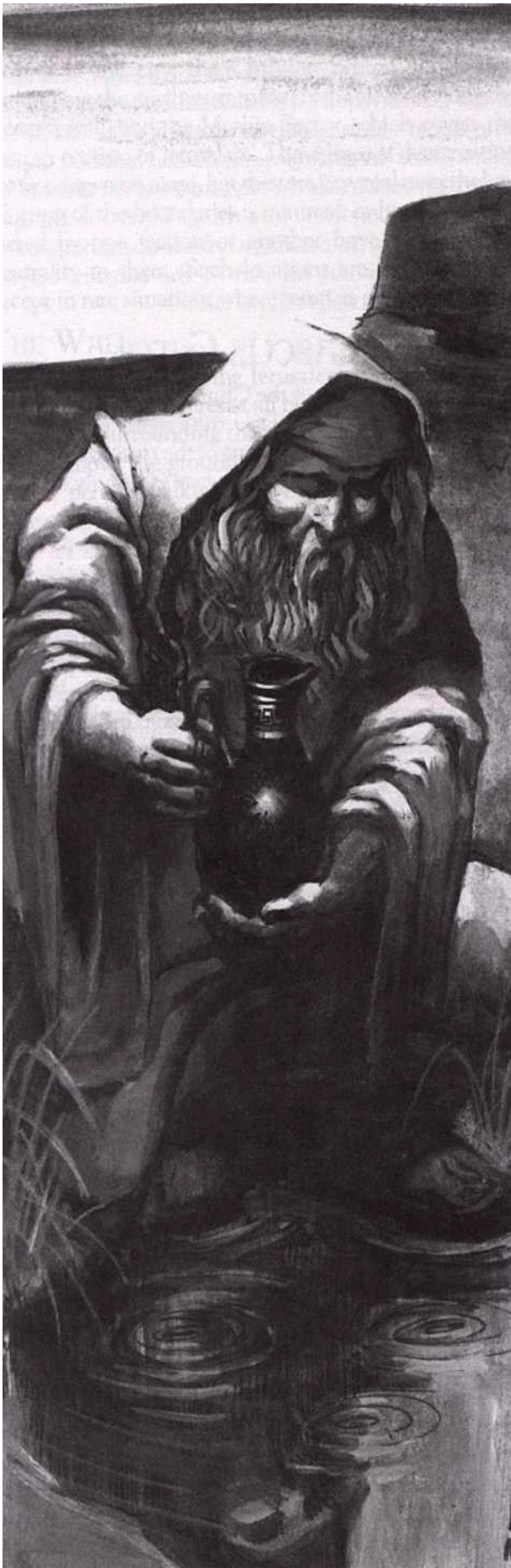
Como sobrino del rabino, a muy temprana edad fue instruido en la religión y tradición judía. Era

un joven con una mente brillante y lucida y gracias a él se esclarecieron algunos misterios que los más sabios judíos llevaban estudiando durante muchos años. Esto llamó la atención de todos los sabios de la sinagoga, que le animaron al estudio de la Cábala, el libro atribuido a Enoch, el séptimo maestro del mundo, después de Adán, maestro de los hebreos.

Eliphaz se entregó con entusiasmo a su tarea y descubrió toda la magia inherente a la Cábala. Cuando se hallaba inmerso en un estudio exhaustivo de las diez sefirotas (Keter, Chocmah, Binah, Chesed, Geburah, Thipereth, Netsah, Hod, Iesod y Malkut), aconteció un terrible ataque a la población. Un grupo de saqueadores arrasó el pueblo, asesinando a sus habitantes. El joven trató de huir en vano. Entre los atacantes se encontraba el que sería su sire. Tras abrazarle le explicó que había dirigido tal ataque para poder llevarse consigo. Había estado estudiando sus avances y su creciente erudición y deseaba que le acompañara, prometiéndole aumentar sus conocimientos con secretos que los sabios judíos mortales no podrían ofrecerle jamás. Eliphaz guardaba un profundo odio a su sire, pero le obedeció. Quizá la promesa de su sire acerca de nuevos secretos desvelados mereciera la pena.

Durante dos siglos, recorrió el mundo con su sire, aumentando su saber sobre la **Cábala** hasta el punto de que ya no podía hallar nada en esta que escapase a su comprensión. Su clan no le importaba, sólo vivía para el estudio. Fue entonces cuando su sire experimentó el cambio.

Desde siempre, su sire había pertenecido a los gentiles, era de ascendencia cristiana y esto no molestaba en absoluto a Eliphaz, mientras ambos respetasen mutuamente sus creencias y estudios. Además, se ayudaban el uno al otro en el descubrimiento de grandes misterios para ambas religiones. El odio inicial de Eliphaz hacia él por la destrucción de su gente se había sosegado.



Sin embargo, con el paso de los siglos, su sire cambió. Poco a poco se volvió más extremo en sus creencias, llegando a despreciar a su chiquillo por cuestiones religiosas. Finalmente tomó una decisión. Se unió a la alianza del Lancea Sanctum. Eliphath trató de disuadirle, ya que esto alejaría la fuente de saber que hasta entonces su sire había sido para él. Pero no lo consiguió. Entonces Eliphath odió a la alianza y atacó continuamente a su sire hasta matarlo. La alianza quiso cobrarse venganza, ya que el santificado perdido había alcanzado gran poder en ella.

Para evitar la venganza de los Santificados, Eliphath huyó, refugiándose en al-Ándalus. En el proceso, su sangre mutó, creando una nueva línea de sangre, los Seguidores de Malkut (en referencia a la novena Sefirota del Árbol de la Vida Cabalístico). Allí su linaje creció, Abrazando a otros cabalistas judíos o reclutando a otros Mekhet judíos estudiosos de la Cábala. Esto último les ocasionó conflictos con los Mekhet **Dammíticos** y los **Acharit Hayami** (una secta Mekhet cabalista), pues éstos permanecían afiliados al Lancea Sanctum (aunque considerados heréticos por los Monacales). Eliphath acabó abandonando la región, pero gran parte de su linaje permaneció.

Durante siglos, los Mekhet judíos de España estuvieron divididos entre los Malkúdicos y los Santificados Dammíticos, aunque los segundos siempre fueron mayoritarios en la mayor parte de comunidades. Sin embargo, a medida que crecían los pogromos y las persecuciones cristianas, ambas facciones se vieron obligadas a abandonar sus diferencias y unirse para defender su pueblo. Ello no sirvió de nada y eventualmente los judíos fueron expulsados del país en 1492. Todos los Chivos Expiatorios abandonaron España o fueron destruidos por los Santificados, estando completamente ausentes del país durante casi cuatro siglos.

A principios del siglo XX comenzaron a regresar unos pocos a la tierra que les vio nacer como línea de sangre. Hoy en día, aunque su número es muy escaso, tienen fuertes vínculos con las pequeñas comunidades judías españolas. Incluso su relación con los Mekhet Dammíticos ha mejorado, habiendo desaparecido gran parte de la animosidad entre ambas facciones (en gran medida gracias a la desaparición del fundador).

Del fundador de la línea nada se sabe en la actualidad; se cree que entró en letargo hace un siglo en algún lugar cerca de Jerusalén. Sin embargo, nadie ha podido sentirle. También corren rumores de que el Lancea dio finalmente con él, destruyéndole, pero esto es demasiado inseguro y los Santificados callan.

En las noches actuales, sus miembros siguen como antaño, concentrados en el estudio, pero sin desdeñar las ventajas y posibilidades que la era moderna —con sus nuevas tecnologías y recursos— pueden ofrecerles.

Clan Paterno: Mekhet

Apodo: Chivos Expiatorios. Este apodo viene de la antigua festividad judía de la Expiación, en que un carnero era abandonado en el desierto. Era la condenación de un ser inocente para la salvación del pueblo. Su sangre inocente purificaba los pecados de los creyentes.

Disciplinas de la Línea de Sangre: Auspex, Celeridad, Dominación, Ofuscación.

Debilidad: Comparten la debilidad de los Mekhet (son más sensibles a la luz y sufren un punto adicional de daño agravado, provenientes de la luz solar y el fuego).

Además de esto, los Malkutianos son muy sensibles a su propia ambición en adquirir conocimiento. Harán cualquier cosa para ello, lo que les puede conducir a situaciones peligrosas. Esta ansia les consume por dentro y no pueden pasar más de una semana sin retirarse para el estudio. Si se cumple demasiado tiempo sin esto, el ansia les inundará por completo, priorizando cualquier otro acto. A efectos mecánicos, considera que los Malkutianos tienen el Trastorno Obsesivo-Compulsivo en cuanto al estudio de la Cábala.

Alianza: Los Seguidores de Malkut mayoritariamente pertenecen a los No Alineados, siendo el linaje en cierto modo una minialianza. Su propia ritualidad, de ascendencia judía, les aleja de la filosofía de cualquiera de las alianzas más importantes, por lo que muy raramente se han unido a ellas.

Algunos Chivos, principalmente aquellos que siguen la tradición de los judíos mercaderes y poseedores de importantes riquezas, se unen a las filas del Invictus (haciéndose pasar por Mekhet normales, por supuesto). Esto les permite tener el control sobre una boyante economía. De todas formas, éstos son los menos; normalmente los Vástagos de esta línea extienden sus propias redes en los asuntos mortales para obtener riquezas, sin contar con la ayuda de ninguna alianza.

Mientras su fundador controlaba la línea de sangre, los Seguidores de Malkut tenían terminantemente prohibido unirse tanto al Lancea Sanctum como a la Ordo Dracul y al Círculo de la Bruja. Las razones de la prohibición de unirse a las filas Santificadas provenían del legendario enfrentamiento del fundador con los miembros del Lancea Sanctum, lo que provocaba que ningún vampiro perteneciente a esta línea de sangre se uniera a sus filas. En cuanto al Círculo de la Bruja y la Ordo Dracul eran vistas como sectas vampíricas paganas a las que los Seguidores respetaban, pero no se inmiscuían con ellas, pues sus filosofías eran completamente distintas.

Sin embargo, desde la desaparición de Eliphaz, las cosas han comenzado a cambiar. Algunos Seguidores de Malkut (especialmente los de origen Sefardita) han comenzado a tener contactos con los Santificados Dammíticos de los Acharit Hayami, quienes tratan de hacerles entender que los Santificados con los que se enfrentó su líder eran los Monacales y que unirse al Lancea Sanctum no implica seguir las creencias de éstos. De hecho, insisten en que los judíos ya eran Santificados antes de que llegaran los Longinistas y se apoderaran de la alianza, por lo que apreciarían mucho su incorporación a ella. Unos pocos Chivos se han unido a ellos, uno de ellos en España.

En cuanto a la Ordo Dracul, unos pocos Seguidores de Malkut también han ingresado en ella. Interesados por la Trascendencia de la que hablan los Dragones, han descubierto que su ciencia cabalística encaja perfectamente en la filosofía de la alianza y que puede constituir un método para lograr tal Trascendencia.

Y en cuanto al Círculo de la Bruja, a través de las **Qeddeshah** (otra línea de sangre de origen hebreo) algunos Seguidores de Malkut han comenzado a mostrar interés en **Shekinah** (el aspecto femenino de Yahvé, que reside precisamente en el sephiroth de Malkut). Se plantean la posibilidad de la Bruja de la que hablan los Acólitos pudiera ser una manifestación de Shekinah, confundida por los paganos con una deidad independiente. No obstante, de momento, ningún Chivo se ha unido a las filas de los Acólitos.

Finalmente, el Movimiento Cartiano no representa para ellos ningún beneficio, son demasiado individualistas y luchan por sus propias causas. Hasta la fecha, ningún Seguidor de Malkut se ha unido a ellos.

Apariencia: La mayoría de los Seguidores de Malkut visten ropas holgadas y tradicionales judías, aunque los Vástagos más recientes, pertenecientes a esta línea de sangre han descubierto las ventajas de “pasar desapercibidos”. Desde la Segunda Guerra Mundial aprendieron que los judíos no eran gentes que dejaran indiferentes al resto de la sociedad. Por ello, a pesar de mantener sus rituales y costumbres, así como realizar rigurosos estudios de las costumbres judías y la Cábala, adoptan vestimentas elegantes, como trajes hechos a medida y vestidos de corte serio y lujosas telas. Eso sí, a la hora de llevar a cabo sus rituales y al encontrarse en su refugio, alejados de miradas ajenas, adoptaran toda la indumentaria propia judía.

Refugio: En este ámbito, la línea de sangre comparte rasgos significativos con su clan paterno. Los vampiros más jóvenes de entre los malkutianos prefieren viviendas acomodadas en grandes ciudades y, si es posible, cerca de centros de estudio judíos a los que puedan acudir. Los más antiguos se han visto afectados por una “gran preocupación” (léase paranoia) acerca de

su seguridad. Habitan grandes casas en zonas con poca población y se procuran un gran número de sirvientes y guardianes que protejan su sueño durante las peligrosas horas diurnas. Prácticamente todos tienen un espacio de su refugio acondicionado por el estudio. Algunos de los Vástagos más antiguos de este linaje se han creado reproducciones de sinagogas judíos.

Trasfondo: Normalmente los Seguidores de Malkut están muy preocupados por adquirir a nuevos estudiantes que puedan esclarecer nuevos misterios de la Cábala. Por supuesto, son muy exclusivistas y sólo abrazan a fieles devotos de la religión judía. Son muy raros los casos en que se abrazan a otros mortales y sólo en el caso de que estos sean unos expertos en el tema. Por norma general, estos vampiros vigilan durante largas temporadas a su elegido e incluso llegan a presentarse ante él antes de concederle el Abrazo, para probarle y ponerle en camino de los grandes misterios.

Creación del Personaje: Los Atributos y Habilidades primarias en esta línea de sangre son los Mentales. Puesto que se consideran un grupo de no muertos dedicados al estudio y la erudición esto es algo necesario y obvio. En cuanto a los Atributos y Habilidades Sociales y Físicas, la elección queda al gusto del jugador, pudiendo escoger qué rasgos facilitarán a su personaje conseguir sus objetivos. Entre sus Virtudes son comunes la Fe y la Fortaleza, siendo poco comunes la Prudencia y la Templanza. Entre los Vicios, suelen predominar Orgullo y Avaricia (de nuevos conocimientos).

Es bueno despojarse de puntos de Humanidad para poder adquirir más puntos de experiencia. Esto se explica en el sentido de que estos vampiros no

escatiman medios para avanzar en sus conocimientos. Aunque su vida mortal fuera distinta, la no-vida les ofrece posibilidades inexploradas. No es frecuente que se vean frenados por remilgos humanos a la hora de avanzar.

Organización: La cooperación entre miembros de la línea es diversa. Todos y cada uno de ellos tienen la meta personal de llegar a descubrir los misterios absolutos de la Cábala judía. Para ello, algunos en el linaje se unen. Al darse apoyo (económico, como mentores...) son capaces de lograr grandes objetivos. Sin embargo, cuanto más antiguos se vuelven, más independientes se tornan a su vez. Entonces prefieren recluirse con ellos mismos y sólo los Vástagos más prometedores del linaje son capaces de parecerles interesantes y así, conseguir su atención y posible ayuda. En cuanto a su ocultación ante el resto de la sociedad vampírica, esto se ha convertido en una prioridad (especialmente para los más antiguos). Para muchos, su vieja rivalidad con los miembros del Lancea Sanctum no ha sido olvidada (especialmente por parte de los antiguos), a pesar de que los vampiros más jóvenes de la línea no comprenden el porqué del mantenimiento de esta vieja rivalidad, incluso tras la desaparición de su fundador. Los Malkutianos sólo revelarán la verdad de su linaje a aquellas personas que les parezcan de una confianza absoluta.

Conceptos: Activistas políticos, maestros en materias ocultistas, antiguos rabinos o estudiosos judíos, estudiantes de lo oculto, eruditos de la cábala judía, importantes comerciantes, empresarios, visionarios religiosos.

STRIGMEIGAS



Sé muy bien lo que murmuráis de mí a mis espaldas. Sé muy bien lo que pretendíais hacerme cuando creíais que no os escuchaba. Y aun así tenéis la vergüenza de pedir mi ayuda. Tenéis suerte. La tierra sufrirá si vuestro enemigo triunfa, y sólo por eso estaré de vuestro lado.

El nombre del linaje procede del griego *Strix*, “lechuzna” y del gallego *meiga*, que designa un tipo de hechicera, y con este nombre es denominado uno de los linajes Nosferatu más antiguos, uno que supuestamente surgió del corazón de Europa en las noches prerromanas y que se extendería por el continente con la caída del Imperio Romano, que se dice contribuyeron a destruir, absorbiendo muchas de las costumbres y tradiciones paganas y asumiéndolas como propias. No es su único nombre: tampoco es raro llamarlas **Strigmagas**, en el País Vasco las llaman **Strigsorginak**, en Aragón se las conoce más como **Ungríos**, y en Catalunya como **Únguls**. En otras partes de Europa reciben otros nombres, pero en España, el más generalizado es el de **Strigmeigas**.

La Alta Edad Media resultó especialmente próspera para la línea de sangre. Siguiendo las rutas de los invasores germánicas acudieron a las comunidades desprotegidas y arruinadas por la guerra y las tomaron bajo su protección —voluntariamente o no—. Mantuvieron vivas las viejas costumbres, pero también ayudaron a los mortales en tiempos de hambre y malas cosechas. Algunos miembros del linaje se infiltraron en la Iglesia y utilizaron las instituciones para poder seguir ayudando a sus protegidos.

Sin embargo cuando se encendieron las hogueras de la Inquisición, muchas Strigmeigas resultaron perseguidas, mientras que otras resistieron ferozmente la llegada de los inquisidores o se ocultaron entre las sombras aguardando el momento de su regreso. Entre el siglo XV y el siglo XVII la línea de sangre pareció correr el peligro de extinguirse, pues otros Vástagos también aprovecharon la oportunidad para atacarlas y tomar sus rebaños y territorios.



Aunque algunas Strigmeigas se aferraron a las viejas costumbres, la línea de sangre comenzó a adaptarse y comenzaron a reclutar nuevos chiquillos entre figuras de autoridad de las comunidades que protegían, transmitiéndoles su sabiduría y de esta forma asegurando su supervivencia. Las Strigmeigas abandonaron sus pretensiones espirituales y comenzaron a aparecer sacerdotes, caciques, alguaciles y otros individuos que seguían protegiendo a las comunidades... a su manera.

Si algo caracteriza a la línea de sangre es su territorialidad. Cuando un miembro del linaje decide asentarse toma bajo su protección un determinado territorio y en ocasiones una institución o un grupo de personas, velando por su seguridad y rechazando amenazas externas. Esto no quiere decir que las Strigmeigas sean especialmente benevolentes. Muchas creen que debido a su función están justificadas para tomar todo lo que quieran de sus rebaños y territorios y otras imponen ocasionales “castigos” a los individuos díscolos, a los que convierten en ejemplo para mantener la cohesión del conjunto.

Muchos Vástagos creen que las Strigmeigas son una hermandad femenina y pagana, pero se trata de una visión estereotipada, indudablemente con una presencia femenina importante, pero que en las noches modernas se ha ido desdibujando por la necesidad, mostrando muchos individuos diferentes.

Clan Paterno: Nosferatu

Apodo: Meigas, Brujas

Disciplinas de la Línea de Sangre: Ofuscación, Pesadilla, Poderío, Striga

** Debido a su evolución a partir de diferentes ramas de la brujería europea entre las Strigmeigas y otras líneas de sangre (algunas de otros clanes) han surgido varios sublinajes estrechamente parecidos entre sí en costumbres y habilidades, pero que a menudo divergen en la manifestación de sus poderes, desarrollados a partir de diferentes tradiciones de brujería. Fuera de España, muchos miembros de la línea de sangre utilizan la Disciplina **Ruina**, basada en el uso de maldiciones y común entre los miembros de la línea de sangre de Europa Oriental (al igual que entre las Gangrel **Vedma**). A discreción del Narrador las Strigmeigas españolas podrían aprender esta Disciplina, aunque con un coste fuera de clan.*

Debilidad: Como todos los Nosferatu, las Strigmeigas no aplican la regla de repetir el 10 en las reservas de dados basadas en la Presencia o Manipulación. Además cualquier 1 obtenido se resta del número de éxitos.

Esta repulsión procede de una misma deformidad, que se manifiesta como una vejez pronunciada y que todos los miembros del linaje desarrollan al unirse a la línea de sangre. Se trata de un cambio estético, que no perjudica a sus Atributos o Habilidades físicas

Las Strigmeigas, además, proyectan un aura de decrepitud que intensifica la debilidad Nosferatu hacia los seres vivos. Ello se refleja de dos maneras: por un lado, hacia los mortales, si fallan una tirada social (salvo de Intimidación) y además hay 1s sobrantes, el resultado se considerará un fallo dramático.

Por otra parte, cuando tal eventualidad suceda, las plantas alrededor de la Strigmeiga (tantos metros de radio como su Potencia de Sangre) comenzarán a marchitarse rápidamente, una señal inconfundible de su paso para los entendidos y una gravísima ruptura de la Mascarada.

Alianza: La gran mayoría de las Strigmeigas pertenecen al Círculo de la Bruja, donde muchas encontraron cobijo de las persecuciones cristianas. Sin embargo, los individuos más jóvenes a menudo han concedido su protección bajo el paraguas del Invictus o los Cartianos. Unos pocos que buscan desarrollarse personalmente se unen a las filas de la Ordo Dracul y finalmente, una minoría, considerada como “traidora”, forma parte del Lancea Sanctum, cuidando de sus rebaños a través de las instituciones eclesiásticas.

Apariencia: Tras unirse a la línea de sangre, en cuestión de días o semanas, al margen de la edad que tuvieran al recibir el Abrazo, todas las Strigmeigas comienzan a envejecer rápidamente, el pelo se encanece o cae, la piel se arruga de forma exagerada y las uñas se les alargan enormemente. Los antiguos más conservadores suelen ocultar su apariencia con largos abrigos con capucha, mantos o capas, pero otros simplemente se hacen pasar por ancianos especialmente repulsivos, vistiendo con ropas tradicionales y procurando que su actitud no los descubra. Más de dos terceras partes de la línea de sangre son mujeres, pero los hombres también han sido Abrazados, especialmente en los últimos siglos, o en los lugares donde la brujería es una práctica masculina.

Refugio: A las Strigmeigas les gusta habitar en medio de su territorio, para poder estar cerca de sus “protegidos”. Algunos de ellos saben cómo contactar con su amo, para rogar sus servicios o favores especiales, normalmente a cambio de algún pago o sacrificio. Otras prefieren gobernar ocultas, actuando a través de ghouls o intermediarios que transmiten sus deseos y las más discretas y paranoicas actúan completamente ocultas desde el anonimato.

Trasfondo: Normalmente es necesario pasar por un aprendizaje para acceder a la línea de sangre, aprendiendo antiguas ceremonias y rituales, pues la línea de sangre está muy unida a las antiguas tradiciones de la brujería de toda Europa. Cuando Abrazan procuran buscar a individuos comprometidos con la comunidad que les rodea, o que la sirven de alguna manera, especialmente por quienes consideran que su valor y méritos no han sido debidamente recompensados.

Creación del Personaje: Las Strigmeigas aprecian la Inteligencia, la Astucia y el Aplomo, aunque también existen bastante individuos en la línea de sangre que prefieren ejercer su dominio de forma más directa mediante la Fuerza, la Destreza y la Presencia, luchando personalmente para defender lo que consideran suyo. Muchos tienen puntuaciones de Ocultismo, Sociedad y Sigilo, procurando permanecer informados de lo que ocurre en sus dominios.

Organización: La línea de sangre se extiende por toda la fachada atlántica, desde Galicia al mar Báltico, aunque también hay evidencias remotas de ella en el Mar Caspio. Los líderes del linaje normalmente reciben algún título como “La Bruja”, “Baba Yaga”, “Volsi”, etc. y a menudo controlan la admisión en la línea de sangre, mantienen los ritos y representan a las Strigmeigas ante las alianzas llegado el caso.

Conceptos: Bibliotecaria, médica, bruja, policia, guardabosques, mafioso, sacerdote.

SOBRE LAS ESTIRGES Y LAS MEIGAS

Algunos Académicos de entre los Vástagos han señalado la más que evidente similitud del nombre entre las **Strigmeigas** y las **Estirges**. ¿Tal vez las Estirges dieron poder a un linaje Nosferatu para ayudarles con su cruzada contra los **Julios**? Se desconoce. Podría ser que tuvieran relación, o simplemente podría ser una coincidencia de nombre.

Algunos señalan a las leyendas de los **Casio**. En una de las versiones de su origen, se habla que se enemistaron con unas brujas y que sacrificaron a unos aliados suyos (en algunas versiones los Julios) a cambio de salvar su existencia. Algunos académicos consideran ese relato como una metáfora del enfrenamiento entre los Julios y las Estirges, pero algunos se preguntan si no podría hacer referencia a las Strigmeigas.

Por todo ello, algunos Vástagos se preguntan: ¿Cuál es la relación de las Strigmeigas con las Estirges? ¿Y con el origen de los Casio? Sea cual sea la verdad, permanece oculta en las brumas del misterio.

UNGULS / UNGRIOS



En el pasado nuestro nombre era temido entre los no muertos: tomábamos todo aquello que deseábamos y bebíamos la Vitae que nos placía. Esos tiempos han pasado, pero no tardarán en regresar. Nuestro señor despertará y pronto todos se arrodillarán ante él.

Clan paterno: Nosferatu

Apodo: Bruixots (Catalunya), Brujos (Aragón).

Los **Únguls** o **Ungrios** son el nombre que reciben, respectivamente, en Cataluña y Aragón las **Strigmeigas**. Sin embargo, no están emparentados directamente con la **Bruja de Baztán** ni la reconocen como su máxima autoridad espiritual (aunque sí la respetan como la sabia anciana que es), sino que pertenecen a otra ola migratoria posterior de Strigmeigas. Antaño llegaron a gobernar gran parte de Cataluña gracias a su feroz líder, el temible **Ugarés**, quien dirigió la famosa **Revolución Pagana**, pero eventualmente hizo pactos con espíritus malignos y acabó cayendo en desgracia, algo que aún se lamentan. También de ellos, surgieron dos nuevas líneas de sangre, los **Malestrucs** y los **Dípicos**.

Hacia principios del siglo X, el Imperio Carolingio se vio asolado por una raza de tribus magiares, un pueblo pagano de Europa del Este. Cataluña no se vio ajena a tal ataque y en el 924 los magiares penetraron en la región, llegando hasta las murallas de Lérida, arrasando numerosas iglesias en el proceso y sembrando de muerte y destrucción la zona. Junto a ellos llegaron los **Úngulos**, un pueblo de no muertos procedente de las Costas del Mar Caspio (la tradición entre los Condenados catalanes afirma que fueron ellos quienes lideraban a los magiares y quienes los empujaron en su proceso migratorio, pero la mayoría de estudiosos cree que simplemente los acompañaban). Se dice que los Ungrios practicaban la magia de ultratumba y que su líder, el Ugarés, falleció en el siglo X, siendo enterrado en un megalito, resucitando convertido en no-muerto.



En realidad, los Ungrios eran una línea de sangre vampírica, la misma que en el norte y noroeste de España es conocida como las Strigmeigas, aunque no estaban directamente emparentadas con ellas. Procedentes de Europa del Este, las Strigmeigas llegaron a España hacia el siglo V, desde el Mar Báltico. En cambio, los Ungrios llegaron hacia el siglo X, procedentes del Mar Caspio. Eran paganos fanáticos adoradores de la Bruja y (aunque su rastro de muerte y destrucción es menor al que cuentan las leyendas) sembraron el terror entre los humanos y los no muertos. Movidos por un gran odio contra la cristiandad, actuaron principalmente contra monasterios humanos y contra no muertos Santificados. Eventualmente, tras una ofensiva de los Condes no-muertos catalanes (tras el *I Consilium Seniorum*), acabaron retirándose a los Pirineos, para rehacer sus fuerzas, diezmadas.

Su refugio era el pueblo de Amer (en los Pirineos), siendo su templo un **megalito sagrado** cercano. Sus líder era el temible Ugarés, de quien se sabe muy poco. Según la leyenda, era uno de los líderes magiares que dirigía las razias, caracterizado por una gran crueldad. Tras fallecer en batalla en el siglo X, fue enterrado en ese megalito, tras lo cual renació como un no muerto gracias a la intervención de los espíritus. Otros dudan de esta versión, por un lado su conversión en no-muerto sin ser Abrazado lo pondría casi al mismo nivel que Longinos y Drácula, y por otro descartan la idea de que siendo un neonato se convirtiera en el líder del linaje, por lo que defienden que el Ugarés ya dirigía a los Úngulos cuando llegaron a Cataluña (los defensores de la primera versión sostienen precisamente que a causa de su Abrazo "espiritual" se convirtió en un elegido de la Bruja, logrando inmediatamente el liderazgo). Otros defienden una postura intermedia: Ugarés no sería su nombre, sino el título de los líderes del linaje (similar a Hierofante), de modo que podría haber varios Ugareses y el que asoló Cataluña durante la Revuelta Pagana sería el último de ellos, ya Abrazado en Cataluña (descartándose el Abrazo espiritual).

Durante el siglo XIV, los Acólitos catalanes, dirigidos por el Ugarés, realizaron varias ofensivas

contra varias ciudades del Principado, tomando Perpiñán, Urgel, Lérida, Gerona y Ampurias (prácticamente toda la Cataluña Vieja menos Barcelona y otras ciudades menores) e incluso algunas pequeñas ciudades aragonesas. El Ugarés se proclamó Príncipe de Gerona y envió a sus chiquillos y seguidores a regir otras ciudades.

Sin embargo, su caída estaba próxima. Su gobierno se volvió más dictatorial, incluso para los suyos. Incorporó nuevos rituales sangrientos, y añadió nuevos dioses oscuros a las ceremonias Acólitas. Sus seguidores trataron de matarlo, pero fracasaron en dos ocasiones. Afortunadamente, su actitud había llamado la atención de otros, y magos y lupinos decidieron poner fin a sus maldades, destruyéndolo en 1427. Aunque hubo rumores de su reaparición en 1483, finalmente no se confirmaron y no se volvió a saber nada más de él.

En cuanto a sus seguidores, tras su destrucción quedaron enormemente debilitados y fracturados por las luchas internas. Uno de sus chiquillos reclamó la autoridad sobre el linaje (aunque no tomó el título de Ugarés, que había quedado maldito), pero otras facciones de Acólitos se negaron a reconocerlo, por lo que los diferentes dominios quedaron aislados entre ellos, siendo presa fácil cuando los Icarianos realizaron su ofensiva. En apenas 20 años, los dominios de los Acólitos se vieron reducidos al Feudo de Urgel.

Desde entonces los Úngulos se han mantenido en decadencia, sufriendo la desconfianza por parte de los otros Acólitos. Se han convertido en un linaje maldito, y aunque se respeta su poder y su compromiso con la causa (muchos de ellos colaboraron en la caída del Ugarés), son vistos con recelo, pues muchos creen que los pecados de los padres pasan a los hijos, y si el Ugarés cometió tales blasfemias en el pasado, ellos pueden volver a repetirlas.

Para el resto de datos acerca de los Ungrios, consulta la línea de sangre de las Strigmeigas.

Para más información acerca de la Revuelta Pagana, consulta a los Malestrucs y los Díplicos.

EL UGARÉS Y EL COMTE ESTRUCH

Algunos estudiosos de las líneas de sangre no tienen claro muchos aspectos de la relación del Ugarés con el **Comte Estruch**. El Conde fundó una línea de sangre con poco más de 100 años de edad, y aunque es cierto que había cometido diablerie, es posible que en realidad él no fuera el fundador.

Si aceptamos el extraordinario Abrazo espiritual del Ugarés, indudablemente su sangre poseería cualidades únicas. Podría ser que el verdadero fundador de los **Malestrucs** no fuera Estruch, sino el Ugarés, quien habría transmitido estas características a su chiquillo. Lo que implicaría a su vez que el Ugarés no fue un Úngulo, sino miembro de otra línea de sangre.

Por supuesto, más vale no comentar nada de esto delante de un Ungrio, al igual que tampoco delante de un Malestruc. Ninguno de los dos se tomaría demasiado bien esta hipótesis.

Cultos Sombrios

Matamoros

Linaje familiar de vivos y no muertos

La familia está por encima de todo y de todos.

Los **Matamoros** son tanto una familia ghoul como un Culto Sombrío que engloba a todos los miembros de la familia (humanos o vampiros). Lo único que les falta ser es una línea de sangre, aunque no por falta de ganas (se ha intentado sin éxito). Entre los Matamoros hay vampiros y ghouls. Lo que tienen en común es que los Vástagos en vida pertenecieron a esta familia ghoul, siendo Abrazados en recompensa a sus servicios. Pero tras el Abrazo siguieron sintiendo un fuerte vínculo con sus familiares.

Aunque el Culto no se fundó hasta el siglo XIX, sus orígenes se remontan al siglo XVII, con colaboraciones informales entre Matamoros Abrazados (que ya se conocían en vida como miembros de la familia ghoul). Durante la ocupación napoleónica, estos Matamoros se comprometieron en expulsar a los franceses de España, coordinándose y ayudándose entre ellos con este propósito.

Con la Restauración, estos Vástagos vieron lo beneficioso que era cooperar entre ellos y mantuvieron un contacto regular. Querían proteger a España de amenazas extranjeras y aumentar su propia influencia y poder. Poco a poco, este contacto se amplió también a miembros de la familia ghoul, creando una gran organización extendida por toda España y con muchos de sus miembros al servicio de Vástagos influyentes.

Todo ello es muy beneficioso para los Matamoros, tanto los Vástagos como los ghouls. Así obtienen toda una red de aliados e influencias que les beneficia. Además, también emplean su influencia para asegurar la independencia de España y que no dependa de países extranjeros. Hoy en día no siempre es posible, lamentablemente, pero procuran reforzar el sentimiento nacional español en lo que sea posible.

Cultistas: Los cultistas simplemente humanos son vistos como los “recursos” del Culto. Son mortales normales y corrientes emparentados con el linaje, a quienes se invita a eventos con otros Matamoros en los que pueden hacer contactos importantes. Muchos forman parte de la nobleza, o más recientemente de la alta burguesía española. Entre ellos se elige a los más

prominentes, útiles o comprometidos para darles el don de la Vitae y convertirlos en ghouls. Estos ven como sus negocios y sus futuros profesionales reciben un gran empujón, lo que les hace comprometerse aún más.

Tras ellos están los miembros de la familia ghoul. Éstos están plenamente organizados entre ellos y cuentan con una gran solidaridad familiar. Están al servicio de varios Vástagos, raramente Matamoros, a quienes sirven con gran eficiencia, de modo que puedan contar con ellos cuando otro de los suyos (ghoul o vampiro) necesite de su ayuda.

Finalmente están los Vástagos, los menos numerosos del Culto. Son pocos y no llegan a la docena en toda España. No están emparentados entre ellos como Vástagos, sino que han sido Abrazados por distintos vampiros (de todos los clanes) en recompensa por sus servicios como ghouls. Aunque entre ellos hay un Príncipe y un Obispo, normalmente prefieren estar en un segundo plano, siendo el poder que gobierne en la sombra y manipule sutilmente a los gobernantes nominales. Un puesto demasiado alto llama demasiado la atención, y una atención no requerida puede desvelar la gran red social que han elaborado los Matamoros entre ellos.

Alianzas: La mayoría de Vástagos pertenecen al Invictus y en segundo lugar al Lancea Sanctum. Uno de ellos es un Dragón, pero no hay constancia de ellos en el Círculo de la Bruja ni tampoco en el Movimiento Cartiano.

Entre los ghouls, son tratados por muchos Vástagos (Matamoros o no) con gran confianza y otorgándoles gran responsabilidad, y unos pocos han adquirido posición en el Invictus. Aunque han sido tanteados para unirse a los Caballeros Andantes al Sol, de momento la propuesta ha sido rechazada. Tal movimiento llamaría demasiado la atención, lo que sería perjudicial para el Culto. Aunque se han planteado unirse en secreto a esa alianza, ello no tiene sentido si los Vástagos con quienes conviven no hacen lo mismo.



Praxis: Los Matamoros procuran ayudarse entre ellos a escalar posiciones al coste que sea. Se ayudarán entre ellos, ya sea mediante aliados, contactos, recursos, información... tanto si quien solicita la información es un Vástago o un miembro de la familia ghoull (los humanos reclutados y los ghoulls convertidos se consideran parte de los recursos disponibles). En este sentido, muchos ghoulls Matamoros tratarán de convencer a sus Regentes para que ayuden a aquellos otros que requieren su apoyo. Estos regentes suelen tener gran confianza en sus ghoulls, quienes les han demostrado una gran lealtad y eficacia, por lo que no es raro que accedan a sus peticiones.

Otra práctica común entre los ghoulls (y a veces también los vampiros) es que desde bien jóvenes son vinculados cuanto antes a otro Vástago de la familia, uno que viva bien lejos de dónde viva él. Ello es con la intención de evitar vincularse a sus regentes (aunque éstos crean que sí lo están).

Hay dos puntos que nunca romperán los ghoulls Matamoros (y que nunca se les pedirá que rompan). El primero es jamás revelar información sobre sus regentes ni actuar de modo que pueda perjudicarlos. El segundo es no reprimirse de enfrentarse entre ellos para beneficiar a sus regentes si es necesario (aunque sin revelar secretos de sus parientes). Es fundamental que los Vástagos a quienes sirven confíen plenamente en ellos, y si su actitud no demuestra tal compromiso, a largo plazo todos ellos acabarán perjudicados.

Otra práctica (aunque secundaria) seguida por la familia es velar por los intereses españoles. En este sentido, invierten en empresas de origen español para beneficiar la economía del país. También apoyan a grupos y partidos que velen por la unidad de España, oponiéndose a los nacionalismos periféricos, y muchos ven con preocupación la llegada masiva de inmigrantes (especialmente de países islámicos) a España.

Ceremonias: Los Matamoros no suelen ser muy ceremoniales en este sentido. Los humanos reclutados ni siquiera son conscientes de que forman parte de una organización mayor, mientras que los ghoulls y los Vástagos son plenamente conscientes y no necesitan ceremonias sin sentido puramente estéticas.

Lo más parecido a una ceremonia que tienen son sus reuniones sociales. Estas son de dos tipos. Fiestas de la alta sociedad abiertas a los humanos y ghoulls convertidos, en las que tienen la posibilidad de contactar con gente influyente y ascender y prosperar social y económicamente. Por otro lado, aunque menos frecuentemente, también tienen otras reuniones sociales más privadas, en las que únicamente se reúnen los Vástagos y los miembros de la familia ghoull.

INICIACIONES

Los Matamoros no hacen ceremonias de iniciación, simplemente es la práctica diaria y sus éxitos lo que provocará que otros Matamoros lo traten con mayor o menos deferencia, ascendiendo poco a poco y silenciosamente en la escala social del Culto.

A diferencia de otros Cultos Sombríos, los ghoulls Matamoros pueden ascender más allá del segundo círculo de la iniciación. Aquellos Matamoros pertenecientes a la familia ghoull pueden ascender hasta el tercer círculo de iniciación (los ghoulls normales, hasta el segundo, como siempre). Sin embargo, un rumor bastante extendido entre los ghoulls (que los Vástagos consideran absurdo) afirma que el líder del Culto no es un Vástago, sino que se trata de un ghoull, el fundador de la familia, que se ha mantenido con vida durante siglos mediante Vitae vampírica, y de quien se dice que sería más antiguo y poderoso que cualquier Vástago de la familia.

● El Matamoros adquiere un círculo en *Aliados (Matamoros)*. Todo círculo en Iniciación (Matamoros) aumentará de forma equivalente este Mérito de Aliados.

●●● El Matamoros adquiere dos puntos a distribuir como desee entre *Posición* y *Recursos* (sin superar los cinco círculos).

●●●● El Matamoros adquiere tres puntos para *Aliados*, referentes exclusivamente a otras alianzas y clanes vampíricos (a distribuir como desee). Ello se debe a los contactos y aliados que le ofrecen otros Matamoros (tanto ghoulls como vampiros).

**Para más información, consulta la familia ghoull de los Matamoros.*

Ordre de Sant Miquel i de Sant Jordi

Guardianes y protectores de la patria catalana y brazo armado de la Casa Cardona

Catalunya serà dels vampirs catalans o no serà.

La **Ordre de Sant Miquel i de Sant Jordi** (**Orden de San Miguel y de San Jorge**) es tanto un Culto Sombrío como una Orden de Caballería del Invictus. Pretende evitar la injerencia de agentes “extranjeros” en la política catalana, asegurando que el país tan sólo dependa de sí mismo. O mejor dicho, que no dependa de nadie que no sean los Vástagos que forman parte del Culto.

Los orígenes de la Orden se remontan al siglo XV, una época caótica para los Vástagos catalanes. El linaje castellano de los Trastámara había ascendido al trono aragonés, por encima del candidato catalán, el Conde de Urgell. Los Vástagos catalanes se habían visto incapaces de evitar la ascendencia al trono de una dinastía extranjera a causa de sus conflictos internos, y además la Revuelta Pagana estaba en pleno auge.

Un Invictus catalán, el Mekhet **Andreu de Barcelona**, descendiente de un antiguo Santificado local, **San Miguel Mártir**, había creado recientemente la **Orden de San Miguel** en el Invictus, en honor de su antepasado. Hablando con otros Vástagos locales, tanto Invicti como Santificados, todos coincidieron en que habían perdido el control de la política catalana y que era importante recuperarlo. Juraron dejar atrás sus disputas internas y aunar sus esfuerzos en asegurar su control de la sociedad catalana, para impedir que los extranjeros interfirieran en ella. Así, decidieron dedicar la Orden con tal fin.

Para ello decidieron introducir en ella a mortales. Primero contactaron con antiguos Caballeros de la **Orden de San Jorge de Alfama**, algunos de los cuales estaban descontentos pues, por orden del rey, su antigua orden había sido absorbida por la Orden de Montesa. Por ello, la Orden pasó a denominarse **Orden de San Miguel y San Jorge**. Una vez obtenido el reconocimiento real y papal, pretendían contactar con nobles más importantes e influyentes, y a partir de ellos comenzar a manipular e influir en la política catalana.

Sin embargo, Andreu desapareció en circunstancias desconocidas y la Orden jamás llegó a tener la influencia que él pretendió. Tras su desaparición la Orden quedó en manos de la **Casa Cardona**, pero el ascenso de los Icarianos al poder en varias ciudades catalanas les impidió poder actuar efectivamente.

Una vez derrocados los Icarianos, la Orden tampoco logro prosperar, pues como consecuencia de la unión de Aragón con Castilla, Catalunya se quedó en

una situación definitivamente marginal y la Orden permaneció como una curiosidad que no tardó en ser olvidada por sus dirigentes.

La Orden prosiguió durante los siguientes siglos en un estado de decadencia, con unos pocos miembros mortales. En cuanto a los Vástagos, tuvo más éxito, convirtiéndose en el brazo armado de la Casa Cardona en Cataluña. Sin embargo, parecían haber abandonado toda pretensión de manipular la política catalana con ello. Sin embargo, en el siglo XIX, con la *Renaixença* (movimiento de recuperación y reivindicación de la cultura catalana) y el auge del regionalismo catalán, la Orden comenzó a resurgir. Se contactó poco a poco con varios políticos e intelectuales, y algunos de ellos fueron convencidos de ingresar en ella. Esta fue la Edad Dorada de la Orden.

Este crecimiento prosiguió a principios del siglo XX, pero se vio truncado por la República, la Guerra Civil y el auge del Franquismo, perdiendo la orden gran influencia, aunque logró sobrevivir más o menos intacta (pues se trataba de una Orden Militar católica). Con el regreso de la democracia y el auge del nacionalismo catalán, la Orden recuperó parte de su antigua influencia, aunque aún les falta mucho para volver a tener la que llegaron a tener en su Edad Dorada.

En las últimas décadas han comenzado un proceso de expansión por Valencia y Baleares, tratando de extender su influencia allí. Aunque en Valencia su éxito ha sido más bien escaso, en Baleares, han tenido más éxitos, convirtiéndose en uno de los principales apoyos del gobierno Burgués.

Cultistas: Actualmente hay muy pocos Vástagos miembros de la Orden, la mayoría de ellos seguidores y aliados de la Casa Cardona. Se trata de Vástagos influyentes que quieren asegurarse de que la política catalana quede en manos catalanas, sin interferencias foráneas. En realidad (salvo en el caso del líder de la Casa, **Conrad Darnius**, que mantiene una visión romántica e idealizada) lo que realmente pretenden es que la política catalana permanezca en manos catalanas ya que así les será más fácil manipularla, puesto que si las decisiones se toman desde fuera, es más difícil influir (aunque tratan de autoconvencerse de que lo que realmente buscan es el bienestar de Cataluña).

En cuanto a los mortales, en sus orígenes pertenecían a la nobleza catalana, pero actualmente su centro de captación es la alta burguesía catalana. En este sentido buscan políticos, empresarios e incluso clérigos influyentes catalanes. No obstante, pese a que actualmente están en su mejor momento, todavía les falta mucho y aún no tienen la influencia y el control de la sociedad catalana que desearían tener, siendo principalmente un club social de la alta sociedad catalana.

Alianzas: La mayoría de los Vástagos de la orden pertenecen al Invictus, en concreto a la facción aliada con la Casa Cardona. Se trata de una orden militar, que defenderán los intereses de la casa a la fuerza si es necesario, contra sus rivales de la Casa Montcada. La mayoría de ellos son Invictus tradicionalistas, aunque también se puede encontrar unos pocos burgueses entre ellos.

Tras ellos, hay unos pocos Santificados. Mayoritariamente son Monacales conservadores (aunque no del ala más tradicionalista). Recientemente han abierto negociaciones con los Santificados Albigenses, en memoria de una supuesta antigua confederación catalano-occitana, aunque las negociaciones se mantienen en secreto. Los Albigenses no se unirán a la causa sin al menos una conversión de los Invicti a su fe, pero si ello sucediera, la Orden podría perder a algunos Invicti y Monacales.

Tras los sucesos de la II República y el auge de los movimientos nacionalistas de izquierdas, Conrad Darnius se dio cuenta que no podía dejar a un lado los sectores más populares. Por ello, ha comenzado a establecer contactos con algunos Cartianos nacionalistas e independentistas catalanes, para tener acceso a esos sectores. Sin embargo, de momento no les ha invitado a la Orden. Prefiere que sea una relación más informal, pues pese a todo, Conrad sigue siendo un Invictus tradicionalista y le desagradan los Cartianos. Tal vez tenga que colaborar con ellos en pro de Cataluña, pero ello no implica que les considere sus aliados.

Praxis: Los principales objetivos de la Orden de Sant Miquel i de Sant Jordi son lograr un mayor autogobierno para Catalunya, por un lado, y asegurarse de que los no muertos pertenecientes a ella tengan el control de los políticos e instituciones catalanas, por otro. En este sentido, buscan reclutar miembros influyentes entre los políticos y empresarios catalanes, infiltrándose en varios partidos políticos (antaoño se centraban en la nobleza catalana, pero actualmente este aspecto está prácticamente olvidado). Fomentan también la cultura catalana, subvencionando actos culturales, y promoviendo la normalización lingüística (entre vivos principalmente y a poder ser también entre los no muertos).



Lamentablemente para ellos, el poder en Barcelona está en manos de un castellano, **Javier Montoya**, pero con todo, colaboran con él (la alternativa es que los Moncada se conviertan en la Casa ascendente). Montoya ha otorgado a su Gran Maestro, Conrad, gran poder en la ciudad, que aprovechan para sus fines. No es una situación ideal, pero saben aprovecharla en su beneficio.

Ceremonias: La Orden de San Miguel y San Jorge suele realizar en privado ceremonias propias de las órdenes medievales, con gran pompa y ceremonial. Estas van acompañadas con misas católicas, siendo la Abadía de Montserrat un lugar habitual para ellas. Entre los No Muertos, son ceremonias más privadas aún, con menos invitados, con Misas de Medianoche. Para los cantos de las misas, es habitual que contraten a miembros de la línea de sangre Aónide.

INICIACIONES

La Orden suele tener una jerarquía basada en la habitual en las órdenes militares medievales. Los ascensos se hacen con gran pompa y en ceremonias en las que participan sus miembros, vampiros y humanos (quienes desconocen la verdadera naturaleza de sus señores no muertos).

● **Caballero.** Todos los miembros de la Orden adquieren una especialidad en *Política (política catalana)* o *Academicismo (cultura catalana)*. Los mortales pueden adquirir los Méritos *Recursos*, *Aliados* o *Posición* (a elegir uno) a mitad de precio de experiencia. Los Vástagos adquieren un punto en el *Estilo de Lucha* que deseen (o, a discreción del Narrador, un punto en algún otro Mérito marcial).

●●● **Maestre.** El vampiro gana un círculo en *Contactos* (cualquier organización o institución pública o privada relacionada con la cultura catalana o la política nacionalista), hasta un máximo de cinco.

●●●● **Gran Maestro.** El vampiro adquiere dos círculos en *Aliados* (cualquier organización o institución pública o privada relacionada con la cultura catalana o la política nacionalista), hasta un máximo de cinco en una sola institución (los círculos de Aliados pueden dividirse entre varias organizaciones).

Regla Opcional: *Al ser una orden militar, los Caballeros de San Miguel y de San Jorge en vez de sus beneficios de alianza, pueden elegir pagar la mitad en experiencia en los siguientes Méritos: Estilo de Lucha, Refugio, Mentor y Criados.*

SOCIEDAD DE AMIGOS DE TARTESSOS

ESTUDIOSOS Y RESTAURADORES DE LA ANTIGUA CIVILIZACIÓN TARTESIA

Deberíamos hacer una prospección arqueológica en este monte. Todo parece indicar que en él encontraríamos un importante yacimiento tartesio.



A principios del siglo XX, el arqueólogo alemán **Adolf Schulten** se propuso encontrar la mítica ciudad de **Tartessos**. Aunque sus excavaciones no tuvieron éxito en este sentido, sí que encontró importantes yacimientos de esta antigua cultura desaparecida, aportando mucha luz sobre ella. Ello culminó en 1922, con su libro *Tartessos: contribución a la historia más antigua de Occidente*, que tuvo una edición revisada en 1945.

Estos hallazgos causaron gran sensación entre los **Hijos de Gerión**, quienes vieron en el interés revitalizado por la antigua cultura tartesia como un medio para encontrar la clave para despertar a su dios/fundador aletargado. Los Geriones, a través de ghouls comenzaron a fundar pequeñas asociaciones locales acerca del estudio de Tartessos, uniéndose todas ellas en 1945 en la **Asociación de Estudios Tartesios** (rebautizada en 1962 como **Sociedad de Amigos de Tartessos**).

La organización goza de un gran prestigio en los médicos académicos españoles. El mismo Schulten fue nombrado presidente honorario cuando se fundó en 1945, y la Sociedad ha cosechado una gran cantidad de premios y éxitos. Colabora activamente con la **Real Academia de la Historia** y varios de sus miembros han formado parte de ésta. En la década de 1990 recibieron el premio **Príncipe de Asturias** como recompensa a toda su historia de investigaciones.

Cultistas: La gran mayoría de los Tartesios son humanos, desconocedores de las prácticas e intenciones de sus señores no muertos (de hecho, la gran mayoría ni siquiera sabe de la existencia de los vampiros). Entre los Cultistas mortales hay licenciados o doctores en historia o arqueología, en lingüística o paleografía, maestros, académicos, investigadores, algunos de ellos de gran renombre en el mundo académico profesional. También hay escritores de renombre que han publicado novelas históricas basadas en la mítica Tartessos (como la célebre saga de *Los Hijos de Gerión*, de **Manuel Gallardo**, de la que se está preparando una adaptación cinematográfica). Pero junto a ellos también hay

muchos otros que son historiadores y arqueólogos estudiantes o aficionados, que comparten la afición por la mítica Tartessos. Aunque la gran mayoría de los cultistas humanos son españoles, hay unos pocos dispersos en otros países, especialmente en Alemania.

Entre ellos, los más destacados y brillantes (o aquellos que mejor pueden servir a sus planes) son convertidos en ghouls y ascendidos a posiciones más altas en la Sociedad. Mediante ellos, dirigen la dirección de las investigaciones de la alianza para que sea lo más productiva posible para los intereses de los Hijos de Gerión.

Finalmente están los Vástagos, todos ellos Mekhet (aunque en el Culto de Gerión hay adoradores de otros clanes, no forman parte del Culto Sombrío). Estos dirigen la Sociedad y realizan prácticas que horrorizarían a sus seguidores humanos. Periódicamente les son entregados todos nuevos hallazgos, investigaciones o ensayos, con los que tratan de encontrar pistas sobre como despertar a su señor. Tanto Mekhet como Hijos de Gerión pueden pertenecer al Culto, aunque los cargos más altos están reservados a quienes comparten la sangre del dios (aunque es común que varios Mekhet sean adoptados por los Geriones dentro de la línea de sangre).

Alianzas: Los adoradores de Gerión pertenecen en su gran mayoría al Círculo de la Bruja, en el que camuflan numerosos de sus horribles prácticas bajo la apariencia de rituales paganos. No son pocos los Acólitos que claman por purgar al Círculo de los Geriones (especialmente en el norte, donde la Bruja de Baztán ha logrado minimizar la presencia de los Sacamantecas), pues los que consideran herejes que ponen a otro dios por encima de la Bruja. Sin embargo, la necesidad de protegerse ante los ataques de Santificados e Invicti ha provocado que en la mayor parte del país su presencia sea tolerada e incluso bienvenida entre los Acólitos españoles.

En segundo lugar están aquellos que pertenecen a la Progenie de Belial. Sus prácticas apenas difieren de las de los Acólitos, pero a diferencia de ellos, no tienen por qué esconderlas de sus compañeros de alianza (aunque si deben ocultarse más habitualmente del resto de la sociedad de los no muertos). Los Tartesios Belialistas creen que Gerión es la encarnación de Belial (o al menos, una manifestación suya).

Hay unos pocos No Alineados que forman parte del Culto Sombrío. Se niegan a disimular sus prácticas como hacen los Acólitos y también se niegan a identificar a su fundador con Belial.

Finalmente, unos pocos Tartesios forman parte del Culto de los Lasa, pues identifican las tres cabezas de Gerión con la trinidad divina adorada por los Lasa (Aeshma, Ahtar y Turán) e incluso afirman ser ellos los verdaderos fundadores del culto a Gerión.

Praxis: Los cultistas humanos desconocen absolutamente las verdaderas intenciones de la Sociedad, al igual que la gran mayoría de ellos ni siquiera sabe de la existencia de los no muertos.

Para ellos, su principal función es aumentar los conocimientos y el interés por la mítica Tartessos. Para ello por un lado tratan de lograr financiación para realizar nuevas excavaciones en yacimientos tartesios (aunque algunas sean tonterías, como la teoría atlante, son útiles pues aumentan el interés general de la población). Los Vástagos esperan encontrar nuevos hallazgos (ya sea nuevos yacimientos y ruinas, o mejor aún, una piedra roseta que les permita traducir las inscripciones tartesias) para dar con la clave que les permita despertar a su dios y fundador dormido.

También procuran fomentar el interés por la cultura tartesia entre la población (los Geriones creen que ello facilitará que el pueblo acepte más fácilmente a Gerión cuando despierte). En esta dirección, hacen conferencias, exposiciones museísticas y, como no, la célebre saga literaria (traducida a más de 40 idiomas) de *Los Hijos de Gerión*, de Manuel Gallardo (que pronto se trasladará al cine). Otros medios son campamentos estivales con recreaciones históricas de la antigua sociedad tartesia, y una gran comunidad online de aficionados a Tartessos (www.bibliotecadetartessos.es).

En cuanto a los Vástagos, su labor se centra en dos puntos principalmente: la búsqueda del medio de despertar a **Gerión** y los sacrificios en honor a éste. En el primer caso analizan toda la información acerca de los Tartesios que esté disponible, al igual que todo nuevo hallazgo arqueológico o nueva interpretación que aporte luz a los hechos. Ello lo hacen por un lado mediante métodos analíticos científicos, como estudio de las fuentes, análisis literarios, criptografía, epigrafía, C-14... Por otro lado, también emplean técnicas parapsicológicas, tratando de encontrar claves ocultas mediante la arquitectura sagrada, la geomancia, la astrología, la radiestesia, cristalomancia, leer los augurios mediante el vuelo de las aves o mediante animales (o humanos) sacrificados en yacimientos tartesios, la osteomancia y otras técnicas de adivinación. En cuanto a los rituales, es común el sacrificio de animales y humanos (preferentemente niños) a Gerión.

Ceremonias: Entre los mortales, las ceremonias suelen ser simples actos académicos o presentaciones de nuevas exposiciones de Tartessos. Una novedad en los últimos años ha sido en los campamentos estivales de recreación histórica, en los que se realizan antiguos rituales religiosos tartesios similares a los de los Geriones (obviamente muy suavizados), para ir implantando en los niños y jóvenes una mentalidad de culto a Gerión.

Entre los no muertos, sus rituales son ceremonias religiosas sangrientas, con sacrificios de

animales y humanos (niños sobre todo). En ellos se suele extraer la sangre y la grasa de sus víctimas, para poder emplearla en sus rituales de Crúac. Se guarda un porcentaje de la sangre de sus víctimas para derramarlo en la tumba de su dios, para mantener vivas las ansias de sangre de su rey dormido. En los ritos más importantes, se sacrifica directamente a niños encima de la tumba de Gerión, para que la sangre esté bien fresca.

INICIACIONES

Las iniciaciones de los Hijos de Gerión varían entre los mortales y los no muertos. Entre los mortales se limitan a simples ceremonias académicas, aunque se ha establecido la tradición entre unos pocos de realizar un sacrificio de un toro, tras lo cual se come su carne y se bebe su sangre (mezclada con Vitae vampírica para convertirlos en ghouls). Los participantes no saben realmente la función real del sacrificio, creyendo que se trata de una simple recreación histórica que se celebra en secreto como rito de iniciación no oficial.

Entre los no muertos, los sacrificios son de humanos y niños, y en ellos el ascendido a un nuevo nivel de iniciación bebe la sangre de un niño humano

sacrificado. En los dos últimos niveles de iniciación, el ritual se hace directamente en la tumba de Gerión. El no muerto se sitúa encima de ésta y se abre las venas para que se derrame su Vitae, a la vez que se sacrifica varios niños encima suyo, desangrándoles para que la sangre de éstos se mezcle con la suya y ambas se derramen encima de la tumba del dios.

● El Tartesio adquiere una especialidad en *Academicismo (Tartessos)*. Si ya la tiene, con permiso del Narrador, puede elegir otra habilidad apropiada para tal especialidad (por ejemplo, en *Expresión* o *Pericias* podría elegirse *Arte Tartesio*).

●●● El Vástago puede aprender los rituales del *Crúac Gerión*.

●●●● Los Vástagos Tartesios ganan el Mérito *Sueños Oníricos (ver Capítulo Cuatro, Méritos)*, que ellos interpretan como mensajes de su dios aletargado. Si el personaje ya tiene el Mérito, puede emplearlo dos veces por escena en vez de una.

**Para más información, consulta la línea de sangre de los Hijos de Gerión.*



Sociedad De Cipriano

Defensores del divino regalo de la vida

*El buen pastor debe procurar que su rebaño crezca fuerte, sano y numeroso.
Pero bueno, creo que podemos prescindir de lo de fuerte y sano. Con que sea numeroso, nos basta.*

Fundada por tres **Morbus** Santificados a finales del siglo XVIII, la **Sociedad de Cipriano** es una organización devocional dentro de la Iglesia Católica, con un modus operandi y una reputación igual al Opus Dei. Sus seguidores mortales creen en la redención del mundo mediante el sufrimiento, especialmente mediante la enfermedad. Por ejemplo, sus numerosos sacerdotes, diáconos, obispos y monjas que forman parte de la orden están entre aquellos que promueven la continuación de la prohibición papal a la contracepción en África central. Su intención es que la crisis del SIDA continúe. En realidad, los vampiros simplemente quieren más gente enferma, ya que más gente enferma significa más comida para los Morbus.

La Sociedad de Cipriano llegó a España en 1919. Poco después de la I Guerra Mundial, un Morbus se dirigió a España entusiasmado por la epidemia de **gripe española** que estaba afectando al mundo. Para su decepción, la situación en España no era particularmente peor que en cualquier otra parte del mundo (en realidad, recibió el nombre de gripe española ya que fue en España dónde recibió más atención en la prensa, mientras que en otros países, las noticias estaban centradas en la Gran Guerra). Sin embargo, contemplando lo conservadora que era la sociedad española, decidió quedarse.

Durante la dictadura de Primo de Rivera, la Sociedad apoyó entusiastamente al dictador, oponiéndose a las reivindicaciones obreras de mejoras de condiciones sociales (un obrero débil y desnutrido tiene más posibilidades de enfermar). A la vez, entre los obreros, sus sacerdotes predicaban resignación, ya que su sufrimiento sería premiado con el cielo tras su muerte, y si el mismo Jesús no renegó de su Cruz ellos tampoco tendrían que renegar de la suya.

La edad dorada de la Sociedad en España (al menos en cuanto a obtener feligreses) fue durante el Franquismo, logrando varios obispos en el país y numerosos miembros en cargos de importancia (varios ministros incluso). Desde allí predicaron políticas para promover la familia numerosa y la construcción de numerosos dormitorios colmena en los nuevos barrios creados en las grandes ciudades para albergar a la masiva inmigración. El periodo de autarquía fue especialmente delicioso para ellos, pero durante el desarrollismo, aunque su influencia política y religiosa se mantuvo, el bienestar económico redujo el sustento disponible para los Morbus.



En los años 80, con la aparición del SIDA, la Sociedad logró una gran influencia, convirtiéndose en un gran lobby de presión en contra del uso de preservativos. En los años 90, con el ascenso del PP al poder su influencia creció aún más, cuando dos de sus miembros fueron nombrados ministros. Actualmente siguen gozando de una gran influencia en España, contando hasta tres Obispos y un ministro entre sus filas. Recientemente el Vaticano se planteó incluso nombrarlos como Prelatura Personal del Papa, pero inmediatamente surgieron muchas voces críticas dentro de la Iglesia que desaconsejaron tal medida.

Cultistas: Ningún cultista humano sabe nada de los verdaderos intereses que se ocultan tras la fachada de la Sociedad de Cipriano. Para ellos, simplemente la Sociedad es una institución católica que lucha en contra de la inmoralidad y de los métodos anticonceptivos. Salvo unos pocos fanáticos, no ven la enfermedad como algo deseable, sino como algo que existe y que quienes tengan que soportarla serán recompensados en el cielo tras haber sufrido en este mundo. Además, es algo que permite a los buenos católicos practicar la caridad hacia los más necesitados.

La Sociedad de Cipriano busca reclutar a gente enferma que esté sufriendo, con el argumento de ayudarles a soportar el dolor de un modo espiritual y aceptarlo como un regalo de Dios. A estos enfermos procuran entregarles medicinas y pagarles tratamientos como actos caritativos, pero siempre son paliativos, procurando alargar su vida sin curar su enfermedad, pues muertos no les sirven de nada, mientras que vivos son excelente alimento para los Morbus.

Aquellos que se ven más fanáticos y con más posibilidades de ascender en la jerarquía son convertidos en ghouls, explicándoseles que la enfermedad no es un mal aceptable, sino que es algo deseable, el modo de redimir a la humanidad mediante el dolor y la miseria, del mismo modo que Cristo tuvo que pasar por la Cruz.

Finalmente, están los Vástagos, cuya membresía es exclusiva de Mekhet Morbus. En España la Sociedad está dirigida por tres Morbus (aunque hay otros pocos de menor rango que les ayudan a controlar la Sociedad). Uno reside en Madrid, otro en Valencia y el tercero en Navarra, pero es frecuente que viajen entre ciudades, para asegurarse el control de sus ghouls y Vástagos subordinados. Ellos saben la verdad sobre los verdaderos objetivos del Culto y trabajan incesantemente por su éxito.

Alianzas: Todos los Vástagos miembros de la Sociedad de Cipriano forman parte del Lancea Sanctum sin excepción. De hecho, fuera del Lancea Sanctum, pocos Vástagos conocen de la existencia del Culto Sombrío. Incluso, aquellos Santificados que saben de él, desconocen su verdadero alcance e intenciones,

creyendo que se trata de unos pocos Mekhet que se han infiltrado en la Sociedad para manipular a la Iglesia (algo de esperar entre los Santificados). Bien pocos en España y el mundo conocen el verdadero alcance de la influencia de estos Vástagos, que son quienes realmente controlan la Sociedad y no unos infiltrados individuales, y que están organizados entre ellos a escala mundial para ello. Y menos aún conocen que su misión principal no es infiltrarse en la Iglesia para manipularla, sino que es provocar una mayor propagación de las enfermedades por el mundo.

Praxis: Una de las principales acciones de la Sociedad de Cipriano es su férrea oposición al uso de preservativos y a la educación sexual en las escuelas. Esperan de esta manera una mayor propagación del SIDA y otras enfermedades de transmisión sexual que les sean útiles. En sus catequesis a jóvenes, ponen mucho énfasis en el rechazo del preservativo, y aunque también se les educa en pro de la castidad, el énfasis que ponen en ello es mucho menor, para así asegurarse que haya propagación de enfermedades de transmisión sexual.

Para ello colaboran activamente con otras organizaciones católicas, teniendo a veces que participar en actos que les resultan irrelevantes a sus líderes (como las manifestaciones antiabortistas), pero que son absolutamente necesarios para fingir una apariencia de coherencia. De hecho, la gran mayoría de sus miembros desconoce los verdaderos intereses de la Sociedad, creyendo sinceramente que estas medidas son realmente beneficiosas para la humanidad.

Una de sus medidas en este sentido es la creación de instituciones y campañas de ayuda contra el hambre en África. Muchos de los fondos y beneficios recaudados son desviados, jamás llegando a buen puerto, aunque otros sí que lo son, aunque solo sea para disimular. Entre las medidas que practican son el apadrinamiento de niños enfermos y las donaciones para pagarles un tratamiento. Muchos de ellos, con ese dinero, son enviados a España para ser tratados, pero la gran mayoría se convierten en alimento de los Morbus. Irónicamente, ello les resulta una mejora respecto a la situación en que vivían en África, enfermos y sin tratamiento. Ahora tienen un tratamiento para paliar la enfermedad pero no curarla (no es bueno que el rebaño muera), pero al menos, aunque sean alimento de los no muertos, tienen más esperanzas de sobrevivir.

Actualmente defienden en España una política de restricción masiva de la inmigración. Ello es así porque esperan fomentar la llegada masiva de inmigrantes clandestinos sin ningún tipo de control, muchos de los cuales habrán viajado en pésimas condiciones, hacinados y tal vez habrán contraído enfermedades erradicadas en Europa en el trayecto. Su situación de ilegalidad, además, provocará que muchos de ellos no acudan a los servicios médicos de la

Seguridad Social, por miedo a ser deportados, lo que contribuirá a la propagación de tales enfermedades.

También, desde el campo de la política, trabajan para reducir las ayudas a las zonas más marginadas y necesitadas (*hay que reducir el déficit*) con la intención de que sigan en este estado para que se propaguen más enfermedades por ellas.

Ceremonias: La mayoría de ceremonias son las mismas que las de la Iglesia Católica. Suelen participar en misas católicas, aunque durante años han presionado al Vaticano para la recuperación del Rito Tridentino en latín (de hecho, seguían practicándolo en secreto antes de que el Vaticano diera el visto bueno a ello). También es común entre ellos realizar retiros espirituales en centros apartados, dónde muchos de ellos son víctimas de las depredaciones de los Morbus.

INICIACIONES

Los Morbus no hacen ceremonias muy especiales con sus iniciaciones. Tan sólo con los ghouls los muestran ante sus compañeros humanos como muestra de superación y avance, con misas de celebración, en la que suelen acudir miembros importantes de la Sociedad, como Obispos y políticos

importantes. En cuanto a los Vástagos, si simulan una Mascarada más o menos activa como miembros de la Sociedad, también participan en tales celebraciones. En caso negativo, si prefieren moverse y actuar más entre las sombras, realizan pequeñas ceremonias privadas, sin tanta pompa.

- Los Humanos que se unen al grupo pueden adquirir el Mérito *Posición (Iglesia Católica)* o *Aliados (Iglesia Católica)* a mitad del costo (elegir uno). Los Morbus tan sólo pueden adquirir el segundo a mitad de precio.

- Los Morbus del Culto Sombrío pueden aprender la Disciplina de *Infeción* a un coste de nuevo nivel x4 en vez de x5.

- El Morbus adquiere tres puntos adicionales a distribuir entre *Contactos*, *Aliados* y *Rebaño* (hasta un máximo de 5 puntos). Estos Méritos han de referirse a la Iglesia Católica o a organizaciones e instituciones relacionadas con ella.

CON LA IGLESIA HEMOS TOPADO

Este Culto Sombrío no pretende para nada establecer paralelismos entre los objetivos de la **Iglesia Católica** y los de la Sociedad de Cipriano. En ningún momento pretendemos decir que la Iglesia tiene un interés maligno en propagar el SIDA.

Al contrario, se trata de una organización que se ha infiltrado en la Iglesia por intereses absolutamente ajenos a ésta. La Iglesia puede tener sus propias razones para oponerse al uso de preservativos, con las que se puede estar o no de acuerdo, pero son legítimas. La Sociedad de Cipriano procura apoyar los objetivos de la Iglesia, pero sus objetivos para ello no tienen absolutamente nada que ver con los de la Iglesia. Al contrario, si se conocieran sus objetivos y sus prácticas probablemente les supondrían una inmediata expulsión y excomunión.

Considera a la Sociedad de Cipriano como una manzana podrida dentro de la cesta de la Iglesia Católica, pero no como el criterio por el cual juzgar a todas las manzanas.

Otras Facciones Vampiricas

FALANGE CARTIANA

La **Falange Cartiana** es una rama de Movimiento Cartiano que propone una nueva sociedad vampírica basada en los ideales falangistas de José Antonio Primo de Rivera.

Fundada durante la Segunda República por el Ventrue **Alfredo Blanco** y el Daeva **Jesús Marín** con el apoyo de los Príncipes Invicti **Lázaro Zúñiga** de Valladolid y **Rafael Baena** de Madrid. Estos Príncipes pretendían con ello crear una alternativa al Movimiento Cartiano para agrupar a los Vástagos demasiado indignos para pertenecer al Invictus y mantenerlos controlados (aunque sus fundadores creían realmente en los ideales falangistas).

En un primer momento fueron tolerados por el Movimiento Cartiano, aunque las relaciones eran tensas. Pero eventualmente los Cartianos izquierdistas decidieron actuar en su contra y Jesús Marín fue asesinado en Madrid en 1934, cuando los Cartianos se alzaron en contra del gobierno Invictus y tomaron el poder de la capital de España.

Los Falangistas entendieron que para sobrevivir tenían que aliarse abiertamente con el Invictus y con el Lancea Sanctum, y así formularon el llamado **Pacto de las Tres Flechas**, constituido para *“restaurar los antiguos valores de los Vástagos de Castilla y de León y extenderlos a toda España”*. Ello permitió la expansión de la Falange por toda Castilla y pronto se fundaron nuevas cuadrillas en varias ciudades españolas.

Durante la Guerra Civil colaboraron abiertamente con Invicti y Santificados, contribuyendo decisivamente a la purga de los Cartianos en toda Castilla, León y Extremadura. Tras finalizar la guerra, los Vástagos del Pacto de las Tres Flechas controlaban la mayor parte de los dominios de esos territorios.

Durante el Franquismo, aunque no gobernaron en ninguna ciudad (salvo en Madrid, donde formaron parte del nuevo gobierno Invictus), su influencia y números aumentó, convirtiéndose en la única facción Cartiana reconocida. Aunque fieles al Invictus, ofrecían a los vampiros afiliados posibilidades de ascenso, que tendrían vetadas de no pertenecer a ella. De este modo, resultó una opción atractiva para neonatos u otros Vástagos de humilde origen.



Sin embargo, esta organización fue su perdición. Varios Cartianos izquierdistas se infiltraron en la Falange Cartiana y aprovecharon los beneficios de la organización para difundir sus ideas revolucionarias delante de sus narices. El comienzo de su caída comenzó en 1975, cuando los Cartianos dieron un golpe de estado en Madrid, haciéndose con el poder. Pronto les seguirían otras ciudades.

La pérdida de Madrid provocó un grave conflicto entre Alfredo Blanco y su sire, el Príncipe Lázaro de Valladolid. Éste culpó a su chiquillo de la pérdida de Madrid, humillándolo en público. El Falangista, harto de ser un títere del Primer Estamento, al cabo de unas noches dio un golpe de Estado en la ciudad, apoderándose de ella. De esta manera, se rompía el Pacto de las Tres Flechas, pero los Falangistas Cartianos lograban una ciudad que gobernar y aplicar su ideología.

No obstante, es un gobierno en estado de sitio. Enemistados tanto con Invicti y Santificados como con el resto de los Cartianos, todas estas alianzas desean derrocar al gobierno Falangista de Valladolid. Tan solo la gran enemistad que se tienen entre ellos evita una unión de las dos facciones en contra de los falangistas vallisoletanos. Mientras tanto, tratan de extender sus ideas por otros dominios (como León) para lograr una mayor fuerza cuando se declare la inevitable guerra.

Ideología: La ideología de la Falange Cartiana está inspirada en los principios falangistas aplicados al mundo de los vampiros.

Los Falangistas Cartianos rechazan la lucha de alianzas, propugnando una sociedad vampírica en la que Vástagos de todos los niveles y todas las edades colaboren juntos en pro del bien común. Esa sociedad supuestamente estaría basada en las enseñanzas de **Longinos**, sin que ello implicara que estaría dirigida por los Santificados. Aunque nada en su filosofía ni su doctrina habla acerca de España, los Falangistas Cartianos, al igual que sus homónimos mortales, poseen una gran estima hacia su país.

Los Falangistas defienden una sociedad igualitaria en la que la justicia social vampírica se lograría mediante el esfuerzo conjunto de sus miembros. Éstos no estarían organizados en alianzas, sino en "secciones" autónomas, según la tarea que le correspondiera hacer al Vástago (por ejemplo, el Lancea Sanctum sería la sección religiosa, pero no un grupo separado). El Invictus no sería una sección, sino el conjunto de los distintos líderes de cada sección, aquellos Vástagos que más habían destacado al servicio de sus congéneres.

Aceptaban la alianza con el actual Invictus como algo transitorio para llegar a esa sociedad falangista, sin embargo, consideraban que los Príncipes Invicti debían estar al servicio de los Vástagos y no al revés. Aquellos que se preocupaban más en sus intereses particulares y en explotarlos podían ser sujetos a la revolución, como tantos otros.

En cuanto a la actitud de la Falange Cartiana respecto al Círculo de la Bruja y la Ordo Dracul, así como los Cartianos "corruptos" (seguidores de ideologías no falangistas), en principio serían tolerados mientras no alteraran el orden establecido por la Falange Cartiana, pero no se les permitiría participar políticamente. Los grupos que supusieran una amenaza para los principios del movimiento serían progresivamente expulsados o eliminados.

Curiosamente, su modelo de organización es el más parecido al de la antigua Camarilla (aunque ellos no son conscientes de ello), en el que los Vástagos estaban divididos en Alas según la función que les correspondía.

Apodo: Camisas Azules, Fachas (despectivo).

Clanes: Vástagos de todos los clanes pertenecen a la Falange Cartiana. Los que más abundan son los Gangrel y los Nosferatu, tal vez porque ofrece una salida a los Lobos y Gusanos tradicionalistas, pero que por su clan tienen dificultades de ascenso en el Invictus o el Lancea Sanctum (dominados por Ventrué y Daeva).

Alianza: Prácticamente todos los Falangistas pertenecen al Movimiento Cartiano (aunque son enemigos radicales del resto de Cartianos). Aunque la Falange pretende ser una organización que reemplace a las alianzas, integrando a todos los Vástagos en ella (a imitación de la antigua Camarilla), a la práctica no lo han logrado, aunque en dominios gobernados por ellos, podrían encontrarse con algunos Invicti o Santificados obligados a integrarse en la estructura falangista.

Apariencia: Los Falangistas Cartianos suelen imitar estéticamente a los falangistas españoles. En un ejemplo de colectivismo cartiano (aunque no impuesto desde arriba), muchos de ellos visten al estilo falangista y llevan una camisa azul con el emblema de la Falange Cartiana (una mezcla del emblema cartiano y el falangista) bordado en el pecho, con pantalones negros y botas metálicas. Algunos incluso se peinan el pelo hacia atrás, tratando de imitar el estilo de José Antonio.

Otros, especialmente los neonatos y en zonas en las que son minoría, prefieren vestir más con una estética skin, lo que les permite confundirse fácilmente con varios grupos ultraderechistas violentos.

Refugio: Los Cartianos falangistas suelen ser espartanos en sus refugios, aunque no hay una norma definida en este sentido y hay muchas excepciones. Muchos suelen tener banderas españolas preconstitucionales decorando la casa, al igual que carteles falangistas de tiempos de la guerra. Lo que sí

hay unanimidad es en priorizar la Seguridad, dada la mentalidad de sitio que tienen.

Membresía: Cualquier Vástago que lo desee puede entrar en la Falange y no hay prerequisites de habilidades mínimas para ello. Se recomienda tener al menos *Política 1*, pero incluso sin ello, uno podrá ingresar en la organización.

Trasfondo: La mayoría de Cartianos Falangistas son Vástagos de origen humilde, pero que sin embargo creen en los valores tradicionales de España. No llamados al sacerdocio Santificado, se dan cuenta que sus esperanzas de ascenso en el Invictus son nulas, dado que los principales linajes los miran por encima del hombro. Aspiran crear una nueva sociedad vampírica, pero sin romper con la tradición, por lo que el Movimiento Cartiano clásico no les sirve.

Disciplinas: Los Falangistas Cartianos suelen primar las Disciplinas Físicas, especialmente Poderío y en segundo lugar Vigor (Celeridad la tienen bastante abandonada). Tras ellas, también son comunes Majestad o Pesadilla, ya sea para atraer a otros a su facción o para aterrorizar a quien ose contrariarles.

Debilidad: La debilidad de los Falangistas es que están enemistados con todo el mundo. Con los Cartianos y Acólitos son enemigos acérrimos, pues participaron abiertamente en su represión durante la Guerra Civil y el Franquismo. Y en cuanto a sus aliados tradicionales, los Invicti y Santificados, desde el golpe de estado de Valladolid se han convertido en sus enemigos. Tan sólo con los Dragones tienen una relación más o menos neutral (aunque de desagrado mutuo), pero los Dragones no ayudarán a los Falangistas bajo ningún concepto.

Todo ello ha creado en los Falangistas vallisoletanos una mentalidad de sitio, en la que se ven cercados y atacados por enemigos de todo tipo. Lo más triste de todo es que no andan tan desencaminados.

Creación del Personaje: Los Falangistas Cartianos suelen priorizar los Atributos Físicos, especialmente Fuerza y Resistencia. También son comunes tener otros Atributos de Aguante altos, como Aplomo o Compostura.

En cuanto a las habilidades, las de combate (como Armas de Fuego o Pelea) son muy apreciadas. También se valora otras como Callejeo o Supervivencia, que les pueden ayudar a sobrevivir en la ciudad o fuera de ella. Otras habilidades Sociales también son comunes, como Política, Sociedad o Intimidar.

Finalmente, son comunes los Méritos de Rebaño, Contactos o Refugio. Tampoco es raro ver a varios con Estilo de Lucha: Boxeo. Sentido del Peligro es más común de lo normal entre ellos, a causa de la mentalidad de sitio que tienen, pues se fijan mucho en los pequeños detalles de su alrededor.

Organización: La estructura de la Falange Cartiana está inspirada en la de la **Falange Española**, aunque obviamente hay diferencias notables. El planteamiento sería dividir la sociedad vampírica en **secciones sindicales** (cada una encargada de una función concreta) y los líderes de tales secciones recibirían el nombre de **Invictus** (irónicamente, aunque los Invicti tradicionalistas se horrorizarían ante tal mal uso de su nombre, el concepto se acerca más al del Invictus original de la Camarilla que el actual Primer Estamento).

Cada Feudo estaría regido por un **Jefe Territorial** ayudado por una **Junta Territorial**. Cada miembro de la Junta (**Secretario Sectorial**) tiene asignada una función (defensa, economía, política, rebaños, religión...). Cada una de estas funciones recibe el nombre de **Secciones**, y cada uno de los Vástagos del dominio es asignado a una de estas secciones.

Entre los diferentes Secretarios Sectoriales Territoriales se elige a un **Secretario Nacional Invicto**, que dirigirá la política de esa Sección a nivel nacional. Entre todos los Jefes Territoriales se elige a un **Jefe Nacional Invicto**, que es el líder de la facción en todo el país. El Jefe Nacional Invicto y los Secretarios Nacionales Invictos forman el **Consejo Nacional Invicto**.

Lamentablemente (para ellos) son muy pocos y solo gobiernan una ciudad, Valladolid, por lo que a la práctica su sistema no se ha podido aplicar. Por ello, actualmente el Consejo Nacional y la Junta Territorial de Valladolid coinciden.

Conceptos: Obrero tradicionalista, ex militar o guardia civil franquista, ex falangista, Invictus fracasado.

Beneficios (opcionales): Cuando los Falangistas Cartianos estaban bajo la protección del Invictus, sus afiliados podían elegir cambiar **uno** de los Méritos en que los Cartianos pagaban la mitad de experiencia (*Aliados, Contactos, Refugio y Rebaño*) por el de *Mentor* (representando éste último un Invictus local).

Tras la ruptura entre ambas organizaciones, han perdido este beneficio y tienen exactamente las mismas ventajas que cualquier Cartiano.

Inquisición de la Noche

La **Inquisición de la Noche** oficialmente es una enorme cuadrilla de Vampiros cazadores que se enfrenta a la **Progenie de Belial**. Aunque parcialmente es cierto, en realidad su verdadero objetivo son los adoradores de **Gerión** (muchos de los cuales son Belialistas) y trata de detener las manipulaciones de ese anciano Vástago (si es que se trata de un Vástago) en Madrid y Castilla. Aunque ha realizado grandes esfuerzos para encontrar su refugio, hasta ahora ello no se ha visto recompensado con el éxito.

La Inquisición remonta sus orígenes a 1715, cuando de regreso de una peregrinación por Europa, el Obispo **Don Luís de Madrid** contactó con **Nicolás el Alquimista de Toledo**, de la Ordo Dracul, y le hizo partícipe de sus temores de una antigua presencia manipulando los hilos de la capital de España. Para sorpresa del Dragón, el Obispo parecía conocer muchos secretos de la Orden, así como contactar con él.

Ambos organizaron una cuadrilla secreta de Santificados y Dragones para enfrentarse a la amenaza de Gerión, cuyo culto se había infiltrado en las altas esferas del gobierno no muerto de Madrid. Eventualmente, en 1734 realizaron un ataque contra el corazón del Culto que resultó exitoso, aunque con el resultado de la destrucción de la mayor parte de la cuadrilla. En medio del ataque se produjo un grave incendio en el Alcázar de Madrid, en el que el Cardenal **Don Ambrosio de Madrid** (hermano de Don Luís) falleció víctima de las llamas. En cuanto a Don Luís, desapareció para no volver a ser visto jamás.

Pocos años después, el Príncipe **Don Juan Manuel Alonso de Toledo** (recién despertado del letargo) contactó con don Nicolás, informándole de sus sospechas acerca de una presencia que trataba de hacerse con el control de Madrid. En un primer momento, Nicolás no le reveló nada al Príncipe, queriendo asegurarse que era de confianza y alguien digno de incorporación. Mientras seguían combatiendo e investigando a los **Geriones** en secreto, el Dragón de Toledo seguía estudiando a su Príncipe como candidato a unirse a la Inquisición de la Noche.

Finalmente, a finales del siglo XVIII, decidió revelar la verdad a su señor, y en una ceremonia secreta éste fue introducido a la Inquisición de la Noche. Desde entonces, la Inquisición de la Noche recibió el apoyo del Invictus de Toledo, lo que le supuso un gran empujón para su causa. Don Nicolás se vio obligado a entrar en letargo en 1833, quedando Don Juan Manuel al cargo de la organización.



Ello supuso cambios, pues en 1862 el Príncipe toledano decidió mostrar a la luz la Inquisición de la Noche (algo a lo que siempre se había opuesto Don Nicolás), tras una serie de ataques de la Progenie de Belial madrileña (controlada por Gerión). De ahí surge el nombre actual de la organización, que para muchos Vástagos externos, fue fundada ese mismo año para enfrentarse a la Progenie.

En 1899, la Ordo Dracul se dio a conocer públicamente y, para sorpresa de muchos de fuera de la Inquisición, varios Inquisidores se revelaron públicamente como Dragones. Pese a las protestas de muchos antiguos Santificados e Invicti, don Juan Manuel se mostró inflexible en la tolerancia de los Dragones en la organización, aunque logró un compromiso de no permitir el ingreso de Cartianos o Acólitos en ella. Ese mismo año, don Nicolás fue despertado de su letargo.

A lo largo del siglo XX, la Inquisición de la Noche fue creciendo poco a poco, extendiéndose por todo el antiguo reino de Castilla. Aunque muchos Príncipes les propusieron una alianza, los Inquisidores se negaron a ello, no queriendo vincularse políticamente a nadie. Ello les ha supuesto problemas en algunos dominios, en los que tienen vetada su presencia (como Burgos). En otros casos, su neutralidad no fue tenida en cuenta por Cartianos radicales, quienes durante la Segunda República y la Guerra Civil, los atacaron por su condición de Invicti y Santificados.

Actualmente, la Inquisición posee cuatro células independientes, que les permiten moverse por gran parte del antiguo Reino de Castilla. Se están planteando crear una quinta para los antiguos Reinos de Aragón y de Navarra, pero para ello deben superar los recelos de los principales Príncipes de ese territorio, con quienes están negociando.

Pese a lo que uno podría pensar, los Inquisidores no suelen perseguir abiertamente a los Hijos de Gerión. Éstos son los blancos fáciles, y saben que el Culto va mucho más allá de ellos. Si quieren desentrañar hasta dónde llega realmente el culto, no pueden limitarse a perseguir a sus elementos más visibles. A no ser que el Gerión tenga una conducta claramente peligrosa y que pueda poner en peligro la Mascarada (que suele suceder en caso de los Sacamantecas). Su objetivo final es localizar el lugar de reposo de Gerión, y si se precipitan al actuar, pueden perder toda posibilidad de encontrarlo.

Un aspecto fundamental de la Inquisición de la Noche es la no implicación con ningún bando político (ni siquiera el de los Alonso de Toledo). Consideran que la función primordial (o más bien la única) debe ser la guerra contra el Culto de Gerión. Demasiadas órdenes de Caballería que nacieron con nobles intenciones acabaron corrompiéndose convirtiéndose en un poder temporal, o aliándose con otro.

No, la Inquisición de la Noche no pactará con ningún bando político por ninguna razón. Aunque a

corto plazo les puede resultar perjudicial, a largo es la mejor. Si su bando es derrocado, sus rivales pueden vetarles el acceso, y se les puede considerar en otras ciudades como títeres de un determinado Príncipe (algo que lamentablemente ya sucede a causa de su relación con don Juan Manuel). Prefieren no comprometerse con nadie y tener las manos libres con todos. Ni siquiera participarán en contra de un gobierno que les veté el acceso a la ciudad a favor de un candidato que les apoye. La única razón por la que actuarían en contra de un gobernante sería si éste estuviera comprometido con el Culto de Gerión.

Apodo: Cazademonios.

Clanes: Vástagos de todos los clanes pueden pertenecer a la Inquisición de la Noche, sin restricción alguna. Sin embargo, hay una gran abundancia de Mekhet y de Nosferatu, tal vez a causa de que los dos líderes del grupo pertenecen a este clan.

Alianzas: Los Inquisidores de la Noche pertenecen exclusivamente a tres alianzas: el Lancea Sanctum, el Invictus y la Ordo Dracul. Contrario a lo que uno pensaría, de las tres, el Lancea Sanctum es la minoritaria, ya que, por un lado, no tienen actualmente a un gran líder destacado en la organización, y por otro, a muchos Santificados, aunque pueden aceptar trabajar con Invicti, les repugna la idea de permitir el acceso de Dragones en una Inquisición.

Aunque Nicolás insiste en abrir la organización a Cartianos y Acólitos, el Príncipe de Toledo se niega radicalmente a ello. Teme que ello puede suponer que pierdan el apoyo de otros Invicti y Santificados, lo que les debilitaría en su lucha contra Gerión. Aunque acepta en caso de necesidad colaborar con ellos, para nada les permitirá el ingreso en la Inquisición.

Apariencia: Los Inquisidores en activo no suelen llevar uniforme. Ello les revelaría ante sus enemigos y en muchas ocasiones, la discreción es fundamental. Cuando están en una misión suelen llevar ropajes que les permitan discreción, pero a la vez resulten cómodos para el combate. Muchos de ellos suelen llevar armaduras de kevlar camufladas por debajo de sus ropajes.

En ocasiones, suelen emplear la táctica contraria. En lugares dónde saben que hay una elevada presencia de seguidores de Gerión, pero no saben quiénes, a veces prefieren mostrarse abiertamente para poner nerviosos a sus objetivos, esperando que cometan algún error que revele su presencia.

En ceremonias privadas suelen llevar unos hábitos negros, similares a los de muchos monjes, aunque exquisitamente bordados, en los que hay cosido

el escudo de la Inquisición de la Noche, una Cruz Santificada con la Calavera de la Camarilla en medio y rodeada por un Ouroboros.

Refugio: La Seguridad es el objetivo prioritario de los refugios de los Inquisidores de la Noche. Dada la guerra que están librando, al igual que suelen ser cazadores, en ocasiones pueden ser ellos los cazados, por lo que la seguridad es primordial. En general, suelen buscarlos en zonas apartadas, dónde no llamen la atención. Dentro de sus refugios, la mayoría de los Inquisidores suele preferir una decoración espartana, aunque hay numerosas excepciones a ello.

Además, hay las diferentes sedes regionales. En ellas, la seguridad es aún mayor que en los refugios particulares, aunque están ricamente decoradas, con motivos Santificados e Invicti (y en menor grado, esotéricos de los Dragones).

Membresía: Los Inquisidores de la Noche no aceptan entre sus filas a ningún Vástago que no posea al menos *Ocultismo 2*, *Sigilo 1*, *Academicismo 2* y 5 puntos adicionales en habilidades de combate.

Trasfondo: La Inquisición de la Noche rechaza a la mayoría de los aspirantes a entrar en ella. El primer requisito es que hayan tenido contacto con el Culto de Gerión, o que hayan intuido la presencia de algo oculto en Madrid. Aunque se camuflan como tales, no son unos simples cazadores de Infernalistas, sino que se enfrentan a algo muy concreto.

Otro requisito es una mentalidad abierta y capacidad de trabajo en equipo con miembros de otras alianzas. De nada sirve tener al mejor Inquisidor del mundo entre tus filas, si este es un fanático Santificado que considera a los Dragones agentes del diablo a quienes se debería exterminar. No se requiere que se aprueben las afiliaciones de los otros Inquisidores, pero sí que sean capaces de respetarlas y que las diferencias no les impidan trabajar en equipo.

En muchas ocasiones, la Inquisición recluta a otros Vástagos, tras semanas o meses de observación (o los rechaza aparentemente, para seguir observándolos en secreto). Una vez aceptados, pasan por un periodo de entrenamiento (que puede durar años) en los que no se les revela muchos secretos del grupo. Durante ese periodo de tiempo, creen formar parte de una Inquisición a la vieja usanza, dedicada a cazar infernalistas. Cuando han demostrado su valía y ser dignos de confianza y respeto, son introducidos en una ceremonia a la verdadera Inquisición, tras lo que se les comienza a revelar secretos.

Disciplinas: Los Inquisidores Santificados y Dragones suelen potenciar sus propias Disciplinas de

alianza, la Hechicería Tebana y las Espirales del Dragón (aunque hay rumores de que tales Disciplinas se comparten con miembros de otras alianzas). Todos en general (aunque especialmente los Invicti) suelen potenciar más las Disciplinas físicas, Celeridad, Poderío y Vigor, aunque *Auspex* también es común para detectar la posible presencia de Geriones.

Debilidad: Los Inquisidores de la Noche tienen dos grandes debilidades. La primera es la guerra secreta en la que están inmersos. Muchos Inquisidores pueden resultar destruidos en enfrentamientos con adoradores de Gerión, o ser víctimas de ataques de éstos.

La segunda debilidad de los Inquisidores es su negativa a comprometerse políticamente. Ello le cierra las puertas de algunos dominios, que podrían abrírseles si hicieran una declaración política a favor de su Príncipe. Además, ello provoca que no tengan el apoyo que podrían necesitar en caso de ataque de sus enemigos o que necesiten realizar una gran ofensiva.

Creación del Personaje: Los Inquisidores de la Noche suelen priorizar o bien los Atributos y Habilidades Mentales o Físicas, para poder ser competentes en combate o para poder averiguar lo que puedan acerca de las prácticas y localizaciones de los Geriones. Unos pocos potencian sus Atributos y Habilidades Sociales y suelen ser los embajadores de la organización en otros dominios.

Todos los Inquisidores suelen priorizar las Habilidades marciales, tales como Pelea, Armamento o Armas de Fuego (aunque Atletismo también es muy valorada). También son muy valoradas ciertas Habilidades Mentales, como Academicismo u *Ocultismo* (normalmente con especialidades relacionadas con los Geriones). Otras Habilidades muy valoradas son Callejeo, Sigilo o Supervivencia, y en menor grado, Subterfugio o Empatía.

En cuanto a Méritos, los Estilos de Lucha (u otros Méritos marciales) no son extraños a la organización. Refugio (Seguridad) también es muy valorado. Contactos también es muy apreciado, para obtener información acerca de las actividades de los seguidores de Gerión.

Organización: Los Inquisidores de la Noche están liderados por Don Nicolás el Alquimista (al mando de los Dragones) y el Príncipe Don Juan Manuel Alonso de Toledo (al mando de Invicti –y en menor grado, Santificados–). No hay un líder formal estrictamente de los Santificados, sin ninguno de entre ellos que haya alcanzado el poder y el carisma de los dos anteriores.

No obstante, el liderazgo de ellos respecto a sus compañeros de alianza es puramente personal, no oficial, con tanto Nicolás como Juan Manuel al mando

de todos ellos. Los Inquisidores se organizan por células al margen de las alianzas de sus miembros, cada una con un territorio definido (aunque en caso de necesidad pueden trabajar juntas varias células).

La primera célula (y la principal de todas ellas), liderada por el Príncipe Toledano y por el Dragón Alquimista se encuentra en Toledo, con Jurisdicción sobre Castilla La Mancha y Extremadura. También es la sede de la Inquisición a nivel nacional. La segunda célula en importancia es la de Madrid, fundada recientemente (en el 2001), liderada por Alexei Doroshenko, con jurisdicción sobre Madrid y parte de Castilla-León. La tercera célula es la de Oviedo, con jurisdicción sobre Asturias, Galicia, Cantabria y la antigua región de León. Finalmente, una cuarta célula está afincada en Sevilla, con jurisdicción sobre Andalucía y Murcia. Se está planteando fundar una quinta célula en Pamplona, con jurisdicción sobre Navarra y la antigua Corona de Aragón (la idea original era fundarla en Valencia, pero tras la caída del gobierno Invicti y el ascenso de las Señoras se desechó la idea).

No obstante, no hay que confundir necesariamente cada célula con una cuadrilla. Las células se convierten en cuadrillas en caso de necesidad, pero normalmente cada miembro se mueve por su cuenta en una o dos ciudades (para investigar en ellas). Además, hay otros miembros nómadas que se mueven entre ciudades de su jurisdicción.

Finalmente, además de los Inquisidores conocidos, hay otros durmientes cuya pertinencia es desconocida fuera de la organización, de manera que pueden investigar en secreto, incluso en ciudades dónde tienen vetada la entrada. Éstos Vástagos tan solo se revelarán públicamente en caso de extrema necesidad.

Conceptos: Cazador de demonios, inquisidor Santificado, defensor del orden Invictus, demonólogo de la Ordo Dracul.

Beneficios (opcionales): El Mérito opcional de *Posición (Inquisición de la Noche)*, permite a los Inquisidores adquirir los beneficios de sus compañeros de alianza en tantos puntos como círculos tengan en el Mérito. No obstante, el máximo de puntos a gastar en beneficios de una alianza concreta es de 3.

Si empleas la regla opcional de *Beneficios de Órdenes Militares (ver Sistemas, más adelante)*, puedes elegir los beneficios propios de éstas en vez de los del Invictus.

Estos Beneficios son mantenidos estrictamente en secreto, pues si las otras alianzas supieran que los comparten entre ellos podría suponer graves represalias contra sus miembros.

Ejemplo: Ricardo es un Invictus con Posición 3, por lo que podría comprar si quisiera tres puntos en Espirales del Dragón, o bien tres en Hechicería Tebana, o bien dos y uno. Si fuera Santificado / Dragón, podría adquirir tres puntos en Espirales del Dragón / Hechicería Tebana, o bien obtener un descuento a mitad de precio de experiencia en tres círculos de los Méritos de Recursos, Criados, Mentor y Rebaño (tres entre todos ellos, no tres en cada uno), o cualquier combinación entre ambos.

Si tuviera Posición 4, tan sólo podría gastar 3 círculos en Hechicería Tebana o Espirales del Dragón, viéndose obligado a gastar el cuarto círculos en la otra Disciplina.

Muy Noble Orden de San Hermenegildo

La **Muy Noble Orden de San Hermenegildo** nació en el siglo VI, cuando (según el *Cantar de Hermenegildo*) un neonato **Hermenegildo** se vio obligado a abandonar la ciudad de Toledo junto a sus leales seguidores, acusado de traición por su Príncipe. Tras labrar su fortuna en otros dominios al servicio del Invictus y del Lancea Sanctum, regresaron a Toledo junto a una gran hueste de seguidores, y tras derrocar a su Príncipe corrupto, el santo no muerto tomó el poder y fue coronado **Rey de los Condenados Godos y Romanos**. Desde Toledo, los Caballeros de Hermenegildo ayudaron a su monarca a gobernar todo el país, formando una Orden de Caballería que ha sobrevivido hasta la actualidad.

Ésta es la historia oficial de los orígenes de la Orden, aunque muy pocos Vástagos se la creen. En realidad, el mito es una corrupción del *Cantar del Mío Cid* y de las leyendas artúricas. Los verdaderos orígenes de la Orden son mucho más recientes, remontándose a los tiempos de la **Querrela de los Emperadores**. Fue una orden de caballería fundada por **Don García de Burgos**, como medio para apoyar su pretensión al título de Emperador de los Condenados de España.

Aunque la pretensión fracasó, la Orden se mantuvo y fueron fundamentales para que don García pudiera tomar el trono de Toledo tras derrocar a su rival **Don Ricardo Baena**. Tras la destrucción de don García a manos de sus chiquillos y el ascenso de los Nosferatu **Alonso** en Toledo, la Orden decidió permanecer en Toledo, dado que fue la sede en la que fue coronado y reinó San Hermenegildo.

Ello creó una situación incómoda, pues a sus principales valedores, los García de Burgos no les gustó que decidieran establecerse en Toledo. Por otro lado, al Príncipe Don Juan Manuel de Toledo no le gustó tener en su ciudad una orden leal a un Príncipe foráneo, por lo que favoreció la **Orden de Sir Martín** (formada por Nosferatus). Pese a ello, gracias al prestigio de la Orden, ésta superó los recelos y se expandió exitosamente por toda la Corona de Castilla, convirtiéndose en la principal Orden de Caballería del Invictus español.

En el siglo XIX, las tensiones con **Don Juan Manuel de Toledo** se dispararon. Primero fue la creación de la **Inquisición de la Noche**, que vieron como una afrenta contra ellos, cuando ellos estaban perfectamente capacitados para enfrentarse a la Progenie de Belial. Pero la gota que colmó el vaso fue cuando se reveló que **Don Nicolás el Alquimista** y algunos Inquisidores de la Noche eran Dragones. Lo consideraron una blasfemia en contra de Dios y de **Longinos** y hasta se plantearon dar un golpe de Estado. Sin embargo, el Príncipe Toledano había planteado tal eventualidad y actuó primero, arrestándolos y expulsándolos de la ciudad.



Los caballeros se refugiaron en Burgos, recuperando el mecenazgo pleno de los García. Durante la Guerra Civil fueron fundamentales para defender a Invicti y Santificados en contra de los republicanos Cartianos. Desde entonces se han extendido por toda Castilla, Extremadura y Andalucía, formando diversas células en varios dominios. Son en estos momentos, la principal Orden de Caballería del Invictus en toda España, especialmente en los territorios de la antigua Corona Castellana.

Aunque pretenden recuperar Toledo, el Príncipe **Isidro de Burgos** se muestra cauto. Apoya sus pretensiones, pero no desea precipitarse. Por el momento, quiere lograr unir a todos los Príncipes castellanos bajo su bandera (tarea para la que la Orden le ha resultado muy provechosa). Una vez lo consiga, será el momento de actuar contra el hereje de Toledo y sus blasfemos seguidores.

Apodo: Caballeros Godos (o simplemente Godos).

Clanes: Los Caballeros de Hermenegildo pertenecen a los clanes Ventrue, Daeva y Gangrel. De ellos, el más numeroso es el Ventrue (probablemente debido al patronazgo de los García), seguido de los Gangrel (ambos clanes afirman que el Rey de los Condenados era de los suyos). Los pocos Invicti Nosferatu que sienten interés por unirse a una orden caballeresca prefieren la Orden de Sir Martin (aunque no se unan a la línea de sangre), y en cuanto a los Mekhet apenas han mostrado interés alguno por unirse a ninguna orden.

Alianza: Todos los miembros de la Orden pertenecen al Invictus sin excepción, estando muy bien considerados dentro del Primer Estamento. De hecho, su ascenso de Posición dentro de la Orden es reconocido como un ascenso dentro de Invictus y viceversa (por lo que no es necesario adquirir por separado Posición en la Orden). Si algún miembro de la orden fuera expulsado del Invictus, inmediatamente sería expulsado de la orden también.

No obstante, es normal que en cada capítulo de la Orden haya al menos un Santificado acompañándoles, para que les bendiga. Es una orden profundamente longinista, cuyos miembros procuran asistir a Misas de Media Noche con regularidad y siempre antes de un combate buscan confesar sus pecados. No obstante, estos sacerdotes Santificados no son considerados miembros de la Orden (aunque son tenidos en gran estima).

Apariencia: Los miembros de la orden siempre procuran ir excelentemente vestidos como señal de su prestigio y no son muy dados a la discreción. Visten

ropajes elegantes (aunque frecuentemente anticuados), como símbolo de su grandeza, pues menos que eso sería un insulto para el santo y la orden.

Normalmente suelen acudir a los Elíseos armados (aunque tengan que entregar las armas a la entrada) como señal que siempre estarán alerta para defender los intereses del Invictus y de su iglesia Santificada ante sus enemigos. Suelen llevar también bordado (o en un medallón), el escudo de la Orden (no confundir con su equivalente mortal): Un óvalo partido por la mitad, con la figura de Hermenegildo a la izquierda y una cruz Santificada a la derecha, rodeado todo él por una corona de laurel y con una corona en la cima.

Refugio: Los Refugios de los Godos suelen ser grandes y lujosos, priorizando el Tamaño en primer lugar, pues ellos no son cualesquiera, por lo que si reciben una visita o en su refugio albergan alguna reunión de la Orden, éste debe estar a la altura. Estos refugios suelen estar ricamente decorados con estatuas, muebles antiguos y cuadros de gran valor.

Tras ello, priorizan la Seguridad, pues la orden tiene enemigos y más vale no arriesgarse a sufrir un ataque de ellos. En cuanto a la Localización, las preferencias varían. A algunos les gusta tener sus lujosos refugios en medio de la ciudad, para mostrar su grandeza en público, mientras que otros mientras que otros prefieren residir en lujosas mansiones o cortijos en zonas rurales.

Membresía: Los criterios de entrada en la Orden son muy estrictos y duros. Requieren un mínimo de *Armamento* 3 y 4 puntos más entre todas las habilidades de lucha, con un mínimo de un círculo en casa una. También requieren un mínimo de un punto en *Atletismo*, *Persuasión* y *Sociedad*. También se necesita al menos *Recursos* 3, 2 círculos en *Estilos de Lucha* y 2 círculos de *Posición* en el Invictus.

Todos estos requerimientos no son necesarios para entrar en la **Academia de la Orden**, aunque jamás podrán graduarse correctamente si no cumplen esos requisitos.

Trasfondo: Todos los miembros de la Orden son Invicti convencidos y absolutamente fieles a la alianza. Pero no basta con ello, la Orden no es un club social para hacer bonito, es una organización de élite, en la que muchos son los llamados pero pocos los elegidos.

Muchos sires envían a sus chiquillos a unirse a la Orden, aunque la mayoría de ellos son rechazados al ser incapaces de superar sus estrictos criterios de entrenamiento. Sin embargo, muchos de estos rechazados acaban con una formación que muchos desearían para sí. Haber estado en la academia de la

Orden, aunque hayas sido rechazado, es motivo de orgullo para muchos de ellos (de hecho, muchos no aspiran a entrar, sino que vienen a recibir formación marcial por parte de los Caballeros).

Pero no basta con mostrar tus dotes marciales. Además de ser estrictamente leales al Invictus, también han de demostrar ser devotos Longinistas. Las Misas de Medianoche semanales son obligatorias, al igual que pasar días enteros en vela ante la estatua del santo para mostrar la fe. Pueden ser Invicti, pero si un grupo representa el ideal medieval de Iglesia y Estado separados aunque inseparables a la vez.

Una vez admitidos se les hace jurar ante una estatua del Santo lealtad a la Orden, al Invictus y a la fe Santificada. En el juramento está presente un sacerdote Santificado que realiza sobre el aspirante el ritual tebano de Plaga del Embustero. Si miente es ejecutado allí mismo inmediatamente.

Disciplinas: Los Caballeros de la Orden de San Hermenegildo priorizan las Disciplinas físicas por encima de cualquier otra. Tanto Celeridad como Poderío como Vigor son estudiadas por los Caballeros Godos para aumentar su dominio de ellas, aunque depende del caballero en concreto cual prioriza por encima de las otras.

Debilidad: La principal debilidad de la Orden es su fuerte vinculación política con el Invictus y en concreto con los García de Burgos. Ello, y sus costumbres de ostentar su pertenencia a la Orden, les hace blancos fácilmente visibles por parte de sus rivales (tanto Invicti como Cartianos). Además, los Príncipes aliados de los Alonso de Toledo pueden negarles mucha ayuda.

Creación del Personaje: Los Caballeros de Hermenegildo suelen priorizar los Atributos y Habilidades Físicas, especialmente las de combate. Tras ello, suelen ser frecuentes los Atributos y Habilidades Sociales, pues jamás olvidan que son Vástagos de Alcornia y tampoco permiten que los otros lo olviden.

En cuanto a las habilidades, las físicas son prioritarias, destacando las marciales, como Pelea, Armamento o Armas de Fuego, y en menor grado Atletismo. Entre las Habilidades Sociales, destacan Política, Persuasión y Sociedad por encima de todo, aunque Intimidación también es muy común.

En cuanto a los Méritos destacan los Estilos de Lucha, aunque otros destinados al combate (como Desenfundado Rápido, cualquier Esquiva o Conductor de Combate) también son muy apreciados. Entre los Méritos Sociales destacan Posición (Invictus), Aliados, Refugio, Recursos y Criados.

Organización: La Orden está organizada al estilo de las órdenes de Caballería, imitando a la de Santiago (aunque no exactamente igual).

Los aspirantes a la orden y los Santificados que los acompañan, reciben el nombre de **Freyles**. Una vez han sido admitidos como miembros de pleno derecho, reciben el título de **Milites**. Aquellos al mando de un capítulo reciben el nombre de **Comendadores**, y por encima de todos ellos está el **Maestre** de la Orden (teóricamente, con sede en Toledo, aunque actualmente reside en Burgos). El Maestre está acompañado por un Santificado de alto cargo que recibe el título de **Prior**.

Los caballeros tienen una organización mucho mayor que la que uno podría esperar por sus miembros, con capítulos en muchas ciudades importantes castellanas. Ello no implica que tengan un número abundante de caballeros (los criterios son tan estrictos, que si se contaran todos los miembros de pleno derecho, como mucho daría para dos cuadrillas, quizás tres).

En realidad, las cuadrillas de los Caballeros están formadas principalmente por *freyles* aspirantes, con uno o dos *Milites* al mando de ellas (aunque esos *freyles* aspirantes, probablemente son grandes combatientes también). Además, en casos de necesidad, pueden contar con ex aspirantes que, aunque no han ingresado en la orden, siguen siendo considerados como *freyles* y muchos llevan el título con orgullo.

Conceptos: Defensor del Invictus, protector de la fe, ex legionario, guardián de las tradiciones, militar tradicionalista.

Beneficios (opcionales): Los Caballeros de Hermenegildo pueden reemplazar sus Beneficios del Invictus por descuentos de la mitad del costo de experiencia en los siguientes Méritos: *Estilo de Lucha*, *Refugio*, *Mentory Criados*.

Además, pueden elegir dos de las siguientes habilidades, *Armamento*, *Armas de Fuego* y *Pelea*, en las que tan sólo pagarán de experiencia el nuevo nivel x2 en vez de x3.

Familias Ghoul

AGOTES



Trasfondo: *Uno de los enigmas antropológicos que han intrigado a los historiadores, ha sido el origen del pueblo de los Agotes. Separados del resto de la sociedad vasca por una serie de tradiciones y costumbres que los marginaban y acusaban de impiedad, enfermedades hereditarias y contagiosas, el origen de esta “casta impura” constituye una incógnita. Hay quien dice que podrían ser los descendientes de esclavos godos o de otros pueblos, y que por ello fueron marginados por el resto de la sociedad. Sin embargo, los exámenes genéticos no arrojan ninguna diferencia notable entre los descendientes de los Agotes y los pueblos de su entorno, a pesar de que las restricciones a su movimiento y las costumbres despectivas hacia la “raza maldita” continuaron hasta bien entrado el siglo XX.*

Sin embargo, la marginación de los Agotes oculta una realidad más siniestra. Los Agotes originales eran sacerdotes y caudillos elegidos entre la sociedad pagana para servir a los vampiros que habitaban entre ellos. Los servidores formaron una casta separada, temida, pero también respetada y con el tiempo establecieron lazos entre ellos y mediante la vitae de los Vástagos terminaron convirtiéndose en una familia ghoul, ayudando a sus amos en sus ritos y ceremonias.

La llegada del cristianismo obligó a los Agotes a y a sus amos a actuar con más discreción, pero el resto de la sociedad recordaba los antiguos tabúes que habían servido para mantenerlos apartados y los mantuvo, pero atribuyéndolos motivos y causas más siniestros. De esta forma se originó la leyenda sobre los Agotes.



Y la leyenda tiene visos de realidad. Los descendientes de los antiguos sacerdotes y caudillos paganos todavía sobreviven hoy, ocultos pero muy presentes, practicando sus antiguos ritos y sobrellevando el desprecio ajeno. El mundo globalizado les ha permitido extenderse y ocultarse en la sociedad moderna, pero ellos no han olvidado sus orígenes...

En realidad, pese a lo que muchos Vástagos creen, no todos los **Agotes** mortales pertenecen a esta familia ghoul. Tan solo unos cuantos de ellos (históricamente sus sacerdotes y caudillos) pertenecen en realidad a la línea de sangre. La mayoría de los Agotes son mortales normales y corrientes, que históricamente se han visto discriminados, tal vez a causa de su relación con los Agotes ghoul y los Nosferatu Acólitos.

Los Agotes Nosferatu Acólitos sostienen que su relación con los Agotes mortales, entre los que crearon una familia ghoul, es la causa de la discriminación y rechazo históricos que han sufrido estos durante siglos. Cuando la imposición de la Mascarada no estaba tan implantada, los mortales sabían de los tratos de los Agotes con brujos paganos (aunque desconocían su verdadera naturaleza), lo que provocó su rechazo y marginación. Otros estudiosos vampíricos sostienen sin embargo lo contrario. Fue la discriminación que sufrían los Agotes por parte de los mortales lo que les convirtió en el colectivo perfecto para mezclarse entre ellos y crear una familia ghoul. Esta discriminación se debería a razones puramente mortales, sin que los no muertos influyeran en nada, y los Nosferatu Agotes se sintieron identificados con ellos, pues su marginación y aislamiento los convertía en las herramientas mortales perfecta para ocultarse entre ellos.

Apodo: Leprosos

Clanes: Los Agotes sirven principalmente a la facción vampírica del mismo nombre, formada principalmente por Nosferatu. Sin embargo, desde la llegada del cristianismo han pasado a servir a todo tipo de clanes, a menudo procurándoles refugio y sangre.

Alianzas: Originados como servidores elegidos del Círculo de la Bruja, todavía hoy sigue siendo la alianza con mayor número de ghouls Agotes. Sin embargo, desde el siglo XX, debido a la emigración a otros lugares de España, unos pocos sirven a Vástagos que se han unido al Movimiento Cartiano.

Apariencia: En principio los Agotes muestran una gran diversidad, aunque la mayoría son individuos originarios de los pueblos de los valles y montes del País Vasco y Navarra, individuos robustos, fuertes y morenos. Muchos son originarios del ámbito rural, pero debido a la progresiva migración a las grandes ciudades algunas familias Agotes pueden encontrarse en el ámbito urbano. A medida que desarrollan los poderes su maldición se manifiesta y muchos terminan sufriendo algún tipo de enfermedad cutánea que procuran ocultar, en gran parte mediante los avances técnicos modernos.

Refugios: La mayor parte de los Agotes se concentran en sus tierras ancestrales en el este del País Vasco y el norte de Navarra, sobre todo en la región de Baztán. Sin embargo, existen pequeños núcleos familiares extendidos por varias ciudades españolas, como Barcelona, Madrid o Santander. Debido a la marginación ancestral que han sufrido, muchos viven en humildes caseríos o casas rurales, y aunque la situación de los que han emigrado y sus descendientes es algo mejor pocos son los que han conseguido acumular una riqueza considerable.

Fortalezas: La sangre de los Agotes tiene una increíble potencia mística. Pueden adquirir puntos en *Disciplinas* al mismo coste de experiencia que los vampiros (aunque siguen necesitando un tutor para avanzar en ellas). También pueden adquirir *Posición* en el *Círculo de la Bruja*.

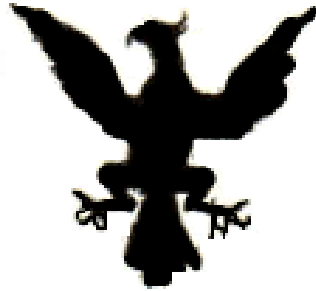
Debilidades: El poder de la sangre de los Agotes se cobra su factura sobre sus cuerpos. Cuanto más poderosos se vuelven, más se consume su salud. Cada vez que un Agote aprenda un nuevo punto en una *Disciplina* debe realizar una tirada de *Resistencia + Aplomo*, con una penalización igual al nivel de la *Disciplina* + (1 por cada *Disciplina* adicional que ha comenzado a aprender). Si falla, adquirirá un “tumor,” y si fracasa, dos. También adquirirá un tumor cada vez que fracase en la activación de una *Disciplina*. Si alguna vez adquiere diez tumores, morirá.

Al principio los efectos de uno o dos puntos se manifiestan en enfermedades cutáneas que sólo tienen repercusiones estéticas (penalización de -1 en las tiradas sociales por cada dos tumores), pero a medida que los Agotes acumulan más veneno en sus cuerpos, la gravedad de las enfermedades se acentúa, provocando problemas físicos y psíquicos (se deja a discreción del Narrador los efectos exactos de cada tumor adicional). La ciencia moderna ayuda en parte a paliar estos efectos, pero no conseguirá eliminarlos por completo. Se rumorea que los ancianos de la familia conocen rituales de Crúac que les permiten deshacerse de su corrupción sobre otros, que desarrollan tumores cancerígenos que se desarrollan rápidamente hasta provocarles la muerte.

Organización: Cada familia de Agotes consiste en un círculo patriarcal o matriarcal que sirve a un Acólito o grupo de Acólitos. Algunas familias en el País Vasco o Navarra suelen ayudarse, pero el contacto no es muy frecuente.

Conceptos: pastor, vendedor a domicilio, enfermero, camionero, guarda jurado, frutero.

Aguiló



Trasfondo: Robert Bordet, nativo de la localidad francesa de Cullei, fue un caballero normando que se trasladó a España para participar en la Reconquista. Tras servir al rey de Navarra y Aragón, finalmente se estableció en Cataluña, dónde adoptó el nombre de Robert d'Aguiló (catalanización de Robert de Cullei o d'Acullei) participando en la reconquista. En 1129 fue nombrado Príncipe de Tarragona por Olegario, obispo de Barcelona, con la misión de repoblarla.

Ya en avanzada edad, Robert cedió el señorío de la ciudad a su hijo Guillem d'Aguiló. Ello supuso un gran enfrentamiento con el Arzobispo de Tarragona, Bernat Tort, quien consideraba que la ciudad pertenecía al arzobispado. Finalmente, Robert se vio obligado a renunciar a sus dominios, cediéndolos al Arzobispo. Poco después, en 1153 fue Abrazado, siendo el primero de la Casa Aguiló.

Su hijo Guillem prosiguió el enfrentamiento con el Arzobispado, pero en 1168 fue asesinado por orden del nuevo Arzobispo, Hug de Cervelló. En respuesta, sus hermanos Berenguer y Robert asesinaron al Arzobispo, tras lo cual huyeron a Mallorca.

Allí tuvieron hijos y su familia recordó orgullosamente sus orígenes. Cuando, a causa de la conquista de Mallorca, Berenguer d'Aguiló (chiquillo de Robert) llegó a la isla y se convirtió en su Príncipe, inmediatamente buscó a los descendientes mortales de su sire en la isla, y una vez los encontró, los alimentó con su sangre, creando con el tiempo una familia ghoull a partir de ellos.

La familia ghoull Aguiló descienden de Robert d'Aguiló, fundador de una gran Casa Dinástica del Invictus catalán y han servido a su familia y al Invictus durante generaciones. Apreciados por sus señores, los Aguiló son eficientes en su trabajo, pero lo más importante, son discretos, de confianza y saben cuándo deben guardar silencio ante sus amos, sin entrometarse en asuntos que no son de su incumbencia. Los Vástagos desconocen cuan equivocados están sobre ellos.



La verdad sobre los orígenes de los ghouls Aguiló es muy distinta. En 1173, Robert d'Aguiló (el pequeño de los exiliados en Mallorca) falleció y poco después Berenguer obtuvo el perdón real y regresó a Tarragona, perdiéndosele el rastro en 1175. Por mucho que pretendan (y crean sinceramente) ser descendientes mortales de los Aguiló, la única sangre Aguiló que corre por sus venas es la vampírica.

En Mallorca prosperó una importante comunidad judía, bajo el amparo de los Mekhet (protegidos de los Aguiló). En 1391, aunque el Príncipe **Berenguer d'Aguiló** no pudo evitar el pogromo antijudío que acabó con gran parte de la comunidad, sí pudo proteger al Mekhet **Eliazar ben Násster** y a sus criados ghouls. Aunque Eliazar abandonó la isla, en agradecimiento entregó a Berenguer a dos de sus ghouls y a sus respectivas familias. Éstos fingieron convertirse al cristianismo y tomaron el apellido Aguiló. De ellos nace la familia ghouls Aguiló.

En 1450, durante la Revuelta Foránea, los ghouls Aguiló percibieron actividad vampírica detrás de ella. Aunque avisaron a su domitor de ello, Berenguer se negó a escucharlos en su orgullo. Como resultado, Berenguer fue derrocado y la isla cayó en manos de los Albigenses. La mayoría de los Aguiló permanecieron en la isla, aunque Berenguer regresó a Tarragona con un par de ellos, para preparar la reconquista de la isla con los Icarianos.

Fingiéndose servir a los Albigenses, los Aguiló prepararon el regreso de sus señores, facilitando que entraran en la isla y que penetraran en los refugios de los señores no muertos de Mallorca. Sin embargo, aunque el golpe de Estado tuvo éxito, los Icarianos traicionaron a Berenguer, que fue destruido. En los siglos siguientes, estuvieron al servicio de los Icarianos, aunque manteniéndose en un discreto segundo plano.

Aprovechando la caída de los Icarianos en Menorca, los ghouls Aguiló planearon su expulsión también de Mallorca. Contactaron con sus parientes de Tarragona para coordinar a los Invicti de ambos lados entre ellos y movieron los hilos para dejar impotentes a los Icarianos ante el ataque. En recompensa, **Guillem d'Aguiló** (Príncipe de Tarragona) quiso abrazar a **Mateu Aguiló**, líder de los ghouls Aguiló de Mallorca, aunque para sorpresa e indignación suya éste se negó. En respuesta, Guillem destruyó a Mateu, artífice de la reconquista de la ciudad. Los ghouls entendieron el mensaje, y si hasta entonces habían estado al servicio de los Aguiló no muertos y del Invictus, desde ahora su prioridad sería su propio bienestar, no el de sus amos no muertos (aunque fingirían seguir estando a su servicio).

Bajo el gobierno de **Querol**, siguieron manteniéndose en segundo plano, al servicio de sus amos, aunque completamente marginados y despreciados por el Príncipe. Por ello decidieron apoyar al Príncipe **Javier Montoya** de Barcelona en su ofensiva contra la isla. Veían en los burgueses una facción mucho más moderada, razonable y eficiente que los

Invicti tradicionalistas. De modo que decidieron facilitar el ascenso de Montoya al poder.

Los ghouls Aguiló facilitaron el acceso de Vástagos y enviados del Príncipe de Barcelona a Mallorca sin que fueran descubiertos por los agentes de Querol. También fueron ellos los encargados de las negociaciones entre los Burgueses y Montoya, y quienes decidieron al candidato burgués ideal, Francesc Manel Ponsetí, convenciendo a sus regentes de apoyarlo (y sobre todo a los ghouls de Montoya para que el Príncipe de Barcelona diera el visto bueno). Finalmente, con el apoyo Aguiló, en 1983 los Burgueses daban un golpe de Estado en el Invictus, logrando el control de la alianza y de la isla.

Los Aguiló son quienes controlan realmente mucha de la política de la isla. Han desarrollado una amplia red de contactos y aliados entre los mortales. Trabajan en la administración pública o en importantes empresas de todo tipo. Los Aguiló no suelen tener cargos importantes, aunque mantienen muy buenas relaciones y pueden lograr fácilmente favores de gente que sí tenga cargos importantes y recursos.

Apodo: Discretos; Chuetas (despectivo; aunque irónicamente es cierto, aunque nadie lo sepa)

Clanes: Originariamente los Aguiló servían tan sólo a los Daeva (y concretamente al linaje Aguiló), pero tras la destrucción de su regente, han acabado al servicio del Invictus, de manera que se pueden encontrar ghouls Aguiló al servicio de Vástagos de todos los clanes, siempre y cuando pertenezcan al Primer Estamento.

Alianzas: Los Aguiló están casi exclusivamente al servicio del Invictus. Aunque ha habido momentos en que han estado al servicio del Lancea Sanctum (durante el dominio Icariano), ello fue en contra de su voluntad y trabajaron activamente en poner fin a su subyugación. Unos pocos Aguiló de Tarragona están al servicio del Movimiento Cartiano, desde que su Príncipe Jaume Ponç Aguiló rompió con el Invictus y entregó la ciudad a los Cartianos.

Apariencia: La mayoría de los Aguiló tienen apariencia mediterránea y unos pocos aún muestran unos pocos rasgos característicos de sus ancestros judíos (como nariz aguileña, entre otros). En las últimas décadas han comenzado a mezclarse entre la abundante población alemana de la isla y han comenzado a nacer unos pocos con rasgos germánicos.

En cuanto a la ropa, suelen vestir de modo arreglado y elegante, pero procurando no llamar la atención. Suelen mezclarse con la gente con la que se rodean, sin destacar demasiado, mezclándose perfectamente en su ambiente.

Refugios: El principal refugio de los Aguiló es “la Granja”, dirigida por el Gangrel Manel Mercadal. Se trata de una gran masía rural en medio de Mallorca, rodeada de una gran propiedad perteneciente a los Aguiló. Oficialmente es una escuela privada, al cargo de Enric Aguiló. Allí es dónde son enviados los niños Aguiló para ser educados en los deberes de la familia hacia los no muertos.

Al margen de la granja, los Aguiló suelen vivir en casas perfectamente normales, sin llamar la atención de sus vecinos. Buscan casas que encajen perfectamente en los vecindarios en los que habitan. Si es un vecindario rico, buscarán una buena casa, que no desentone con el entorno, ni demasiado lujosa, ni demasiado poco. Lo mismo sucede si viven en vecindarios más humildes.

Fortalezas: Los Aguiló se han centrado especialmente en el trato con los humanos. En toda *relación social* con ellos (salvo *Intimidación*) se aplica la regla de repiten 8s y 9s y se necesitan tan sólo 3 éxitos para que se considere un Éxito Excepcional.

Por otro lado, a causa de su sangre originaria Mekhet y sus esfuerzos en pasar desapercibidos, pueden aprender la Disciplina de *Ofuscación* al mismo coste de experiencia que un vampiro (aunque siguen necesitando un tutor que les enseñe nivel a nivel). En el mismo sentido, todos los Aguiló adquieren el Mérito de **Discreto**.

Debilidades: Los Aguiló suelen pasar desapercibidos para sus amos vampíricos, quienes no les suelen prestar demasiada atención, o incluso los desprecian. En toda relación social con ellos, los Aguilós *no repiten 10s y los 1s restan éxitos*. Además en caso de fallo, si además hay 1s adicionales, el resultado se considera un fallo dramático. Finalmente, como consecuencia de ello, no pueden adquirir el Mérito *Regente*.

Adicionalmente, ya que son especialistas en la discreción y pasar desapercibidos, la Disciplina de *Majestad* les resulta dificultosa. Todo intento de aprenderla cuesta el **triple** de lo que le costaría a un Vástago y cuando la usen sufren una penalización de -3 a sus tiradas.

Organización: Más de tres cuartas partes de los Aguiló pertenecen a la rama de Mallorca. Éstos suelen estar bastante en contacto entre ellos, mediante vistas, cartas, emails, llamadas telefónicas y otros medios similares. Además, una vez al año, “*sa Possessió*” se convierte en lugar de reunión de la familia y es normal que también se reúnan allí extraoficialmente los miembros más destacados de la familia en caso de necesidad. Allí se mantienen en contacto con el Gangrel **Manel Mercadal**, el único Vástago que conoce la realidad del alcance de la influencia y poder de los Aguiló, y a quien han decidido promocionar en un acuerdo que beneficia a ambos.

La familia está dirigida por los cinco miembros más antiguos e influyentes del linaje (una cosa no implica necesariamente la otra). El actual líder de la familia es Enric Aguiló, asistente personal de Manel Mercadal, aunque **Julia Aguiló** ha estado creciendo en influencia, en gran medida por ser la ghoule de Francesc Manel Ponsetí, el actual Príncipe.

Una rama menor de la familia, descendientes de los ghoules que acompañaron a Berenguer d’Aguiló en su exilio cuando fue derrocado, reside en Tarragona y Barcelona. Sin embargo, estos están aparentemente divididos entre ellos, a causa del golpe de Estado de **Jaume d’Aguiló** (actual Príncipe) y los Cartianos contra su sire Guillem d’Aguiló. La mitad ha optado por la fidelidad al linaje (manteniéndose al servicio del Jaume), mientras que la otra mitad ha optado por la fidelidad a la alianza, poniéndose bajo la protección de la **Casa Montcada** del Invictus. En realidad es una treta para mantenerse al lado de los dos bandos en conflicto, esperando a decidir cuál de los dos es más beneficioso para sus intereses, para apoyarlo en su momento.

Lo que los Aguiló no saben es que existe una tercera rama de la familia, de origen hebreo. Los orígenes de la familia son mucho más antiguos de lo que ellos mismos creen, y los ghoules que Eliazar entregó a Berenguer d’Aguiló ya formaban parte de una familia ghoule. Esta familia es particularmente abundante en Israel y entre las comunidades judías del mundo islámico.

Conceptos: Alcalde, regidor, administrativo, funcionario de aduanas, líder sindical, pequeño empresario, oficial o comisario de policía, directivo.

Leizarraga



Trasfondo: Aunque la familia **Leizarraga** habitó en la zona de **Biarritz** desde tiempo inmemorial, no fue hasta comienzos del siglo XIX, durante las guerras napoleónicas, cuando comenzaron a labrar su fortuna. **Jacques Leizarraga** se hizo fabulosamente rico vendiendo hierro y municiones al ejército francés, y supo invertir su riqueza convirtiéndose en un próspero terrateniente, adquiriendo numerosas propiedades y casas en la ciudad de Biarritz y en la costa de Gascuña y el País Vasco francés.

La relación de la familia con los vampiros no comenzó hasta finales del siglo XIX, cuando uno de los nietos de Jacques Leizarraga, también llamado **Jacques** en memoria de su abuelo, regresó al hogar familiar convertido en un vampiro del clan Daeva. Tras enfrentarse a los Vástagos de Biarritz y dar un golpe de estado conocido como *"La Misa Roja"* se convirtió en Príncipe del dominio a comienzos del siglo XX.

Parece que Jacques se sentía muy unido a su familia, pues desde su regreso convirtió a varios de sus hermanos y primos en ghouls y comenzó a concertar matrimonios ventajosos para incrementar el patrimonio familiar. Muchos creen que Jacques, que se había unido a la Ordo Dracul, también comenzó a realizar "experimentos" entre sus parientes mortales, quienes en unas décadas se convirtieron en una familia ghoul. Otros afirman que algunos de los Leizarraga se dedicaban a la hechicería y la nigromancia y que utilizaron la sangre de vampiro para procurarse una longevidad antinatural.

Actualmente los Leizarraga constituyen un clan familiar estrechamente unido, al servicio del Príncipe de Biarritz. Sin embargo la decadencia se ha abierto paso entre las filas de la familia, tanto debido a su riqueza como a la influencia de la sangre vampírica. Rumores sobre endogamia, adoración a los muertos y otros actos menos agradables se escuchan en ocasiones entre los Vástagos que han visitado Biarritz.

Apodo: Embrujados



Clanes: Los Leizarraga son una familia pequeña y muy unida y todos sirven a su patriarca y líder; Jacques Leizarraga del clan Daeva. Alguno ha sido enviado como heraldo y diplomático, ayudando en ocasiones a otros vampiros.

Alianzas: Al servir al Príncipe de Biarritz los Leizarraga también sirven a la Ordo Dracul, sobre todo como mensajeros. En ocasiones también han actuado como intermediarios ante otras alianzas, aunque el conocimiento de su naturaleza no se encuentra muy extendido.

Apariencia: La apariencia de los Leizarraga es diversa, aunque todos suelen vestir bien y con elegancia, ya que la riqueza familiar a menudo les permite una buena educación y posición social. Aunque bastantes son morenos y de ojos oscuros, el cabello pelirrojo –heredado del abuelo Jacques Leizarraga– está muy extendido en la familia. Aparte muchos son altos, pálidos y delgados.

Refugio: Casi todos los Leizarraga pasan en algún momento de sus vidas por la mansión familiar de Biarritz, construida a comienzos del siglo XIX. Sin embargo, desde el siglo XX la familia cuenta con propiedades en varias ciudades españolas y francesas. Normalmente se trata de apartamentos de clase media-alta, aunque también disponen de chalets y otros lugares de lujo.

Fortalezas: La familia Leizarraga dispone de grandes riquezas. Los siguientes Méritos les cuestan la mitad de puntos de experiencia: *Aliados*, *Contactos*, *Regente*, *Recursos* y *Refugio*.

Todos los Leizarraga poseen *Sentido Invisible (Fantasmas)* y una especialización en *Ocultismo (Fantasmas)*. Finalmente, pese a su condición sobrenatural, los Leizarraga pueden adquirir también los Méritos *Portero* y *Médium* a mitad del costo de experiencia (en el caso de *Portero*, disponible tan sólo para la creación del personaje, pueden aprenderlo en cualquier momento si poseen algún tutor que les enseñe).

Debilidades: El incesto y la decadencia todavía no se han extendido –demasiado– entre las filas de la familia. Sin embargo, constituyen una tentación muy presente. Como los Daeva, siempre que un Leizarraga tenga la oportunidad de disfrutar de su *Vicio* o de algo que le resulte especialmente placentero y no la aproveche, pierde dos puntos de *Voluntad*.

Además, la constante relación de la familia con el mundo de los muertos, les ha drenado vitalidad, sufriendo una penalización de -2 para resistir enfermedades. Esta debilidad es de tipo sobrenatural y físicamente no muestran nada que haga sospechar de estar fragilidad.

Organización: Los patriarcas de la familia ghoul viven en la mansión de Biarritz, sirviendo al Príncipe de la ciudad. Se encargan de mantener en contacto a los distintos miembros de la familia, a menudo celebran periódicas reuniones familiares, llevando un cuidado registro y concertando matrimonios. Se rumorea que algunos de los miembros de la familia se han convertido en fantasmas tras la muerte y participan en la “política” familiar y que en ocasiones han ayudado a miembros de la familia que se encontraban en peligro.

Conceptos: empresario, diletante, bala perdida, abogado, estudioso autodidacta, cronista de la familia.

MARIÑO



Trasfondo: Cuenta la leyenda que un caballero romano naufragó en la isla de Sálvora y un día, mientras paseaba a caballo por la playa encontró el cuerpo de una hermosa mujer tumbado en la arena. Al acercarse vio que el cuerpo terminaba en una cola de pez. Prendado de su belleza le quitó las escamas y al preguntarle su nombre descubrió que era muda. Pero al caballero no le importó porque estaba enamorado de ella y la llamó Mariña por haberla encontrado en el mar. Del amor de la pareja nació unos meses después un niño.

Una noche, el caballero cogió al niño en brazos e hizo ademán de arrojarlo a las llamas. Mariña, asustada gritó presa del pánico:

-¡Hijo!

De esta forma la sirena recuperó el habla y desde entonces pudo hablar con normalidad. De este modo la felicidad de la pareja fue plena y compartieron largos años de amor que dieron sus frutos en el linaje de los Mariños. Según se cuenta, al morir el caballero la sirena volvió al mar poniendo una condición: de cada generación de los Mariño debía entregársele un niño que se llevaría al mar. El elegido sería reconocido por tener los ojos azules.

La leyenda de los **Mariño** oculta el origen de una familia ghouls, creada en algún momento de la Edad Media por los vampiros Mariños que habitan en las costas gallegas. Desde entonces la familia se ha extendido por las principales ciudades costeras sirviendo a sus amos proporcionándoles refugio y alimento, realizando sacrificios y provocando naufragios.

Apodo: Profundos.

Clanes: Casi la totalidad de los miembros de la familia que conocen la naturaleza de los Vástagos sirven al clan Gangrel y la línea de sangre de las **Mara**, pero algunos de ellos han terminado sirviendo a vampiros de otros clanes, principalmente del Círculo de la Bruja. También es cierto que existen muchos miembros de la familia que desconocen la verdad tras la leyenda del apellido familiar.



Alianzas: La familia Mariño sirve principalmente a diferentes facciones paganas del Círculo de la Bruja, pero en Galicia y otros lugares al difuminarse su lealtad algunos individuos han pasado a servir a otras facciones. En Galicia, los Mariño más devotos en ocasiones se han convertido en leales servidores de los Santificados.

Apariencia: Los Mariño son individuos bajos, lampiños y de piel clara y lisa, poseen ojos grandes –de todos los colores– y con mirada de sorpresa, cabello escaso y negro y por lo general visten con discreción. Las ramas de la familia se extienden por todos los niveles de la sociedad gallega, desde humildes pescadores hasta empresarios de astilleros y conserveras. Se rumorea que un miembro de la familia llegó a ser alcalde de Vigo, aunque se desconoce si era consciente de la verdadera naturaleza de su linaje.

Refugios: Los miembros de la familia suelen procurar vivir cerca del mar. Tienen propiedades muy antiguas, a menudo reformadas y algunas viejas mansiones en estado decadente. Estos refugios a menudo comunican con el mar, bien encontrándose en primera línea de costa o mediante algún túnel secreto, la mejor forma de facilitar el acceso de sus amos durante la noche. Otros Mariño también son propietarios de bateas y embarcaciones, viviendo en el mar prácticamente toda su vida y a menudo compartiendo refugio con los Vástagos a los que sirven.

Fortalezas: Los Mariño poseen la capacidad de aguantar la respiración bajo el agua el doble de tiempo de lo normal y reciben *cuatro especialidades* directamente relacionadas con el mar o actividades

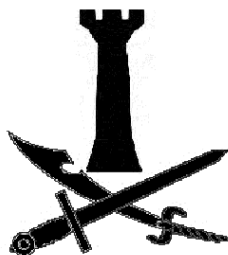
acuáticas (Nadar, Pescar, Biología Marina, etc). En cualquier actividad relacionada por el mar, las tiradas en las que se carezca de la habilidad adecuada, no sufren penalizaciones por ello. Los Méritos relacionados con el mar o las actividades acuáticas les cuestan la mitad de puntos de experiencia.

Debilidades: Todos los Mariño sufren ictiosis en mayor o menor grado, una enfermedad hereditaria que provoca una penalización de -1 en todas las tiradas de *Presencia* y *Manipulación* cuando se relacionan con personas ajenas a la familia. También poseen la misma debilidad que el clan de los *Gangrel*, que no se manifiesta tanto en una bestialidad como en un comportamiento retraído y apartado de la humanidad.

Organización: La familia Mariño es numerosa, y dispone de ramas extendidas por todo el mundo, habiendo adoptado otros apellidos como **Combarro**, **Marsh**, **Bishop** y otros. Sin embargo, quienes conocen el secreto familiar son una minoría. A menudo por orden de sus amos, pero también por repulsión hacia los “extraños” forman clanes endogámicos y aislados. Cada uno de estos círculos familiares está sometido al liderazgo de un Vástago. En Galicia existen cuatro grandes círculos situados en Vigo, Pontevedra, Vilagarcía de Arousa y A Coruña, así como otros grupos menores que se mantienen en contacto con ellos. En los últimos tiempos, algunos jóvenes han dejado atrás las ataduras familiares y sirven a los Vástagos independientemente.

Conceptos: Marinero, mariscador, contrabandista, alcalde de pueblo costero, dueño de pensión marinera, biólogo marino.

Matamoros



Trasfondo: Se dice que el fundador de la familia era un joven que se enroló en una Compañía para luchar contras los árabes durante la Reconquista. Se enfrentó a los infieles al servicio de varios reyes de España. En Morella (Valencia), al servicio del rey de Aragón, logró convertir una derrota prácticamente segura en una victoria, siendo armado caballero por su valor y heroísmo, y apodado “matamoros”, lo que más tarde se convertiría en su apellido.

Durante el sitio de Morella, se le distinguió con el mando de un pelotón de lanceros, a cuyo mando ganó honores por su valor y arrojo, convirtiéndose en un símbolo de terror para los asediados. Una noche el enemigo hizo una salida para tratar de destruir y quemar las balistas que iban, poco a poco, devastando las murallas. Matamoros y su grupo acudieron para interceptar al enemigo. Comenzó un violento combate en el que Matamoros se enfrentó al líder de los incursores.

Para su desgracia era un vampiro de los al-Amin, demasiado bien adiestrado para un simple mortal. Sin embargo, Matamoros logró hacerle frente de igual a igual. El combate con él se prolongó hasta que cubierto de heridas y con la cota de malla convertida en jirones, su espada mellada y agotadas sus fuerzas, Matamoros cayó al suelo donde esperó una muerte segura. Sin embargo, para su sorpresa, su enemigo cayó exánime sobre él. Lo último que vio antes de desvanecerse fue la imponente imagen de un caballero que avanzaba hacia él.

Ese caballero era un Vástago, quien al ver el tesón, arrojo y fuerza de voluntad del mortal, decidió convertirlo en su ghoul y a partir de él fundó la familia Matamoros.

Se desconoce el momento exacto de la fundación de la familia Matamoros y si la leyenda de su origen es cierta o no. En tal caso, la opinión mayoritaria es que ello sucedió durante la primera conquista de Morella (1117) a manos de Alfonso I el Batallador, aunque una minoría lo sitúa en la segunda conquista a manos de Jaime I de Aragón (1232).



Sea como sea, en el siglo XIII ya hay evidencia de su presencia entre los **Centelles** valencianos (1251), los **Baena** de Segovia y Toledo (1273) y los **Íñiguez** aragoneses (1281). En los siguientes dos siglos su presencia fue extendiéndose lentamente, encontrándolos también al servicio de los **García** de Burgos, los **Santillana** y **Trastámara** de Asturias y León, los **Zúñiga** de Valladolid, los **Alonso** de Toledo, los **Acebedo** de Andalucía, los **Casios** de Aragón y los **Garcés** de Navarra.

Originariamente empleados como guerreros, guardaespaldas y asesinos, poco a poco se fueron uniendo dinásticamente a varias familias de la nobleza española, o entraron a su servicio. Y así, lentamente, se convirtieron en un linaje de administradores con excelentes contactos entre los Grandes de España, lo que en su momento fue de gran ayuda para los Vástagos para tratar de orientar la política del país en una dirección que les conviniera. En el último siglo, aquellos con un Regente de los Invicti burgueses han abandonado la endogamia tradicional con la aristocracia, comenzando a mezclarse con la nueva aristocracia del país, la burguesía urbana industrial, comercial y financiera.

No obstante, no todos ellos mantienen el apellido Matamoros, habiéndose introducido en otros linajes y familias. Es común verlos en fiestas y actos sociales de la alta sociedad española, teniendo numerosos contactos entre ellos (y algunos incluso aparecen de vez en cuando en las revista del corazón).

Los Matamoros se han ligado a la nobleza española, ya sea mediante la sangre o mediante el servicio, pero no olvidan sus humildes orígenes ni la historia de su fundador. Saben que para lograr sus objetivos y ascender, uno debe de esforzarse continuamente y no dar nada por supuesto. Se han convertido en excelentes administradores y relaciones públicas de muchos Vástagos, algunos de los cuales incluso les confían tareas de gran responsabilidad, tratándoles casi como si fueran Vástagos (en Barcelona, por ejemplo, **Pedro Matamoros** es el Senescal y Heraldo del Príncipe **Javier Montoya**, e incluso su regente en su ausencia, con mayor responsabilidad y poder que cualquier Primogénito o Consejero).

Apodo: Los Grandes.

Clanes: Los Matamoros se encuentran principalmente al servicio de los Ventrue. El Vástago que fundó la familia pertenecía a este clan y durante varias generaciones tan sólo tuvieron Regentes Ventrue. Sin embargo, poco a poco se fueron extendiendo al servicio de otros clanes, como los Daeva y los Gangrel, y en menor medida los Nosferatu y los Mekhet.

Alianzas: La gran mayoría (casi tres cuartas partes de la familia) de los Matamoros sirve a Vástagos del Invictus. La mentalidad del Invictus encaja perfectamente con su modo de ser y de pensar, por lo que se sienten bien a gusto sirviendo a vampiros del Primer Estamento. Tras ello, prácticamente todo el resto de la familia está al servicio del Lancea Sanctum (únicamente en lugares en que la relación entre ambas alianzas es buena y fluida). Que se sepa, ningún Matamoros ha servido jamás a ningún Acólito y en el único caso en que uno de ellos se puso al servicio de los Cartianos no tardó en ser asesinado por otros miembros de su familia. En cuanto a los Dragones, aunque raro, se sabe que el Príncipe Montoya de Barcelona tiene a un Matamoros a su servicio desde que subió al trono de la ciudad, pero es el único caso conocido.

Apariencia: Los Matamoros suelen ser atractivos y mantienen una buena forma física. Siempre visten de modo impecable, con ropa hecha a medida entre los mejores sastres italianos. Su apariencia suele ser la típica de un hombre mediterráneo, con un tono de piel ligeramente oscuro, morenos y de ojos oscuros, aunque a causa de sus mezcla con otras familias españolas, hay bastantes que no se ajustan a este estereotipo.

Refugios: Los Matamoros suelen residir en lujosas residencias, ya sea pequeños palacetes (rurales o urbanos) o amplios apartamentos en los mejores barrios de las ciudades. En ellos suelen disponer de los mejores lujos y comodidades, al igual que grandes medidas de seguridad, pues suelen mantener reuniones allí con sus regentes (de hecho, en muchas ocasiones, suelen compartir los refugios).

Fortalezas: A causa de su fuerte relación con los Ventrue y de pertenecer históricamente a las grandes familias nobiliarias de España, los Matamoros han desarrollado grandes dotes de mando, teniendo una afinidad hacia la Disciplina de *Dominación*. Los Matamoros pueden elegir esta Disciplina como Disciplina inicial y avanzar en su uso sin necesidad de tutor, al mismo coste que un Vástago.

Además, los Matamoros pueden elegir cuatro de los siguientes Méritos como Méritos afines, pagando tan sólo la mitad de experiencia para progresar en ellos (este descuento no se aplica durante la creación del personaje): *Aliados*, *Contactos*, *Estilo de Lucha*, *Fama*, *Recursos*, *Refugio*, *Staffy Regente*.

Finalmente, los Matamoros suelen ser tan bien valorados por sus Regentes que pueden adquirir *Posición en el Invictus* (y a discreción del Narrador, en las otras alianzas también).

Debilidades: A lo largo de la historia, los Matamoros han realizado numerosos actos moralmente cuestionables al servicio de sus amos (o para promover sus intereses). Los Matamoros han demostrado una gran eficiencia, no dejando que sus escrúpulos morales se interpusieran en sus intereses o en el cumplimiento del deber. Por ello, los Matamoros sufren una penalización de dos dados en todas las tiradas de *Moralidad* (con un mínimo de un dado siempre, la tirada no puede convertirse en una Tirada Desesperada a causa de la debilidad).

Además, los Matamoros no toleran bien que sus subordinados les contradigan o fallen, o que alguien se interponga en su camino. Por su sangre ha emergido un pequeño simulacro de la *Bestia* vampírica, por lo que los Matamoros son susceptibles al *Frenesí de Ira* como si fueran vampiros.

Organización: Los Matamoros constituyen la familia ghoull más numerosa de España, contando entre sus filas a poco más de 100 miembros (cifra que asciende a 500 o más si contamos sus familiares nacidos de sus relaciones con otras familias españolas). Entre todos tienen una fortuna impresionante, pero ésta no la ven como un bien común a disposición de todos. Al contrario, se considera responsabilidad de cada Matamoros aumentar y cuidar de su propia fortuna y propiedades personales.

Los Matamoros se dividen en linajes familiares, cada uno al servicio de un Vástago. Muchos de ellos pueden pasar años o décadas sin ser llamados a servicio, pero se espera que mientras tanto sirvan a los intereses de la familia. En caso de ser reclamados puede ser para un trabajo puntual o un servicio permanente ante otro Vástago. En este último caso, puede tratarse de un préstamo de su regente original al otro Vástago o de un regalo. En el primer caso, el Matamoros o su familia siguen estando al servicio del Regente inicial; en el segundo, el Matamoros y toda su progenie (presente o futura) se independizan de su linaje original y pasan a estar al servicio del nuevo vampiro.

Los Matamoros son un linaje profundamente competitivo e individualista (aunque reconocen sus lazos de sangre). Aunque uno esperaría una estricta jerarquía de mando entre ellos, sucede justo lo contrario. Hay un fuerte sentimiento de respeto hacia sus antiguos y miembros más destacados, pero valoran mucho más la individualidad y los logros personales de sus miembros.

Este sentimiento de unidad familiar no les impide enfrentarse duramente entre ellos si ello es en

interés de sus regentes. Saben que su prestigio como línea de sangre va acompañado a su eficiencia al servicio de sus domitors, por lo que tener consideración ante sus rivales por los lazos familiares perjudicaría los intereses de la familia (tal vez no tendrán éxito, pero se esforzarán al máximo), además de ser considerado una falta de respeto hacia la capacidad de su rival. Sin embargo, salvo que su regente se lo pida explícitamente, jamás tratarán de matar o herir seriamente a otro miembro de la familia.

No obstante, en caso de que sus regentes tengan como rival a alguien que no esté relacionado con la familia, no es raro que varios Matamoros colaboren entre ellos contra ese rival. Muchas veces los Matamoros sirven como intermediarios ante sus regentes para que éstos ayuden al del familiar que lo solicite (aunque está mal visto si se solicita ayuda demasiadas veces, considerándose un signo de debilidad).

Muchos de los Matamoros ejercen también como embajadores de sus amos, especialmente si es ante otro Vástago con un Matamoros a su servicio. Muchos tratos entre estos Vástagos suelen ser realizados por los Grandes a su servicio. Es tradición entre los Matamoros visitar a sus parientes si viajan otra ciudad (aunque la causa de su visita no tenga nada que ver con ellos).

Corre el rumor que el fundador del linaje sigue con vida gracias a la Vitae vampírica y que dirige una amplia red de contactos que incluye a todos sus familiares, pero por el momento, no hay evidencias de que tal cosa sea cierta.

Al margen de los Matamoros de España, hay otra rama del linaje que se extendió por América durante la conquista. Muchos de ellos ejercieron como avanzadillas para sus amos vampíricos para asegurarles un territorio antes de arriesgarse a partir a la aventura. La rama del linaje es también muy influyente en América, si bien está principalmente concentrada en México. Aunque ambas se conocen y mantienen correspondencia de vez en cuando, a la práctica funcionan como dos familias independientes.

Conceptos: Noble, terrateniente rural, bróker, empresario, genio de las finanzas, estrella del corazón, deportista de élite, alto oficial del ejército profesional.

**Para más información, consulta el Culto Sombrío de los Matamoros.*

Redentores



Trasfondo: *Y tras cumplir con su deber y predicar durante siglos la palabra de Dios a los Condenados, para arrebatárselos al Diablo, Longinos regresó al Monte Calvario, el mismo lugar en que Cristo le había castigado por sus pecados con la maldición de la eternidad. Allí se arrodilló, miró a los cielos y suplicó a Dios que le perdonara por sus pecados. Entonces el Ángel Vahishtael se apareció ante Longinos y le dijo:*

- Oh Longinos, a lo largo de toda tu vida mortal cometiste un pecado tras otro y el más grande de todos ellos fue el derramar la sangre del Cordero de Dios. Por todo ello tendrías que estar eternamente condenado. Pero Dios se apiadó de ti, convirtiéndote en un siervo del Enemigo, para que a través de ti, su Estirpe maldita pudiera redimirse y le fuera arrebatada al Diablo. Has servido bien al Señor y ya es tiempo de que descanses, aunque tu labor prosigue. Volverás a ser mortal, envejecerás y morirás como uno de ellos, ya libre de las ataduras de la carne. Pero a través de tus hijos, los Condenados seguirán encontrando la redención.

Tras ello, el Ángel del Señor tocó con la punta de su lanza a Longinos, quien quedó sumido en un profundo sueño. Cuando despertó era de día y el sol brillaba con fuerza en lo alto del cielo, calentando el rostro del Centurión. Y Longinos dio Gracias a Dios. Longinos lloró al sentirse perdonado y sus lágrimas no fueron de sangre. Y Longinos dio Gracias a Dios. Ese día fue atacado por unos salteadores, trató de resistirse, pero fue brutalmente golpeado y no pudo sanar sus heridas con la sangre. Y Longinos dio Gracias a Dios. Una mujer, Myriam lo recogió en el camino y lo llevó a su casa para sanarlo y alimentarlo, y la comida le supo deliciosa. Y Longinos dio Gracias a Dios. Por la noche sintió frío, pero la chimenea de la casa le mantuvo caliente. Y Longinos dio Gracias a Dios. Longinos conoció a Myriam y el Señor les bendijo con numerosos hijos. Y Longinos dio Gracias a Dios.

Los Santificados **Albigenses** creen que los **Redentores** son los descendientes mortales de **Longinos**, nacidos de la unión de éste con **Myriam**, después de que el Ángel **Vahishtael** entregara el perdón de Dios al Apóstol Oscuro y le convirtiera en mortal.



En la teología Santificada Albigense, los **Perfectos** (sacerdotes) tenían garantizada la salvación por obra del *Consolamentum* (aunque podían perderla si su comportamiento era indigno). No sucedía así con los **Credientes**, los fieles laicos. Sin embargo, se creía que éstos tenían el camino medio recorrido y que tras su muerte, su alma se reencarnaría en un mortal descendiente de Longinos, tras lo cual su alma se liberaría del ciclo de reencarnaciones, ascendiendo al lado de Dios. De este modo, el Centurión se convertía literalmente en el redentor de los no muertos.

Pese a que la fe cátera rechazaba la procreación, los Albigenses no muertos creían que Dios había permitido una excepción a Longinos, permitiéndole crear una familia para albergar el alma de los no-muertos que fueran verdaderos creyentes, sabiendo que después de su muerte, la prisión de la carne se desvanecería y sus almas se liberarían para la eternidad. La procreación de los mortales creaba nuevas prisiones que encerraban las almas en la carne, pero la de los Redentores contribuía a liberar muchas de esas almas. Al igual que Cristo convirtió a Longinos en un Condenado para redimir a los no muertos, ahora otra vez empleaba las armas del Diablo para desbaratar los planes de éste.

Por ello, a diferencia de otras familias ghouls, los Redentores recibían un excelente trato por parte de los Longinistas Albigenses, pues contenían las almas de otros como ellos y confiaban en el futuro convertirse en uno de ellos (aunque hubo una facción fanática de la secta, que se dedicaba a asesinarlos para garantizar su ascenso al cielo antes de que se corrompieran por el mundo). Y después de todo, eran los descendientes del Centurión. Ello no quiere decir que los Redentores mandaran en la alianza. Los vampiros seguían estando al mando y los Redentores a su servicio, pues consideraban que era su obligación ayudar a aquellos desgraciados que aún no habían podido liberarse de su maldición. Pero el trato que recibían era exquisito al lado de otros ghouls. En cierto modo, eran como un hermano menor al que se debía cuidar y proteger, aunque también guiar.

Durante la Cruzada Albigense, fueron blanco de los Cruzados, tanto católicos como Santificados, falleciendo muchos en la hoguera, aunque alabando a Dios. Otros se convirtieron al catolicismo (al menos aparentemente), tratando de mantener su fe en secreto, aunque en la mayoría de casos, ésta acabó perdiéndose. Muchos de éstos acabaron al servicio del Lancea Sanctum, voluntariamente o no. Y unos pocos más lograron escapar, manteniendo pequeñas comunidades albigenses en secreto.

Permanecieron ocultos, casi desaparecidos durante siglos, muchos de ellos olvidando sus orígenes, hasta que en el siglo XX, **Claudi Bonesvalls** (Obispo Albigense de Barcelona) los encontró y volvió a ponerlos a su servicio. Actualmente son muy pocos (no llegan a 20), aunque, con ayuda de Claudi, han comenzado un proyecto de buscar potenciales

descendientes de otros Redentores, que desconozcan sus orígenes. Claudi no ha revelado que se trata de miembros de una familia ghouls. La mayoría de ellos actúa en secreto, y los pocos que Claudi ha dado a conocer han sido presentados como ghouls normales.

Todos los Redentores originales eran Perfectos Albigenses. Aunque eso ya no es posible, muchos de ellos en la actualidad siguen manteniendo cargos en la Iglesia, como sacerdotes, monjes, o simples vicarios o catequistas (e incluso un par de ellos han llegado a ser obispos). De esta manera se puede guiar y mantener a los cristianos mortales, mediante una infiltración en la Iglesia. No una infiltración en los altos cargos, sino una infiltración desde las bases, que son las que llegan a un mayor número de gente. Dado que muchos de esos cargos exigen el celibato, los Redentores o bien tienen hijos antes de incorporarse a las filas de la jerarquía eclesiástica, o bien los tienen en secreto mientras están dentro.

Apodo: Cátaros, Occitanos (en Cataluña); Monseñores (Francia).

Clanes: Históricamente, los Redentores se encontraban al servicio de Vástagos albigenses de todos los clanes. Si bien en el sur de Francia ello sigue siendo así (aunque al servicio de Santificados Monacales), los Redentores de Catalunya están mayoritariamente al servicio del clan Daeva (aunque hay unos pocos al servicio de Santificados Albigenses de otros clanes).

Alianzas: Los Redentores están al servicio exclusivo del Lancea Sanctum. En Francia ello implica estar al servicio de los Monacales, pero la gran mayoría de los que hay en Cataluña están al servicio de los Albigenses (Claudi los ha localizado a casi todos, adquiriendo a la mayor parte de sus hasta entonces dueños).

Apariencia: Físicamente, los Redentores apenas se diferencian del resto de los mortales, aunque algunos adquieren algunos rasgos asociados a los clanes de sus regentes. Los vinculados a los Daeva suelen mostrar una ligera belleza por encima de lo normal (muchos de ellos tienen el Mérito Beldad), mientras que algunos de los vinculados a los Nosferatu tienen algo que les vuelve desagradable. En cuanto a la vestimenta, suelen vestir de modo humilde, sin ropajes que les hagan destacar por encima de los mortales que les rodean.

Refugios: Los Redentores suelen residir en parroquias, conventos, seminarios o casas espirituales, dado que muchos toman los hábitos como medio de servir a sus Regentes, e infiltrarse en la Iglesia. Los que no, suelen residir con su regente, o en sus casas particulares, humildes y sencillas.

Fortalezas: Según la Teología Albigense, los Redentores son el receptáculo de las almas de Vástagos albigenses destruidos. Ello se manifiesta manifestando una afinidad hacia las *Disciplinas* de los Vástagos cuyas almas encarnan. La realidad es más compleja (o simple, según se vea). Los Redentores manifiestan una afinidad hacia dos de las Disciplinas de clan del **primer** Vástago de quien reciben Vitae (una de ellas siempre es una física), que pueden aprender sin necesidad de tutor y al mismo coste de experiencia que un Vástago.

Mientras no hayan tomado la Vitae de ningún Vástago, esas Disciplinas vienen determinadas por las de uno de sus dos progenitores, pero inmediatamente después de recibirla por primera vez, sus Disciplinas afines pasan a ser las del clan de su **primer** regente.

Debilidades: La segunda manifestación de esta creencia tiene que ver con la debilidad. Los Redentores manifiestan también la *Debilidad de Clan* del **primer** Vástago de quien reciben Vitae. En la mayoría de los casos se manifiesta igual que en los clanes vampíricos, salvo en el caso de los Mekhet. En su caso se manifiesta como una extrema fotosensibilidad. Si se encuentran en un ambiente con luz sufren penalizaciones a las acciones físicas (-1 por fuentes artificiales y -3 si es por luz del sol o de fuego).

Del mismo modo, mientras no hayan tomado la Vitae de ningún Vástago, esa Debilidad viene determinada por la de uno de sus dos progenitores (siempre con una equivalencia a sus Disciplinas afines), pero inmediatamente después de recibirla por primera vez, sus Debilidad pasa a ser la del clan de su **primer** regente.

Organización: Los Redentores apenas están organizados. La mayoría de ellos se encuentran en Francia (bajo el nombre de **Vicarios**) controlados por los Vástagos Santificados. Con los pocos catalanes sucede lo mismo, aunque controlados por los Albigenses. En todo caso, la organización entre ellos parece depender principalmente de la posición de su Regente, aunque en ocasiones también influye la posición eclesiástica que ellos obtienen.

Unas pocas familias de Redentores han logrado sobrevivir en Francia a lo largo de los siglos, al margen de los Vástagos. La mayoría de ellas ha perdido toda conexión con ellos, olvidando sus orígenes y diluyendo su sangre. Unos pocos siguen recordándolo y manteniendo su fe, dirigidos normalmente por sus ancianos y patriarcas. Han sabido de los planes de Claudi Bonesvalls de reorganizar los albigenses y están debatiendo si unirse a él, y bajo qué condiciones. Aunque mantienen su fe, quieren tratar a los Vástagos en igualdad de condiciones, y no como sirvientes.

Conceptos: Sacerdote, vicario, monje, catequista, misionero.

** Para más información acerca de la teología albigense, consulta la línea de sangre de los Perfecti.*

Remences



Trasfondo: Se dice que en 1463, durante la Guerra de los Remensas, Marc Grau, un siervo de sangre de un vampiro llamado Arnau el Roig, fue enviado junto a otros siervos de sangre a acabar con un rival de este no muerto, otro vampiro llamado Pere de Vic. Pere de Vic estaba protegido por otros siervos de sangre, entre ellos Manel Rocamora. El combate fue sangriento, y muchos siervos de sangre cayeron ante otros como ellos, cada uno al servicio de un amo no muerto, que los lanzaban como peones a librar sus batallas.

Pero Pere de Vic se dirigió con una bandera blanca a parlamentar con Manel Rocamora. Ambos hablaron, y ambos comprendieron que sus rivales eran como ellos, y que sus verdaderos enemigos eran los Condenados que los lanzaban a la muerte. Incapaces de volverse contra sus Regentes, a causa del poder de la sangre, cada uno proporcionó al otro información sobre el refugio de su señor no muerto. Y cada grupo se dirigió contra el enemigo de su señor, matándolos a los dos.

Tras ello, Marc y Manel se reunieron, ya libre del vínculo de la sangre de sus señores malditos, y decidieron liberar a otros como ellos. Al igual que los campesinos Remensas se rebelaban contra la tiranía de sus señores mortales, ellos harían lo mismo contra la tiranía de sus señores no muertos. Comenzaron a atacar a otros vampiros y a liberar a sus sirvientes de sangre. Bebiéndose la sangre de los señores que cazaban se volvían más fuertes y poderosos para seguir luchando contra ellos.

Y poco a poco, su número fue creciendo, y se multiplicaron, llevando la Vigilia contra los no muertos a lo largo de los siglos.

Los **Remences** (o **Remensas**) son una familia ghouls que no está al servicio de ningún no muerto. Al contrario, se dedican a cazarlos para así poder alimentarse de su vitae y de esta manera extender por medios sobrenaturales sus vidas.



Nacida en la Cataluña del siglo XV, el nombre de la familia hace referencia a los campesinos catalanes que estaban adscritos a las tierras de sus señores de modo forzoso y hereditario, y que tenían que pagar un precio (remensa) al señor para quedar libres. También hace referencia a la rebelión de estos campesinos durante el siglo XV contra sus señores, a causa de los abusos y las imposiciones (los malos usos) que los remensas tenían que sufrir por parte de ellos.

La Rebelión Remensa también ocultó un enfrentamiento entre facciones de no muertos. Bajo la cobertura de ésta, aunque anterior a ella, se produjo la fase final de la **Revuelta Pagana**, que enfrentaba a Pródigos y Acólitos contra los señores Invicti y Santificados. Muchos de estos enfrentamientos no los hacían ellos personalmente, sino que enviaban a sus ghouls para atacar a sus rivales. Finalmente, varios de estos ghouls se cansaron de ser carne de cañón, decidieron unir fuerzas y se rebelaron contra sus señores y liberando a otros como ellos, bajo la cobertura de la Guerra de los Remensas.

En un primer momento les fue bien, pues los Invicti y Santificados creían que formaban parte de la Revuelta Pagana, y su respuesta se dirigió principalmente contra los Acólitos. Sin embargo, tras el fin de las revueltas remensas mortales, los ghouls tuvieron que aumentar sus precauciones, pues habían perdido su principal cobertura.

Tras unos comienzos triunfales, el siguiente siglo y medio fue de decadencia para ellos, actuando muy esporádicamente. Principalmente, se dedicaban a cazar a vampiros jóvenes para obtener sangre de ellos y así alargar su existencia (además, dejar de hacerlo era una sentencia de muerte casi segura). Pero poco a poco, al procrear entre ellos, acabó surgiendo una familia ghouls independiente.

Su segundo gran momento de gloria fue durante la **Guerra dels Segadors**. Cuando los Segadores ocuparon Barcelona durante el Corpus de Sang, junto a otros mortales que conocían la existencia de los vampiros, aprovecharon para atacar los refugios de varios Vástagos de la ciudad. Aunque no tuvieron todo el éxito que deseaban y tuvieron que retirarse, aprovecharon la guerra como cobertura para nuevas acciones contra los vampiros. Durante ese proceso ayudaron a crear un Pacto de Cazadores mortales, en el cual se integraron, los llamados **Segadors**.

En los siguientes siglos fueron moviéndose entre las sombras y atacando y cazando a los no muertos que podían. Aunque lograron unos pocos grandes éxitos, la mayor parte de sus víctimas eran neonatos, fáciles de cazar. También aprovecharon el naciente movimiento obrero, y durante la Semana Trágica de Barcelona, lograron acabar con numerosos vampiros, algunos de ellos importantes. Sin embargo, se expusieron demasiado, y tras ello, los no muertos lanzaron las fuerzas del orden mortales en su contra,

causándoles grandes bajas, y obligándoles a regresar a la clandestinidad.

Durante la Segunda República vivieron un renacer, cuando los **Segadors** pasaron a recibir financiación secreta de la Generalitat de Catalunya, pero el espejismo terminó durante la Guerra Civil y el Franquismo, en la que muchos de ellos fueron masacrados. Durante la represión de la dictadura franquista, los Remensas casi fueron exterminados, siendo eliminados casi tres cuartas partes de la familia. Aunque lograron sobrevivir, lo hicieron mucho más debilitados, pasando de ser el corazón de los Segadors a ser una facción minoritaria de éstos.

Sin embargo, pese a todos sus contratiempos, los Remensas han logrado sobrevivir hasta hoy en día. Prefieren cazar antes que matar a los Vástagos (su Vitae es mucho más valiosa que sus cenizas), pero ello no les convierte en enemigos menos peligrosos. Si han de eliminar a sus objetivos lo harán sin ningún problema. No han sobrevivido hasta hoy en día precisamente por ser unos remilgados.

Apodo: Xuclasangs (chupasangres).

Clanes: Los Remensas no están al servicio de ningún clan, sino que cazan a Vástagos de todos los clan. Los Xuclasangs son conscientes de la existencia de Vástagos de diferentes clanes, aunque no siempre tienen clara la diferencia entre ellos. Antes de atacar suelen estudiar a sus presas (o a sus sires) para comprobar qué Disciplinas manifiestan, lo que les da una cierta idea de su clan (no siempre correcta).

Alianzas: Del mismo modo, también tienen un cierto conocimiento de las alianzas de los Vástagos, aunque muy superficial. No muestran preferencias por Vástagos de ninguna alianza en particular, dado que no pueden aprender sus Disciplinas, de modo que si cazan a Vástagos de alguna alianza por encima de otra suele ser porque esa alianza es mayoritaria en ese territorio.

Apariencia: Los Remensas físicamente no son distintos a cualquier ciudadano de origen catalán, sin que haya ningún rasgo físico que los caracterice. En cuanto a vestimenta, cuando salen a cazar suelen vestir ropa urbana y cómoda, adecuada para el combate. Muchos de ellos suelen vestir chalecos y botas militares, y llevan pasamontañas para ocultar su identidad.

Refugios: Los refugios de los Remensas suelen ser tan variados como ellos. Algunos residen en casas okupadas, reclutando entre los antisistema. Otros residen en masías rurales, que les dan una perfecta cobertura como lugar de entrenamiento tranquilo.

Fortalezas: Como consecuencia de haberse dedicado a cazar a otros Vástagos durante generaciones, los Remensas son capaces de desarrollar *cualquier Disciplina de clan* sin necesidad de mentor (aunque pagando igual que cualquier ghoul), siempre y cuando dispongan de Vitae de un vampiro de ese clan en sus venas (a efectos de juego, la Vitae se va gastando en orden de antigüedad).

Debilidades: Tras tantos años de caza, los Remensas han desarrollado una gran obsesión por la sangre. Ello se manifiesta de varias maneras. En primer lugar, cada vez que beben Vitae de vampiro, sufren una penalización de -3 a la tirada para resistir volverse *adictos*.

En segundo lugar, todos los Remensas poseen el Trastorno medio *Fascinación por la Sangre*, sin que cuente como un Defecto en cuanto a la experiencia. En caso de que el personaje adquiriera uno nuevo Trastorno al perder Humanidad, éste siempre será su versión severa, *Compulsión Hemofílica*.

Organización: Los Remensas están organizados como un grupo paramilitar, bajo una estricta jerarquía de mando. Tal vez sería más adecuado decir como una célula terrorista infiltrada, dado que los Xuclasangs simulan una vida completamente normal, hasta que se les llama para la caza.

Entre ellos, la jerarquía de mando suele estar basada según los méritos en combate, los triunfos y los Vástagos destruidos, más que según la edad. Tradicionalmente formaban células exclusivas de Remensas (con alguna excepción), pero tras la persecución y la purga franquista, quedan tan pocos, que suelen participar en células mixtas con otros Segadors, o incluso con Cazadores de otras facciones.

Conceptos: Cazador, mosso d'esquadra, policía, okupa, activista independentista, activista antiglobalización.





CAPÍTULO CUATRO: DISCIPLINAS Y SISTEMAS

"Por la tierra por la que sangro,
por la sangre que bebo,
que tus heridas supuren
y al dolor no halles consuelo."

Maldición Strigmeiga

CAPÍTULO CUATRO: DISCIPLINAS Y SISTEMAS

«Es un error muy peligroso enseñar ciencia a los indios y todavía lo es más poner la Biblia [...] en sus manos. [...] En nuestra España, se han perdido muchas personas de esa manera.»

Jerónimo López, 1541

Nuevas Disciplinas

Las nuevas Disciplinas que te ofrecemos a continuación están basadas en otras Disciplinas de **Vampiro: La Mascarada**. No se ha hecho una adaptación literal, sino que han sido alteradas (y en algunos casos, poderes concretos han sido alterados de orden o reemplazados por otros) para adaptarlas al nivel de poder de las Disciplinas de **Vampiro: El Réquiem**. *Malastrugància* está inspirada en *Maleficia*, Polimnys en Melpomene, y *Striga* en su equivalente homónimo.

MALASTRUGANCIA

Esta Disciplina es el poder de usar el mal de ojo, pronunciar maldiciones e invocar plagas. La Disciplina de Malastrugància (Mal Fario) lleva la locura y la desdicha a sus víctimas. Los Santificados acusan a los Malestrucs de haberla desarrollado con ayuda de demonios, algo que los Desdichados niegan.

Los efectos de la Disciplina pueden volverse contra el Desdichado. Si la víctima se da cuenta de que está siendo atacada, puede hacer una tirada de Astucia + Ocultismo y si sus éxitos superan a los del atacante, es éste quien sufre los efectos. Esto ocurre sólo si la víctima sabe que está siendo atacada y puede enfrentarse al Malestruc. Éste sufre igualmente los efectos si fracasa en su tirada. La víctima puede buscar la ayuda de la Iglesia, y un exorcismo o una bendición ritual la liberarán de la maldición. Todos los efectos de Malastrugància se desvanecen con la muerte del Malestruc.

Modificadores Sugeridos: -1 por cada nivel de Humanidad (o su equivalente en Moralidad) de la víctima por encima de 5; +1 por cada nivel de Humanidad (o su equivalente en Moralidad) de la víctima por debajo de 6; El Malestruc toca a la víctima para maldecirlo (+1); el Malestruc conoce el nombre verdadero de la víctima (+3).

• Mal de Ojo

Este poder permite amargar la vida de la víctima con pequeños inconvenientes y molestias, lo que puede ser fatal en un combate. Sus efectos no son acumulativos con sucesivas tiradas de este poder.

Coste: 1 Voluntad.

Reserva de dados: Astucia + Ocultismo + Malastrugància – Aplomo de la víctima.

Acción: Instantánea.

Resultados de la Tirada:

Fallo Dramático: Los efectos de la tirada afectan al Malestruc y no puede volver a emplear el poder en toda la noche.

Fallo: El poder no funciona, aunque el Vástago puede volver a intentarlo.

Éxito: Cada éxito elimina uno de los que obtenga la víctima en su próxima tirada. Los éxitos sobrantes del Malestruc se pierden.

Éxito Excepcional: Cada éxito elimina uno de los de la víctima en su próxima tirada. Los éxitos sobrantes pueden reservarse para una segunda tirada.

Modificadores Sugeridos: El objetivo ha logrado un éxito excepcional en las últimas 24 horas (-1) o en la última hora (-2); el objetivo ha sufrido un fallo dramático en las últimas 24 horas (+1) o en la última hora (+2).

●● Maldición Menor

La víctima sufre una cadena de tropiezos y accidentes. Las actividades que parecían sencillas comienzan a salirle mal y comienza a fallar inexplicablemente en lo que hace.

Coste: 1 Vitae.

Reserva de dados: Inteligencia + Ocultismo + Malastrugància contra el Aplomo + Potencia de Sangre de la víctima.

Acción: Enfrentada.

Resultados de la Tirada:

Fallo Dramático: Los efectos del poder afectan al Malestruc. En su próxima tirada relevante de la noche los dieces no se repiten y los unos restan éxitos. Si falla se tratará como un Fallo Dramático.

Fallo: El poder no funciona, aunque el Vástago puede volver a intentarlo.

Éxito: El Malestruc elige un tipo de atributos (pueden ser tanto Sociales, Mentales o Físicos, como de Poder, Precisión o Aguante). Durante toda la noche, en tantas tiradas de ese tipo como éxitos obtenidos, la víctima sufre los efectos de la maldición: los dieces no se repiten y los unos restan éxitos durante ese tiempo. **En caso de que el jugador quiera realizar varias tiradas intrascendentes para gastar los efectos de la maldición, el Narrador es libre de suspender los efectos y aplicarla sólo en las tiradas que considere adecuadas.**

Éxito Excepcional: Además de los efectos anteriores, cada fallo de la víctima se considera un Fallo Dramático.

●●● Canción de la Bruja

Entonando extraños versos, el Malestruc hace que sus enemigos queden distraídos e incapaces de concentrarse. Una vez iniciada la Canción, la víctima lo oírà allí donde huya, aunque esté lejos del Desdichado.

Coste: 1 Voluntad.

Reserva de dados: Manipulación + Expresión + Malastrugància – Compostura de la víctima (en caso de un grupo, se cuenta la Compostura más alta).

Acción: Instantánea.

Resultados de la Tirada:

Fallo Dramático: Los efectos de la tirada afectan al Malestruc y no puede volver a emplear el poder en toda la noche.

Fallo: El poder no funciona, aunque el Vástago puede volver a intentarlo.

Éxito: Cada éxito resta 1 a la Reserva de Datos de la víctima. Ésta debe encontrarse lo bastante cerca del Malestruc como para oírle al activar el poder, pero después continuará oyéndole por mucho que se aleje. El poder tiene efecto durante tantas horas como éxitos obtenidos, aunque el Malestruc deberá seguir cantando durante todo ese periodo.

Éxito Excepcional: Adicionalmente a los efectos anteriores, el objetivo adquiere un trastorno leve por toda la noche (o uno leve se convierte en severo).

Modificadores Sugeridos: Cada víctima adicional por encima de la primera a la que se pretenda afectar: -1 (máximo -5).



●●●● Esterilidad

La víctima queda estéril. Dada la importancia de los niños para la población medieval, este poder era enormemente temido por todos cuando nació el linaje.

Coste: 1 Vitae + 1 Voluntad.

Reserva de dados: Carisma + Ocultismo + Malastrugància contra la Resistencia (si es mortal) o Compostura (si es un Vástago) + Potencia de Sangre del Objetivo.

Acción: Enfrentada.

Resultados de la Tirada:

Fallo Dramático: El Malestruc pierde un *círculo* de Voluntad, como si hubiera tratado de Abrazar a un chiquillo. Durante un año, no puede volver a emplear ese poder contra su víctima.

Fallo: El poder no funciona, aunque el Vástago puede volver a intentarlo.

Éxito: Si tiene éxito, el sujeto queda estéril, incapaz de engendrar o concebir hijos durante un año. Si se trata de una mujer embarazada, durante el resto del embarazo, cada 28 días deberá superar una tirada de Resistencia o abortará a un bebé monstruoso. Este poder afecta incluso a los vampiros, que quedan incapacitados para crear chiquillos. Sólo es posible contrarrestar los efectos mediante un exorcismo o matando al Malestruc. Se rumorea que ciertos rituales de Hechicería Tebana o Crúac podrían contrarrestar el poder, pero no hay evidencias de ello.

Éxito Excepcional: Si el objetivo es un Vástago, es incapaz además de crear o mantener ghouls o muñecas de sangre. Si es mortal, no hay efecto alguno adicional.

●●●● Maldición Mayor

La víctima sufre espantosos tormentos día y noche: su piel se cubre de repulsivas y atroces llagas y es despreciado por los demás.

Coste: 3 Vitae.

Reserva de dados: Carisma + Ocultismo + Malastrugància contra la Compostura + Potencia de Sangre del objetivo.

Acción: Enfrentada.

Resultados de la Tirada:

Fallo Dramático: Los efectos de la tirada afectan al Malestruc y no puede volver a emplear el poder en todo un año.

Fallo: El poder no funciona, aunque el Vástago puede volver a intentarlo a la noche siguiente.

Éxito: A lo largo tantos meses como la Potencia de la Sangre del Malestruc, la víctima es incapaz de dormir con comodidad (sufriendo una

penalización de un dado a todas sus acciones y no recuperando voluntad por sueño), su aspecto recuerda al de un leproso (adquiere la dificultad Nosferatu –si ya lo es, sufre una penalización adicional de -3–) y sufre todos los efectos de una Maldición Menor (ver más arriba). Un vampiro víctima de este poder puede resistir los efectos si gasta cuatro Puntos de Sangre adicionales cada día de sueño.

Éxito Excepcional: El Vástago no puede resistir los efectos gastando sangre.

Modificadores Sugeridos: El Malestruc conoce el nombre verdadero de su víctima (+1); el Malestruc posee pelo, uñas, saliva (+1) o sangre de su víctima (+3).

Polimnys

Bautizada con el nombre de Polimnia, la musa de la música sagrada, esta Disciplina de las Aónides se basa en la voz y el sonido. Sus efectos manejan usos diversos de la voz para crear efectos beneficiosos o causar daño manipulando las emociones. Polimnys utiliza el sonido para crear el efecto, que se dirige al alma y las emociones del sujeto y no al oído, por lo que funciona igual de bien en individuos sordos. Por otra parte, los efectos sólo funcionan sobre un público presente cuando se utiliza: no se pueden “grabar” los efectos o enviarlos mediante señales de radio.

Si más de una Aónide utiliza el mismo nivel de la Disciplina de forma simultánea con una misma finalidad, puede emplearse el sistema de Trabajo en equipo.

Se rumorea que en los Odeones de la línea de sangre los antiguos han creado Devociones y poderes que utilizan coros de Aónides para crear efectos conjuntos de la Disciplina. El rumor más extendido afirma que conocen una Devoción de Auspex y Polimnys, que les permite cantar exactamente lo que su objetivo quiere oír.

Modificadores Sugeridos: + 2: el poder se usa sobre alguien con quien el vampiro tiene un lazo de sangre; -1 a -5: según las dificultades que tenga la Aónide para hacerse escuchar por su víctima (si el Narrador considera que es imposible, hasta puede prohibir la tirada).

● La Voz Perdida

La Aónide puede “arrojar” su voz a cualquier lugar dentro de su línea de visión. Esto le permite mantener conversaciones o transmitir órdenes a distancia, cantar duetos consigo misma o provocar diversas distracciones. Este poder puede utilizarse con otros poderes de Polimnys para disfrazar su origen (y

algunas Aónides lo utilizan para disfrazar el hecho de que sus poderes no funcionan a través de dispositivos artificiales), haciendo que su voz surja de aparatos de radio o de otras estancias.

Sistema: Este poder funciona automáticamente mientras el personaje así lo desee. Sin embargo, si la Voz Perdida se utiliza mientras se realiza cualquier otra acción aparte de hablar o cantar, recibe una penalización de 2 dados debido a la interferencia en la concentración del personaje.

●● Hablante Fantasmal

La Aónide puede proyectar su voz hasta cualquier individuo con el que se ha encontrado personalmente, aunque con ciertos límites marcados por la distancia. Debe ser de noche en cualquier lugar donde se encuentre presente el objetivo, que será el único que escuche en su mente la voz fantasma, aunque alguien que disponga de *Auspex 4* también será capaz de escucharla. El vampiro puede cantar, hablar o de alguna forma proyectar su voz como quiera, pero no puede escuchar lo que está diciendo y por lo tanto sufre una penalización de -1 a la acción que acompañe su discurso. Por ejemplo, una Sirena podría proyectar su voz hasta un enemigo para intimidarlo, pero su reserva de *Carisma + Intimidación* se reduciría en 1 dado porque no puede escuchar lo que dice.

Coste: 1 Vitae.

Reserva de dados: Astucia + Expresión + Polimnys

Acción: Instantánea.

Resultados de la Tirada:

Fallo Dramático: La Aónide pierde la capacidad del habla durante el resto de la noche.

Fallo: La Aónide no es capaz de proyectar su voz, pero puede volver a intentarlo.

Éxito: Cada éxito permite al personaje un turno de discurso.

Éxito Excepcional: El personaje puede hablar durante toda una escena utilizando este poder.

Modificadores Sugeridos: -1 por cada diez kilómetros de distancia (hasta un máximo de 50) por encima del (nivel de Polimnys x 10). **Ejemplo:** *una Aónide con Polymnis 3, podrá emplear el poder hasta a 30 km de distancia sin penalización alguna. Si trata de proyectar su voz a 50 km de distancia, sufrirá una penalización de -2.*

●●● El Embrujo de la Sirena

Las Aónides no son meros objetos decorativos, sino que además cuando se lo proponen, pueden causar un gran daño a sus enemigos. Las Aónides pueden

empujar a sus oyentes hacia la locura, destrozando sus mentes. En la mayor parte de los casos, y a menudo utilizando otros poderes, las víctimas se encuentran demasiado fascinadas para darse cuenta de que deberían marcharse.

Varias Aónides pueden utilizar este poder conjuntamente.

Coste: 1 Voluntad.

Reserva de dados: Manipulación + Expresión + Polimnys contra la Compostura + Potencia de Sangre del objetivo.

Acción: Extendida y Enfrentada (el primero que obtenga un número de éxitos igual a la Voluntad del adversario resulta vencedor); cada tirada representa un minuto de canto.

Resultados de la Tirada:

Fallo Dramático: El Aónide sufre un Trastorno leve por una noche.

Fallo: El poder no funciona, pero el Vástago puede volver a emplearlo.

Éxito: La Aónide avanza en su objetivo. Una vez adquiera tantos éxitos como la Voluntad de su oponente, el pobre infeliz adquiere un Trastorno leve a elección del Narrador. Este Trastorno normalmente dura una noche, más una noche adicional por cada éxito por encima de la Voluntad de su oponente.

Éxito Excepcional: El Trastorno adquirido es severo.

●●●● Madrigal

Para alcanzar una posición de Maestro entre las Aónides es necesario haber aprendido al menos este nivel de poder, que tiene el efecto de provocar diversas emociones mediante cantos artísticos, crescendos o embrujadoras melodías, obligando a los oyentes a sentir lo que quieran. La emoción es tan intensa que el oyente debe actuar y seguirla, aunque la Sirena no puede controlar la reacción.

Varias Aónides pueden utilizar este poder conjuntamente.

Coste: 1 Voluntad.

Reserva de dados: Carisma + Expresión + Polimnys; se necesitan tantos éxitos como la Compostura del objetivo.

Acción: Instantánea.

Resultados de la Tirada:

Fallo Dramático: El Vástago imbuje a los oyentes con un profundo odio hacia él y haría bien en huir por su bienestar físico; no puede volver a emplear este poder en toda la noche.

Fallo: El poder no funciona pero la Aónide puede volver a emplearlo.

Éxito: El Vástago avanza hacia su objetivo. Si tiene finalmente éxito, logra imbuir la emoción elegida en el objetivo. Los personajes pueden resistir este poder durante un turno con el gasto de un punto de Fuerza de Voluntad, pero sólo si tienen razones para creer que están siendo controlados por fuerzas ajenas (una vez hayan gastado tanta Voluntad como los éxitos obtenidos, el poder deja de afectarles).

La canción que el vampiro canta también debe reflejar la emoción que desea crear –nadie atacará en masa a los guardias de seguridad de un concierto sin importar lo bien que el vampiro que el vampiro cante “Esperanzas elevadas”, pero podrían hacerlo si canta “Revolución”. Los individuos afectados deberían reaccionar de acuerdo con su Virtud o su Vicio: los Prudentes enfurecidos no iniciarán un tumulto pero se unirán a él si creen que tiene garantías de éxito, mientras que los Justos lo harán si creen que la causa lo merece; los Iracundos lo harán sin apenas estímulo, y los Envidiosos actuarán en contra alguien a quien envidien.

Éxito Excepcional: La víctima no puede gastar Voluntad para resistirse (*nota: se considera éxito excepcional según las personas afectadas; si un Vástago obtiene 5 éxitos, puede elegir entre afectar a una quinta parte del auditorio con un éxito excepcional o a todo el auditorio como un éxito normal; lo mismo sucede con 6 éxitos y dos quintas partes del auditorio, etc.*).

Modificadores Sugeridos: 0 (el Vástago intenta afectar a 1 objetivo); -1 (el Vástago intenta afectar a entre 2-10 objetivos); -3 (el Vástago intenta afectar a entre 11-25 objetivos); -3 (el Vástago intenta afectar a entre 26-50 objetivos); -4 (el Vástago intenta afectar a entre 51-100 objetivos); -5 (el Vástago intenta afectar a entre 101-250 objetivos);

* **Nota:** El sistema arriba propuesto está pensado para saber si se tiene éxito en afectar personajes con fichas detalladas; en caso de que afecte a una gran multitud, para simplificar, considera que cada éxito afecta a una quinta parte de los presentes (comenzando por los de Compostura más baja) y que con un éxito excepcional todos se verían afectados (obviamente, si los personajes se encuentran entre esa multitud, aplícales el sistema normal antes descrito a ellos).

●●●● Virtuosismo

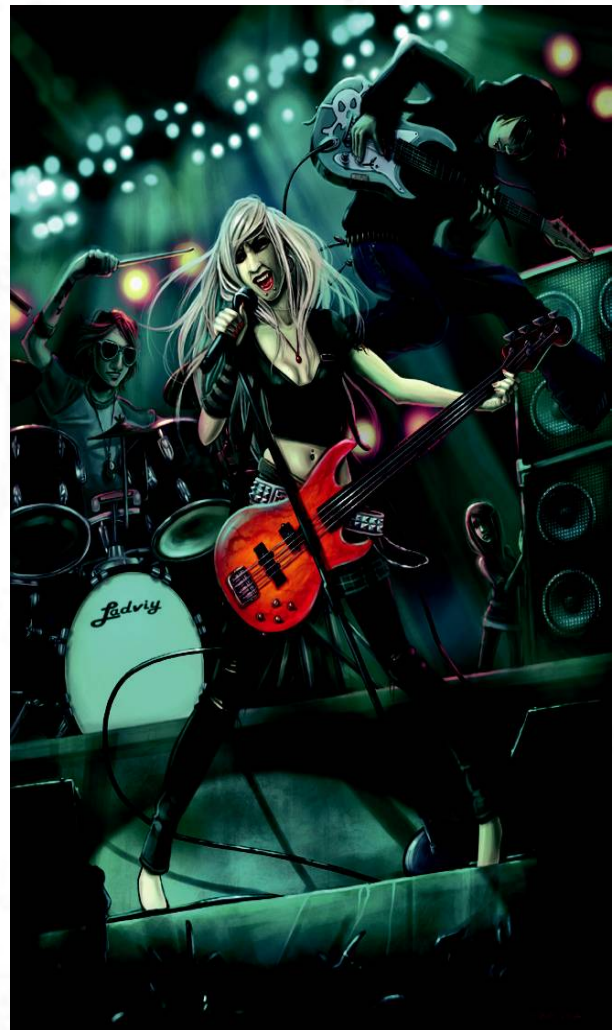
La mayoría de los poderes de Polimnys sólo puede utilizarse sobre un objetivo de cada vez, pero cuando una Aónide alcanza este nivel de maestría puede utilizar esta Disciplina para entretener a una audiencia más amplia. Cada miembro escucha el mismo mensaje.

Sistema: Este poder otorga varios efectos:

En primer lugar, la Aónide puede emplear cualquiera de sus otros poderes mediante el uso de Hablante Fantasmal, sin necesidad de gasto de sangre adicional. Además, aumenta el área de efecto de Hablante Fantasmal, multiplicando el área básica y la de los penalizadores por su Manipulación + Expresión. Estos dos efectos son automáticos, sin necesidad de gasto de sangre.

En segundo lugar, la Aónide puede utilizar Hablante Fantasmal o el Embrujo de la Sirena sobre un número de objetivos igual a su Manipulación + Expresión. El jugador debe gastar un punto de sangre adicional por cada 5 objetivos más allá del primero que son afectados con este poder.

Finalmente, también puede emplear esta capacidad con Madrigal. En ese caso, puede multiplicar el total de víctimas afectables por Madrigal por su Manipulación + Expresión (por ejemplo, si tiene Manipulación 2 y Expresión 3, podría afectar a 5 Vástagos sin penalización, a entre 10 y 50 con una penalización de -1, y así sucesivamente). Para ello debe gastar un total adicional de puntos de Vitae igual a la mitad del multiplicador (redondeando hacia abajo).



STRIGA

Esta Disciplina parece proceder de los cultos de brujería extendidos por toda Europa y comparte elementos y raíces comunes con la magia de Crúac. De hecho, algunos ritos de Crúac imitan los efectos de los poderes de esta Disciplina. Sin embargo, las Strigmeigas han conseguido refinarlos hasta el punto de convertirlos en poderes inherentes a su sangre.

• Strix

Muchos Vástagos se sorprenden al descubrir que las Strigmeigas parecen conocer información sobre ellos, pero a pesar de tomar medidas para evitar el espionaje no pueden evitar que algunos de sus secretos vayan a parar a oídos de las Brujas, que pueden gobernar los vientos nocturnos para que les transmitan chismorreos.

La Meiga se centra en un objetivo, al que debe haber visto o escuchado previamente por algún medio, bien directamente o a través de un retrato o fotografía. El objetivo debe estar en un radio de 500 metros, pero la Meiga puede concentrarse para aumentar ese radio (con una penalización de -1 por cada 500 metros adicionales, hasta un máximo de -5).

Coste: 1 Voluntad.

Reserva de dados: Presencia + Intimidación + Striga

Acción: Instantánea.

Resultados de la Tirada:

Fallo Dramático: La Strigmeiga no escucha nada y sufrirá durante el resto de la noche una penalización de -5 a todas las tiradas de escuchar. No puede volver a emplear este poder hasta la noche siguiente.

Fallo: La Strigmeiga no escucha nada, pero puede volver a intentar emplear el poder.

Éxito: La Strigmeiga llama a los vientos de la noche. Basta con un éxito para que los vientos transmitan las palabras de su objetivo, durante una escena. Sin embargo, la Strigmeiga no tiene por qué entender el idioma en que se pronuncian las palabras (se encuentra limitada por sus conocimientos lingüísticos). La meiga escucha las palabras de su objetivo, al igual que todo aquello que éste escuche. Si el objetivo está fuera de su radio de alcance, la Strigmeiga no escucha nada, pero sabe con certeza que su objetivo no está a su alcance.

Éxito Excepcional: La Strigmeiga puede entender las voces que los vientos le traen, aunque no conozca el idioma, y los efectos duran 5 minutos por éxito.

Si la víctima dispone de protecciones mágicas para evitar ser percibido (como el uso de Ofuscación por ejemplo), cada éxito de la tirada de Ofuscación (o equivalente) anula un éxito de la tirada de este poder.

Modificadores Sugeridos: La Strigmeiga tan sólo ha visto a su objetivo en una fotografía o imagen, pero no ha escuchado su voz (-3); El individuo se encuentra en un lugar completamente cerrado y aislado del exterior (-3); según el ruido ambiental (u otras dificultades para escuchar al objetivo) (-1 a -5); por cada 500 metros adicionales de radio (máximo de -5) (-1); La Strigmeiga ha escuchado la voz del objetivo en un medio artificial (una grabación, por televisión o por teléfono) (-1); la Strigmeiga ha escuchado personalmente la voz del objetivo, aunque no haya interactuado con él personalmente (+1); el objetivo se encuentra al aire libre (+3); la Strigmeiga ha hablado personalmente con el objetivo (+3).

•• Scobax

La Strigmeiga es capaz de influir sobre insectos y sabandijas. Este poder no puede controlar a las criaturas, pero puede dirigir su furia. Las alimañas no pueden causar un daño excesivo, pero suelen ser una buena distracción o pueden estropear alimentos y objetos. Los personajes acosados por un enjambre de sabandijas restan 2 dados de cualquier acción que emprendan. El objetivo del ataque debe encontrarse dentro del campo de visión de la Strigmeiga.

Coste: 1 Voluntad

Reserva de dados: Presencia + Supervivencia + Striga (*la debilidad Nosferatu y de las Strigmeigas no afecta a la tirada*)

Acción: Instantánea.

Resultados de la Tirada:

Fallo Dramático: El enjambre acude, pero ataca a la Strigmeiga. No puede volver a emplear el poder en toda la noche.

Fallo: Nada sucede.

Éxito: Acude un enjambre de un diámetro de 5 metros de radio por éxito. Las sabandijas se reúnen pero actúan con normalidad (devorando alimentos pero sin llegar a atacar). Con dos éxitos la Strigmeiga puede ordenarles que ataquen a todo aquel que esté dentro de su radio de acción (salvo a la Meiga), aunque sin especificar un objetivo. Con tres éxitos, puede ordenarles que se concentren más o menos (por ejemplo, para atacar un objetivo concreto). El enjambre hace un dado de daño contundente por turno a todo aquel que esté en su interior.

Éxito Excepcional: El enjambre actúa con una rabia furiosa. Centenares de insectos acuden, mordiendo y picando a todos los que se encuentren en las proximidades, salvo a la Strigmeiga. A causa de su

virulencia, el enjambre hace daño letal, no contundente.

Modificadores Sugeridos: La Strigmeiga y/o el objetivo se encuentran en un ambiente relativamente aislado de insectos, ratas y otras sabandijas (por ejemplo, un edificio moderno relativamente limpio y cuidado) (-1 a -3); la Strigmeiga y/o el objetivo se encuentran en un ambiente en el que es fácil encontrar estos animales (por ejemplo, en un bosque, una casa abandonada o en unas cloacas) (+1 a +3).

●●● Hexe

Este poder maldice a una persona. Se dice que las Strigmeigas más antiguas son incluso capaces de matar a sus víctimas.

Coste: 1 Vitae

Reserva de dados: Destreza + Ocultismo + Striga – Defensa de la víctima.

Acción: Instantánea.

Resultados de la Tirada:

Fallo Dramático: La Strigmeiga se traga su propia bilis venenosa, sufriendo tres niveles de daño letal.

Fallo: La Strigmeiga no logra crear la bilis (o falla su ataque, a discreción del Narrador).

Éxito: La Strigmeiga lanza su bilis venenosa sobre su objetivo. Cada éxito causa un nivel de daño letal. Este daño se manifiesta en forma de repulsivas llagas sangrantes que se abren en la piel.

Éxito Excepcional: Además del daño, la bilis causa una penalización adicional igual a la mitad de los éxitos de la tirada (redondeando hacia arriba) durante el resto de la noche.

●●●● Masca

El nombre de este poder deriva de las palabras latinas “comer” y “máscara”. Bebiendo la sangre un animal (el poder no funciona con sangre de humanos), la Strigmeiga puede asumir la forma de la criatura para utilizarla según su voluntad.

Coste: Un punto de Vitae más un punto adicional por la diferencia de Tamaño entre la Strigmeiga y el animal.

Reserva de dados: Resistencia + Ocultismo + Striga.

Acción: Instantánea.

Sólo es posible adoptar formas animales, aunque la Strigmeiga adquiere todas las ventajas propias de la bestia (garras, veneno, etc.).

Resultados de la Tirada:

Fallo Dramático: Aunque mantiene la forma humana, los huesos y la carne de la Strigmeiga se retuercen mientras las modificaciones tratan de alterar su cuerpo sin éxito hacia la nueva forma. Durante el resto de la noche, a causa de las alteraciones sufridas, la Strigmeiga sufre penalizadores a sus tiradas igual a su nivel de Strigmeiga.

Fallo: La Strigmeiga no logra transformarse en el animal. La Vitae se pierde y si quiere volver a transformarse debe cazar otro animal y volver a beber de su sangre.

Éxito: Cada éxito permite a la Strigmeiga mantener su nueva forma durante una hora, aunque al final del periodo puede volver a gastar la misma cantidad de Vitae para mantener la transformación durante el mismo periodo de tiempo. La Strigmeiga adquiere todas las ventajas de su nueva forma (garras, veneno, etc.), aunque no puede utilizar ninguna otra Disciplina.

Éxito Excepcional: El poder dura toda la noche y la Strigmeiga puede emplear otras Disciplinas bajo la forma animal (salvo Crúac o Hechicería Tebana).

Modificadores Sugeridos: Es la primera vez que se convierte en ese animal (-3); el Vástago se transforma en un insecto/arácnido (-5), pez (-3), reptil/ave (-1); el Vástago se ha convertido en ese animal tres (+1) o cinco o más veces (+3); el Vástago posee Protean (+2).

●●●●● Tormento Eterno

Este poder causa heridas que no pueden curarse por medios normales. El poder no crea (normalmente) nuevas heridas, sino que agrava heridas ya existentes y provoca que cada noche se vayan reproduciendo. La víctima debe sufrir algún tipo de herida –provocada por la Strigmeiga o alguna otra fuente– para poder utilizar este poder contra ella.

Coste: 2 Vitae

Reserva de dados: Astucia + Ocultismo + Striga – Aplomo del objetivo.

Acción: Instantánea.

Resultados de la Tirada:

Fallo Dramático: La Strigmeiga sufre los efectos de la maldición sobre sí misma. Una herida suya se convierte en agravada. Si no tiene heridas, le surge una nueva herida agravada.

Fallo: La Meiga falla en su intento de agravar una herida.

Éxito: La herida comienza a abrirse y a supurar, convirtiendo un nivel de daño en daño agravado por éxito obtenido (hasta el límite de las heridas preexistentes). Si todas las heridas son daño agravado,

el poder crea heridas nuevas hasta el límite de las heridas preexistentes.

Los mortales no pueden curarse las heridas (salvo por medios mágicos), pero los seres sobrenaturales pueden utilizar su Vigor (o poderes similares) para resistir los efectos del poder. Además, mientras conserve algo del daño agravado causado por este poder, el objetivo sigue sufriendo la misma cantidad del daño que le queda como letal a cada puesta de sol, hasta que consiga curar todas las heridas. La armadura normal no sirve, ya que la maldición afecta directamente a una herida preexistente.

Éxito Excepcional: Por cada punto de daño Agravado que haya sufrido, la víctima recibe cada noche dos niveles de daño letal.

Modificadores Sugeridos: Las heridas de la víctima no están a la vista (-3); las heridas de la víctima son daño contundente (-1); las Heridas fueron causadas por la Strigmeiga (+1); las heridas fueron causadas por la Strigmeiga con algún uso de Striga (+3).

VIGOR Y TORMENTO ETERNO

Si Vigor está activado convierte el daño agravado en letal. Para mayor claridad, es necesario especificar sus aplicaciones ante este poder.

Primero, Vigor se aplica DESPUÉS de limitar el daño causado en caso de heridas preexistentes.

Ejemplo: La Estrigmeiga Ximena hiere a Andrés Garcés (poseedor de Vigor ●●) con cuatro éxitos. Como Garcés tenía tres niveles de salud perdidos, tan sólo le causa tres Agravadas, no cuatro. Y es a estas tres heridas Agravadas a las que se aplica su Vigor, no a los cuatro éxitos iniciales. En consecuencia, Garcés sufre un punto de daño agravado y dos de letales.

Segundo, en caso de que las heridas originales fueran letales, Vigor las devolvería al mismo estado que antes de hacer el efecto, absorbiendo efectivamente todo el daño.

Ejemplo: Si los tres niveles de salud perdidos por Garcés fueran letales, tras el uso del Vigor, dos letales se quedarían exactamente igual y tan sólo sufriría un nivel Agravado.



Magias de Sangre

Hechicería Tebana

●●● Rosa de Sant Jordi

Este ritual fue descubierto por Roderic Moncunill de Barcelona a finales del siglo XIX, al observar el día de Sant Jordi los pétalos caídos de una rosa arrastrados por el fuerte viento. Ello fue un verdadero escándalo entre los Santificados catalanes, dado que Roderic era el líder de la Casa Cardona del Invictus (aunque su unión al Invictus fue consecuencia de una alianza política, en su corazón siempre se sintió Santificado y siguió asistiendo a las Misas de Medianoche tras unirse al Primer Estamento). Sin embargo, se confirmó que los efectos funcionaban, de modo que acabó aceptándose.

El ritual se lanza sobre un Rosal Mandrágora, sobre el que se derramará un punto de Vitae. Durante esa noche, sus rosas dejarán caer una espesa capa de lacrimae mucho más nutritiva que la normal. Por cada éxito podrá extraerse un punto de Vitae vampírica de una rosa distinta. La Vitae derramada se consumirá esa misma noche, pero si se prefiere esperar, esa Vitae podrá extraerse de la rosa hasta un margen de tantas noches como éxitos, tras lo cual se marchitará (si la rosa se corta, mantendrá la lacrimae durante la mitad de noches, redondeando hacia arriba).

Ofrenda: Una rosa entregada por un enamorado a su amada el día de Sant Jordi. Los pétalos de la rosa se dejarán caer sobre el rosal mientras se derrama la Vitae sobre él.

●●●●● Vitae Eucarística

Este ritual fue descubierto por San Luís de Madrid, en el cáliz eucarístico de una misa a la que asistía en un monasterio. El hechicero debe ser un Santificado Ungido (si no es al menos sacerdote, el ritual no funciona, aunque lo conozca) y debe celebrarse durante una Misa de Medianoche (en cualquier otra circunstancia tampoco funciona), en el momento de realizar la consagración. El celebrante debe derramar una gota de su Vitae en el vino eucarístico del cáliz, tras lo cual realiza la tirada. Una vez celebrado con éxito, todos los que beban del cáliz durante la misa, aunque tan sólo sea un sorbo, recibirán un punto de Vitae. En caso de éxito extraordinario, recuperan además, un punto de Voluntad.

Ofrenda: Un cáliz eucarístico empleado en alguna eucaristía cristiana. Una vez todos hayan bebido, el cáliz se corroe volviéndose inutilizable. Vino no consagrado (el ritualista debe consagrarlo personalmente durante la ceremonia; si ya ha sido consagrado, el ritual no tiene efecto).



LA MISA DE MEDIANOCHE Y LA TRANSUBSTANCIACIÓN

En el libro del **Lancea Sanctum** aparecen detalladas varias ceremonias religiosas de los Santificados. Las más importantes son llamadas **Apostolica**, que además, ofrecen (como *regla opcional*) algunos beneficios a sus participantes. Una de ellas es la **Misa de Medianoche**, que proporciona un punto de Voluntad a todos los participantes y además, *opcionalmente* (si el Narrador cree que la Transubstanciación es real) un punto de Vitae a todos quienes beban del cáliz. Hay varias maneras de mezclar el ritual con los efectos opcionales de la Misa de Medianoche:

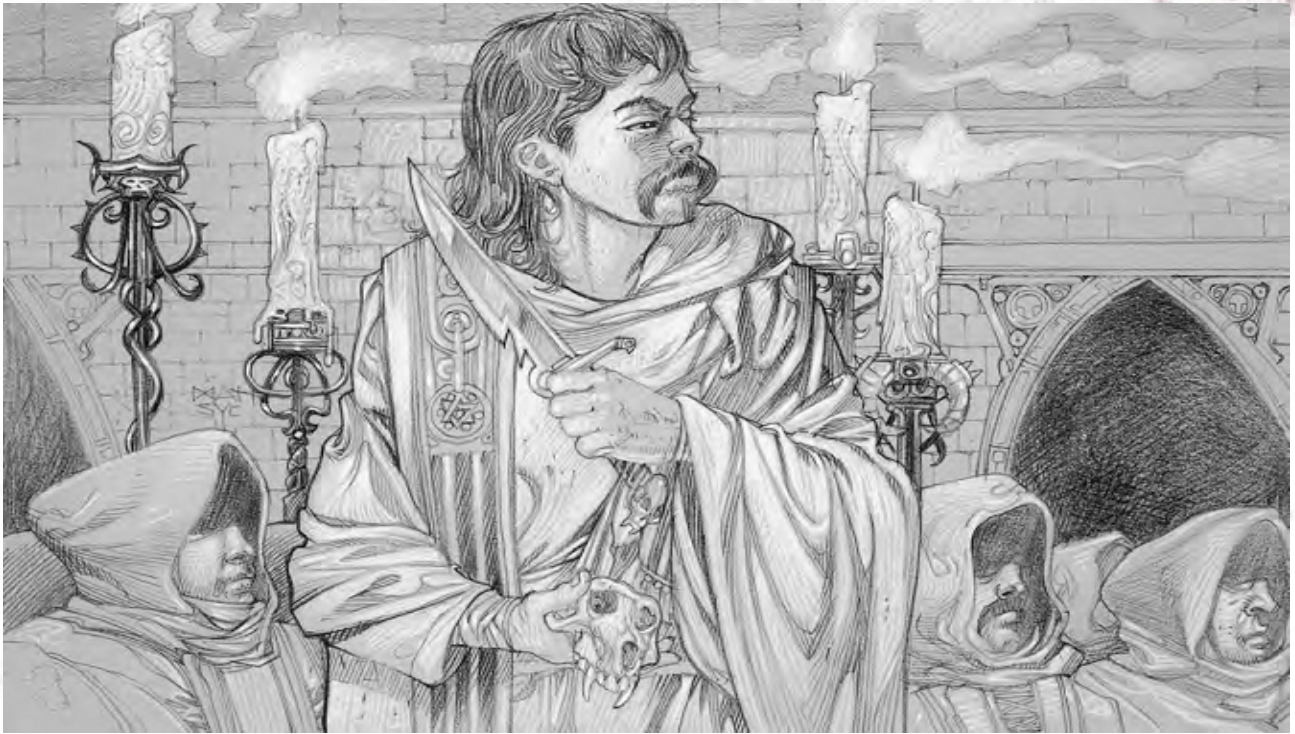
- Esas reglas opcionales no existen. La Misa de Medianoche no proporciona esos efectos (o como mucho, sólo proporciona la recuperación de Voluntad). Para obtener la Vitae se necesita el ritual.

- El ritual no existe. Los efectos son los de la Misa de Medianoche, sin necesidad de Hechicería Tebana, y cualquier sacerdote Santificado puede realizarlo. Opcionalmente, tal vez San Luís fue quien descubrió esos efectos y desde Madrid su conocimiento se extendió por toda Europa.

- Tanto el ritual como los efectos de la Misa de Medianoche existen. El ritual proporciona un punto de sangre adicional (y en caso de éxito extraordinario, de Voluntad) además de los proporcionados normalmente por la Misa de Medianoche.

Para más información, consulta Lancea Sanctum, pp. 78-80





●●●●● Beber la Sangre del Corazón

Se desconocen los orígenes de este ritual, considerado herético en muchas partes de España. Cuando misioneros Santificados leoneses llegaron a Galicia, ya era conocido por los Santificados gallegos. A causa de su componente sangriento y de sus efectos, muchos Santificados “ortodoxos” consideran que fue desarrollado por Santificados Priscilianistas ayudados por Acólitos gallegos (se rumorea que también existe una versión de **Crúac** de este ritual). Por ello es considerado más bien brujería que Hechicería Tebana (aunque funciona exactamente igual que la Hechicería Tebana y cualquier Hechicero Santificado de suficiente talento puede aprenderlo).

Este ritual se realiza sobre dos Vástagos simultáneamente (uno de ellos puede ser el Hechicero). Se dice que el ritual liga las almas de los dos Vástagos, permitiendo a cada uno diablerizar al otro para conservar su alma incluso tras la muerte. Si uno de los Vástagos fallece, su cuerpo se mantendrá intacto hasta que le sea extraído el corazón (en caso de ser destruido por fuego o luz solar, el cuerpo se verá reducido a cenizas con normalidad, aunque su corazón sobrevivirá). Si el corazón es consumido por el otro vampiro se podrá aplicar las reglas de diablerie a tal acto (incluyendo la pérdida de humanidad). Tan sólo el vampiro con el que está ligado puede diablerizar efectivamente el corazón de su compañero, si lo intenta cualquier otro vampiro, pierde el punto de Humanidad sin lograr ningún beneficio. El ritual dura tantas noches como éxitos obtenidos en la tirada, tras lo cual el corazón, en caso de la muerte del vampiro, se convertirá en cenizas (la duración incluye tanto antes como después de su muerte, por lo que si un vampiro con cuatro éxitos es destruido a la segunda noche, su compañero tan sólo tendrá dos noches más para consumir su corazón).

En caso de éxito extraordinario, el ritual crea además un efecto entre ambos idéntico a un *Lazo de Sangre* (ver **Vampiro el Réquiem** pp. 148-149 –pp. 163-164 de la edición en inglés–). Ello puede permitir al superviviente conocer la dirección y situación aproximada de dónde fue destruido su compañero, permitiéndole recuperar el corazón, si estaban separados.

Ofrenda: El corazón de un mortal sacrificado. El hechicero Tebano debe sacrificarlo ritualmente en un altar, tras lo cual le es extraído el corazón, que es consumido por ambos Vástagos. Ambas acciones suponen una tirada de Degeneración de un dado.

CRUAC

●● Conocer los Lazos de Sangre

Desarrollado por Salomé de Madrid, este ritual permite al Acólito determinar los lazos de sangre familiares de los Vástagos que se someten al ritual. El ritual se realiza sobre una muestra de Vitae que el Vástago debe probar (con el riesgo evidente de vínculo de sangre).

Los éxitos determinan la información obtenida, de modo similar al *Sabor de la Familia* (ver **Vampiro: El Réquiem**, p. 148 – p. 163 en inglés –), aunque aplicable a Vástagos de fuera de tu linaje. El Acólito puede emplear los éxitos para determinar el linaje del Vástago hasta un máximo de dos generaciones arriba y abajo (un éxito por generación arriba o abajo), **siempre y cuando haya probado antes la sangre de los ancestros o descendientes que apliquen**. Si no la ha

probado, esos éxitos se pierden, pero si la ha probado, el ritualista conoce automáticamente esos lazos de sangre entre ellos.

En caso de éxito excepcional, el Vástago no sólo puede conocer los lazos de sangre directos, sino los indirectos también (por ejemplo, los lazos entre dos Vástagos chiquillos del mismo sire o sus ancestros o descendientes entre ellos), con las mismas limitaciones que en el caso anterior.

Modificadores Sugeridos: Es la primera vez que bebe de ese Vástago (-2); la sangre que bebe es de su clan (+1); el Vástago tiene lazos de sangre con el ritualista (+3); ya ha bebido antes de ese Vástago (+1); ya ha bebido antes de un ancestro o descendiente de ese Vástago hasta la segunda generación (+1); ya ha realizado antes el ritual sobre ese mismo Vástago (+3); ya ha realizado antes el ritual sobre un ancestro o descendiente de ese Vástago hasta la segunda generación (+2).

●●● Hermanos de Sangre

Éste ritual, desarrollado por Salomé de Madrid, crea artificialmente *Lazos de Sangre* entre distintos Vástagos, como si todos ellos estuvieran emparentados vampíricamente entre ellos (aunque pertenezcan a clanes distintos). A la práctica, ello provoca todos los efectos propios de los lazos de sangre entre ellos, incluyendo el uso de Disciplinas, el *Sabor de la Sangre* y la *Simpatía de la Sangre* (ver **Vampiro: Él Réquiem**, pp. 147-149 – pp. 162-164 en inglés –).

No es necesario que todos los Vástagos que reciban los efectos del ritual estén presentes en él (aunque ayuda), aunque sí deben aportar su sangre (1 Vitae cada uno). La Vitae se derrama en un cuenco, tras lo cual los Vástagos participantes deben beber de él y gastar un círculo de Voluntad antes de que concluya la noche. **La sangre derramada no cuenta a efectos de la sangre necesaria para celebrar un ritual de Crúac.**

El ritual dura 25 años por éxito conseguido, aunque al final de ese periodo los Vástagos pueden gastar otro círculo de Voluntad para mantener el efecto por el mismo periodo de tiempo (y así sucesivamente). Si uno de los Vástagos no gasta ese círculo, los efectos del ritual concluyen para él (y sus compañeros ya no pueden emplear los efectos con él). En caso de éxito extraordinario, los efectos del ritual son permanentes.

Modificadores Sugeridos: Todos los Vástagos pertenecen a un mismo clan (+1) o línea de sangre (+2); todos los Vástagos poseen un Vínculo de Sangre total entre ellos (+3); todos los Vástagos están presentes en el momento de celebrar el ritual (+1); por cada Vástago que no esté presente en el momento de celebrar el ritual (-1).

CRUAC GERION

Los Hijos de Gerión han desarrollado sus propios rituales de sangre, dado que desde mucho antes de la creación del Círculo de la Bruja poseían su propia magia de sangre. Con el tiempo, esta magia de sangre acabó fusionándose con el Crúac practicado por el resto de los Acólitos.

La magia de sangre de los Geriones es exactamente igual mecánicamente a Crúac y no debe comprarse como una Disciplina distinta. Lo que les diferencia son los requerimientos de los rituales Crúac: esta magia de sangre requiere el uso tanto de sangre como de grasa. Además del gasto de Vitae habitual en los rituales de Crúac, el Hijo de Gerión debe emplear un total de tantos puntos de sangre (y su equivalente en grasa) igual a la mitad del nivel del ritual empleado (redondeando hacia arriba).

El Gerión puede emplear sangre y grasa almacenada, aunque el ritual no será tan efectivo. El Sacamantecas puede optar por no cumplir los requisitos de sangre y grasa y realizar un ritual como si fuera Crúac normal, aunque entonces sufrirá una penalización de -3 a su tirada.

La magia de sangre de los Hijos de Gerión tan sólo funciona para los rituales diseñados para ella. No se pueden realizar otros rituales de Crúac empleando este sistema (aunque pueden emplearlos mediante el sistema normal), a no ser que hayan elaborado versiones equivalentes. Los Geriones han desarrollado equivalentes de *Espasmos de Proserpina (Hambre Voraz)*, *Rigor Mortis (Carne Cadavérica)*, *Precio de Sangre (Tributo Sangriento)* y *Fauces de la Bruja (Fauces de Gerión)*.

Modificadores sugeridos: Toda la grasa empleada es de niño (+2); toda la sangre y grasa empleada en el ritual es sacrificada en el momento de éste (+3); el Gerión emplea grasa y vitae almacenada (+0); la grasa empleada es de adulto (+0); la grasa empleada es de animales (-2); el Gerión realiza el ritual sin cumplir los requerimientos de sangre y grasa (-3).

Nota: A efectos mecánicos, se considera niños a aquellos varones que todavía no hayan experimentado su primera eyaculación y a aquellas féminas que todavía no hayan menstruado. De todos modos, si ello no ha sucedido a los 14 años, dejan de considerarse niños a efectos rituales.

Regla Opcional: El número tres tiene un significado especial para los Geriones (dado que su progenitor tenía tres cabezas según la leyenda). Los Geriones pueden Trabajar en Equipo de tres Geriones que conozcan todos ellos el ritual. Además de los dados adicionales que recibirá de los actores secundarios, el actor principal recibirá un bonificador de +3 a su Reserva. Pero si no lo hacen así, sufrirán una penalización de -3 a sus tiradas.

● Grasa Sangrienta

Este ritual fue desarrollado por los Hijos de Gerión en el siglo VII como un medio para poder hacer frente a su debilidad, aunque desde entonces su conocimiento se ha extendido por todo el Círculo. El ritual funciona como Relicario de Vitae de Hechicería Tebana, permitiendo almacenar sangre en un recipiente, aunque con ciertas ventajas e inconvenientes respecto al ritual Santificado.

Se trata de un ritual sangriento, responsable en gran parte de la mala fama de los Geriones (los Sacamantecas) entre los mortales. Antes de realizar el ritual, el Gerión debe extraer grasa de la víctima, que será mezclada con sangre para ser consumida después (por cada punto de Vitae que se requiera almacenar en grasa, al extraer ésta, se hace un punto de daño letal). Es irrelevante si la víctima está viva o muerta al extraer la grasa, pero el cuerpo sí debe estar caliente. Tampoco es necesario que la grasa pertenezca a la misma víctima de la que pertenece la sangre. Extraer la grasa se considera un pecado de Humanidad 2 a efectos de la degeneración.

La gran ventaja de este ritual es que si se hace correctamente, permite conservar las propiedades de la sangre para ser consumida después. Para ello, la grasa y la sangre deben provenir de víctimas del mismo tipo. Si una de las dos no cumple la característica, se perderá este efecto (aunque seguirá pudiéndose consumir). Por ejemplo, si se emplea grasa y sangre de niños o de enfermos, se podrá crear un recipiente adecuado para que lo consuman los Geriones o los Morbus. Pero si tan solo uno de los dos (grasa o sangre) cumple las características adecuadas, el efecto no se producirá. Por razones obvias, el ritual no funciona con Vitae vampírica.

El Hijo de Gerión puede almacenar esta grasa mezclada con sangre en un recipiente (de tamaño mínimo de un puño) para emplearla después (él u otro vástago). Puede almacenar *como máximo* tantos puntos de sangre como éxitos en la tirada de invocación y la vitae permanece indefinidamente hasta ser consumida.

●● Ungüento de Sangre

Mediante la sangre y la grasa de sus víctimas, el Gerión puede crear un ungüento que le permite curar las heridas a sus usuarios. El ungüento aprovecha las propiedades sanadoras de la Vitae vampírica para aplicar sus efectos a otros. Con un punto de Vitae, puede curar un nivel de heridas letales o dos contundentes, mientras que con cinco puntos y dos días de reposo un nivel de heridas agravadas. El Sacamantecas puede obtener tantos “puntos de ungüento” como éxitos obtenidos en la tirada.

●●● Protección de Habidis

El rey Habidis sobrevivió a los intentos de asesinato por parte de su padre, sin que los ataques en su contra le afectaran. Del mismo modo, los Geriones han logrado protegerse contra los ataques de sus enemigos.

Con este ritual, el Hijo de Gerión parece ser capaz de esquivar los ataques en su contra, sin que estos logren alcanzarle de modo inexplicable. El Gerión suma los éxitos obtenidos a su Defensa, dificultando los ataques en su contra. Este bonificador funciona incluso contra las armas de fuego.

Con un éxito excepcional, los éxitos obtenidos también se aplican en ataques sorpresa u otros tipos de ataque que negarían al Gerión su Defensa (incluso en esos casos que el Sacamantecas renuncia a su Defensa para ataques especiales), aunque sólo por un valor igual a la mitad de los éxitos (redondeando hacia abajo).

●●●● Maldición de la Tisis

El Gerión maldice a su víctima con una poderosa cepa de Tisis (Tuberculosis). Cada semana, la víctima sufre tantos niveles de daño letal como los éxitos obtenidos en la tirada por el Sacamantecas. Estos niveles no pueden sanarse hasta que la víctima no logra curar la enfermedad, aunque la víctima puede tratar de resistir el daño semanal con una tirada de Aplomo + Resistencia (con un penalizador igual a los éxitos del Gerión). Los intentos de curar la enfermedad también sufren esa misma penalización. En caso de éxito excepcional, el daño de la víctima es Agravado.

La tirada para activar el ritual se ve penalizada por la Resistencia de la víctima.

Modificadores sugeridos: El Gerión posee sangre de la víctima (+2).



●●●● Devorar los conocimientos

El Gerión con este ritual puede devorar la carne y la grasa de una víctima humana. El ritual no proporciona sustento físico, pero sí que puede permitirle adquirir algunos conocimientos de la víctima. El Hijo de Gerión puede decidir gastar experiencia para adquirir (o mejorar) una o varias habilidades de la víctima, incluso varios niveles a la vez, aunque no haya hecho absolutamente nada para justificar ese gasto de experiencia. En caso de éxito extraordinario, el Gerión puede adquirir Méritos (incluso aquellos que sólo pueden obtenerse en el momento de creación del personaje). Los éxitos obtenidos son el número total de círculos que el Hijo de Gerión puede mejorar. La experiencia debe gastarse en la misma escena de la celebración del ritual, o se pierden los efectos.

Aunque ello no le permitirá sobrevivir al ritual, la tirada para activarlo se ve penalizado por el Aplomo de la víctima.

●●●● Mensaje de Gerión

Este es un ritual muy poco conocido, que tan sólo conocen los tres líderes del **Culto de Gerión**.

El ritual se realiza una vez al año sobre la **Tumba de Gerión**, sobre la que se sacrifica un niño, cuya sangre se derrama sobre la del Vástago, quien también derrama su propia Vitae, para que mezcladas ambas sangres alimenten a su Dios oscuro. Los tres líderes del Culto deben participar en la celebración del ritual, que debe realizarse como una tirada de trabajo en equipo, con un Actor Principal y dos secundarios que le ayuden en el ritual (si empleas la regla opcional descrita arriba, este ritual nos se beneficia de los bonificadores adicionales del trabajo en equipo, ya que es un requisito indispensable).

La primera vez que un Vástago realiza este ritual es cuando es iniciado al máximo grado del Culto de Gerión (ver **Sociedad de Amigos de Tartessos**, p. 116). Si el ritual tiene éxito, adquirirá el Mérito **Visiones Oníricas** (ver p. 178). Si falla, será sacrificado ante el dios. En posteriores ocasiones, con el ritual podrán recibir mensajes crípticos de su dios, que los personajes deberán descifrar. Los efectos exactos del mensaje son narrativos y a disposición del Narrador (aunque debería ser alguna información relevante o traducirse mecánicamente en algún efecto destacable).

La tirada para activar el ritual se ve penalizada por la Compostura del celebrante (aunque sea voluntario, implica su resistencia a someter su voluntad a la del dios).

En caso de fallo dramático, el Gerión que actúa como actor principal queda reducido a un cuerpo balbuceante o catatónico, sin apenas mente alguna.

Modificadores sugeridos: Por cada Gerión que participe en el ritual por debajo de tres (-3).

SOLUCIONES SANGUINEAS (ALQUIMIA DE SANGRE)

La Alquimia de sangre es una práctica relativamente reciente (siglo XIX) consistente en una serie de Devociones mediante las cuales el Vástago alquimista (poseedor de la Disciplina Ruina) emplea su sangre en una mezcla alquímica. El resultado es una solución de sangre que efectuará ciertos efectos sobre aquel que la beba (puede mezclarse con vino o comidas para disimular). En un principio, aquel que lo beba puede tratar de resistirse a sus efectos (de ahí la tirada enfrentada), pero si desea que los efectos actúen sobre él no es necesario que tire para resistirse.

Puedes encontrar más información sobre la alquimia de sangre en el libro de la **Ordo Dracul**.

Nicolás el Alquimista es un experto en esta Disciplina, habiendo creado varias nuevas Soluciones, de las que te ofrecemos unos ejemplos a continuación. Actualmente don Nicolás está tratando de expandir las aplicaciones de la Disciplina, para que se pueda aplicar también a efectos de Devociones, pero de momento sus experimentos no se han coronado con éxito.

Resistencia Sanguínea (Ruina ● a ●●●, Vigor ● a ●●●).

Coste: 2 Vitae

Reserva de dados: Resistencia + Atletismo + Vigor contra la Resistencia + Potencia de Sangre del sujeto.

Acción: Instantánea y enfrentada; la resistencia es refleja (se requiere una acción instantánea para hacer la Solución; sus efectos se resisten mediante una acción enfrentada).

Este poder otorga a quien la ingiere una gran resistencia contra las heridas que pueda sufrir durante la escena inmediatamente posterior a su ingesta. Todas las penalizaciones causadas por heridas, cansancio, hambre, venenos o fenómenos naturales se reducen en uno, dos o tres según la variante de la Devoción empleada.

Este poder cuesta 6 (Vigor y Ruina 1), 12 (Vigor y Ruina 2) o 18 (Vigor y Ruina 3) puntos de experiencia.

Lengua de las Bestias (Ruina ●, Animalismo ●)

Coste: 1 Vitae

Reserva de dados: Presencia + Trato con Animales + Vigor contra la Compostura + Potencia de Sangre del sujeto.

Acción: Instantánea y enfrentada; la resistencia es refleja (se requiere una acción instantánea para hacer la Solución; sus efectos se resisten mediante una acción enfrentada).

Esta Solución otorga a quien la ingiere la capacidad de entender y hacerse entender por los animales. Una vez consumida la solución, quien la ha ingerido tendrá el poder de Animalismo 1, durante una hora.

Aunque muchos podrían considerarlo un don, Nicolás a veces lo ha empleado como una maldición, especialmente contra los mortales. Si un mortal toma la Solución sin conocer sus efectos, éstos se aplicarán automáticamente sin ser consciente de ello. Durante las próximas horas, el mortal escuchará a los animales como si hablaran en su lengua. Ello le asustará, distraerá, incluso a veces tratará de responderles, comportándose de un modo extraño a juzgar por los demás. En los tratos sociales, el mortal sufrirá una penalización de -1 por cada dos éxitos obtenido en la tirada.

No podrá desconectar el poder a no ser que sospeche que está siendo víctima de un ataque sobrenatural, en ese caso podrá pedir al Narrador gastar un punto de Voluntad y volver a tirar su Compostura, superando los éxitos del alquimista. La tirada es Extendida, de modo que podrá volver a tirar hasta acumular éxitos suficientes (aunque en cada tirada deberá volver a gastar Voluntad). Si el alquimista sacó un éxito extraordinario, no puede gastar Voluntad ni tirar para resistirse a sus efectos.

Una vez resistido el efecto, el mortal puede conectar y desconectar los efectos a discreción durante el tiempo restante, sin preocuparse por las penalizaciones. Tras ello, ya no podrá volver a ser afectado negativamente por esta Solución, pues ya ha experimentado sus efectos (aunque sí podrá beneficiarse del uso de Animalismo 1).

Este poder cuesta 6 puntos de experiencia.

Todos contra Uno (Ruina ●●, Pesadilla ●●)

Coste: 1 Vitae

Reserva de Dados: Manipulación + Empatía + Pesadilla vs. Compostura + Potencia de Sangre del objetivo.

Acción: Instantánea y enfrentada; la resistencia es refleja (se requiere una acción instantánea para hacer la Solución; sus efectos se resisten mediante una acción enfrentada).

El objetivo sufre los efectos de *Terror (Pesadilla ●●)* durante una escena. Tiene pánico de todo el mundo y le embarga un sentido de paranoia, desconfiando de todos. Cualquier interacción con la gente la interpretará como si alguien quisiera hacerle daño y tratará de ocultarse. El mortal sufre una

penalización de un dado por éxito obtenido en las tiradas sociales. En caso de sentirse acorralado, incluso puede reaccionar de modo violento. En caso de Éxito Extraordinario, el objetivo ganará el trastorno de Paranoia durante el resto de la noche.

Este poder cuesta 12 puntos de experiencia.

Maldición de la Invisibilidad (Ruina ●●●, Ofuscación ●●●).

Coste: 2 Vitae

Reserva de Dados: Inteligencia + Sigilo + Ofuscación vs. Aplomo + Potencia de Sangre del objetivo.

Acción: Instantánea y enfrentada; la resistencia es refleja (se requiere una acción instantánea para hacer la Solución; sus efectos se resisten mediante una acción enfrentada).

Este poder se puede emplear tanto como una ventaja como una maldición contra quien beba de la solución. En el primer caso funciona imitando los efectos de Manto de la Noche, permitiendo a quien bebe de la solución no ser detectado por el resto de la gente, pudiendo moverse y pasar desapercibido incluso ante una multitud.

Pero también se puede emplear contra mortales que desconozcan que están siendo víctimas de un ataque sobrenatural. El personaje, tras beber la poción, se siente absolutamente ignorado por el resto del mundo durante una hora. Nadie con quien interactúe percibirá su presencia a no ser que haga algo exagerado que llame realmente la atención (como sacudir, zarandear o gritar al oído), lo que puede ponerle en una situación comprometida.

Este poder cuesta 18 puntos de experiencia.



Nuevas Devociones

CACERÍA SALVAJE (Animalismo ●●●, Crúac ●●●●●)

Prerrequisito: Díplico.

Este es el poder más temible de los Díplicos. Mediante este poder, invocan a los **Dips**, los terribles sabuesos negros, para que les ayuden en su cacería. Tan solo los Dips más expertos disponen de este poder, que les supone una gran ventaja en batalla. Muchos creen que se trata de un ritual de Crúac, aunque no es así, en realidad se trata de una aplicación de Llamada de la Naturaleza (Animalismo 000), pero que en vez de invocar animales normales, gracias a la magia de sangre, invoca a los Dips.

Cuando invoca este poder, el Vástago debe nombrar a su objetivo, tras lo cual, los Díplicos lo cazarán hasta acabar con él. Si el vampiro no nombra a ningún objetivo y sólo invoca a los Díplicos para que lo ayuden en cualquier otra tarea, los Sabuesos Negros se lanzarán en su contra (la cacería debe proseguir).

Coste: 1 Vitae, 2 Voluntad.

Reserva de dados: Presencia + Trato con Animales + Animalismo.

Acción: Instantánea.

Resultados de la Tirada:

Fallo Dramático: Aparece un Dip, que inmediatamente se lanza contra el Díplico, atacándolo durante 5 turnos, sin poder ser controlado de ninguna manera, tras lo cual desaparece. Si se invoca a otros Sabuesos para defender al Díplico y atacar al Dip, estos se niegan a hacerlo y atacan al invocador (aunque haya tenido éxito en la tirada). El Díplico no puede volver a invocar este poder durante un ciclo lunar.

Fallo: El poder no funciona, aunque el Díplico puede volver a intentarlo en la siguiente escena.

Éxito: El vampiro invoca a los Dips, quienes llegan desde el mundo espiritual al nuestro, tardando (5 – éxitos) turnos, durante los cuales, se podrá escuchar sus ladridos. Con un éxito, el Vástago invoca a un Dip que perseguirá a su objetivo durante una noche hasta acabar con él. Los éxitos adicionales se dividen entre noches adicionales o el número de sabuesos invocados.

Éxito Excepcional: El Díplico invoca a unos Sabuesos especialmente feroces, que cuentan con un punto más en cada uno de sus atributos físicos, un punto de armadura adicional y sus heridas hacen daño

agravado, en vez de letal. Además se dobla el número de noches que tienen disponibles para cazar a su víctima.

Modificadores sugeridos: Cada punto de Humanidad que la presa tenga por debajo de 7 (+1); la presa ha degenerado en la última semana (+1); la presa ha perdido 3 o más puntos en Humanidad en el último mes (+3); el lanzador conoce algún ritual de Crúac relacionado con los espíritus (+2); el invocador posee algún objeto personal del objetivo o su sangre (+1/+3); cada punto de Humanidad que la presa tenga por encima de 7 (-1); el invocador no ha visto jamás a su objetivo (-3); el lanzador no menciona el nombre de su objetivo, sino otro término para referirse a él (-3); el lanzador se equivoca en el nombre del objetivo (-5).

Este poder cuesta 27 puntos de experiencia.

Dips:

Los *Dips* son grandes sabuesos, del tamaño de un enorme labrador o dóberman, con grandes colmillos y garras y unos ojos rojos terroríficos. Para una idea aproximada de sus rasgos puedes emplear las estadísticas de los *Perros Infernales (Vampiro: El Réquiem, p. 203; Vampire: The Réquiem, p. 225)*, pero si quieres datos más concretos de ellos, consulta los *Sabuesos Negros* en el libro *Mythologies, pp. 130-136*.

En cuanto a su comportamiento, una vez se ponen en marcha, nada ni nadie podrá evitar que ataquen a su objetivo (ni siquiera el Díplico que los invocó), tan sólo atacan a su objetivo si no está con otros vampiros (los mortales les resultan irrelevantes, y si una vez atacado llegan otros Vástagos a ayudarlo, continuarán el ataque), siempre antes de atacarlo lo aterrorizarán y tan sólo atacan al vampiro que es su objetivo, ignorando al resto (aunque los ataquen).

Además de ello, los Dips tienen las siguientes características: desaparecen de la memoria de los mortales que les ven (las criaturas sobrenaturales son inmunes a este efecto); tienen una carne efemeral (lo que les proporciona una armadura natural de 2) y si son destruidos desaparecen sin dejar rastro; son inmunes a toda Disciplina o poder sobrenatural que pueda controlar o afectar su mente; pueden rastrear eficientemente a su presa (+4 a la reserva de dados para ello); pueden aparecer o desaparecer en cualquier sombra lo suficientemente grande para cubrirles, siempre y cuando esté a 10 metros de su presa; y apenas interactúan con este mundo (no dejan huellas, pelo, saliva o sangre a no ser que lo deseen).



CONTEMPLAR EL PECADO (Auspex ●●●, Majestad ●●)

El conocimiento es poder y conocer los entresijos más íntimos del adversario siempre ha sido algo ansiado. Muchos confunden este poder con el de *Percepción del Aura Pecaminosa*, sin embargo se trata de una Devoción distinta (aunque relacionada), que otorga mayor concreción.

Muchos vampiros que aprenden este poder suelen buscar la ruina del adversario por métodos poco convencionales, atrayendo a su víctima hacia trampas especialmente preparadas para ellas.

El poder fue desarrollado por el chiquillo del creador de su Devoción hermana, quien se dio cuenta que para poder juzgar adecuadamente a sus objetivos no bastaba con saber su nivel de Moralidad o su Vicio, sino que era mucho más eficaz conocer como había llegado a ese estado o como satisfacía sus bajas pasiones.

El poder funciona del mismo modo que Toque del Espíritu, solo que las visiones obtenidas están relacionadas con su Moralidad, su Vicio o sus Trastornos. Solo puede ejecutarse una vez por escena sobre un mismo objetivo.

Coste: 1 de Voluntad

Reserva de Dados: Astucia + Empatía + Auspex - Aplomo del objetivo.

Acción: Instantánea.

Resultados de la Tirada:

Fallo Dramático: El personaje confunde las visiones o recibe información dispar. La información obtenida es errónea.

Fallo: No se consigue averiguar nada.

Éxito: El personaje recibe visiones y sensaciones de los recuerdos del objetivo de forma que puede interpretarlos correctamente. Estas Visiones están relacionadas con el Vicio, la Moralidad o los Trastornos (tan sólo de una opción). Cada éxito otorga una visión relacionada con el tipo de información elegida. En el caso del Vicio, las visiones tienen que ver con las últimas satisfacciones del Vicio por parte del objetivo que le hayan permitido recuperar Voluntad; en el caso de Moralidad, le permite contemplar las últimas veces en que haya degenerado; en el caso de Trastornos, el Vástago puede contemplar las últimas veces en que el comportamiento del objetivo se ha visto dominado por sus trastornos.

Éxito Excepcional: Puede dividir los éxitos entre las tres categorías anteriores.

Modificadores sugeridos: El poder se emplea sobre un vampiro con el que se tiene un lazo de sangre (+2); se ha obtenido previamente una imprenta psíquica de la persona o el objeto (+1); el poder se emplea sobre un Vampiro que salió del letargo la última semana (-3); el poder se emplea sobre un vampiro en letargo (-5).

Este poder cuesta 15 puntos de experiencia.

EL GANCHO DEL CARNICERO (Auspex ●●●)

Prerrequisito: Mekhet

Un Mekhet de Londres llamado **Bobby Butchers** (*Carniceros*) se convirtió un experto interpretando registros de circuitos cerrados de televisión (CCTV). Aunque la mayoría de Vástagos tan sólo aparecen como una imagen borrosa en fotografías y películas, Butchers desarrolló una técnica que le permitía identificar a un vampiro que apareciera en CCTV o cualquier otro tipo de video, y en los últimos años otros han desarrollado técnicas similares.

Este poder no es una Devoción propiamente dicha; es una aplicación específica de Auspex. Un Mekhet vigila una grabación y se centra en la imagen borrosa que implica la presencia de un vampiro. Se concentra en lo borroso y pone su mano sobre la pantalla.

Primero, emplea el *Toque del Espíritu* (Auspex 3) e inmediatamente en el siguiente turno usa *Percepción del Aura* (Auspex 2). Gasta un punto de Vitae para activar cada poder, implicando que gasta un total de dos puntos de Vitae a lo largo de dos turnos, aunque ninguno de los poderes normalmente requiere un coste.

Si ambas tiradas tienen éxito, el vampiro que emplea este poder puede identificar al vampiro bajo la imagen borrosa, siempre y cuando se haya encontrado con ese Vástago antes. Obviamente, este poder no funciona con Mekhet Huecos, dado que ellos no aparecen en ningún tipo de soportes grabados.

Aprender esta técnica cuesta 6 puntos de experiencia.

Este poder aparece en “*Shadows in the Dark: Mekhet*”.

EL PERDÓN DE LA SANGRE (Espiral de la Sangre ●●, Dominación ●●●)

Con este poder un Vástago (Benefactor) puede transferir el poder de la Sangre de las Bestias a otro vástago (Beneficiario), durante un breve periodo de tiempo. Al igual que Dominación 3 permite al Vampiro moldear las memorias de su víctima, con este poder el Benefactor puede moldear ligeramente la sangre del Beneficiario para alterar sus propiedades. Para ser beneficiario de la Devoción, el Beneficiario debe beber de la sangre del Benefactor justo antes de que éste realice la tirada, lo que implica un riesgo potencial de vinculación (la Vitae que bebe no cuenta a efectos del coste para el Benefactor).

Coste: 2 puntos de vitae (pagados por el Vástago que conoce la Devoción), un punto de fuerza de voluntad temporal (pagado por quien recibe el beneficio).

Reserva de Dados: Astucia + Persuasión + Dominación +/- Diferencia de la Potencia de la Sangre entre el Benefactor y el Beneficiario (si la del Benefactor es mayor se suma, pero si la del Beneficiario es mayor se resta).

Acción: Extendida (se necesitan tantos éxitos como la Potencia de Sangre del Beneficiario; cada tirada son 5 minutos). *Recomendamos emplear la regla opcional, según la cual el número máximo de tiradas en una Acción Extendida es igual a su reserva de dados.*

Resultados de la Tirada:

Fallo Dramático: El Benefactor pierde durante una semana los efectos de esta Espiral concreta (tan sólo del poder en cuestión). A efectos de alimentación, el Beneficiario sólo obtiene la mitad del sustento que obtendría en condiciones normales. No puede volver a emplearse esta Devoción durante toda la semana.

Fallo: El Benefactor no logra su objetivo. Hasta la noche siguiente no puede volver a emplearse la Devoción sobre el Beneficiario.

Éxito: El Beneficiario de esta Devoción obtiene los beneficios del poder de la Sangre de las Bestias durante tantas semanas como éxitos obtenidos (a partir del éxito objetivo). Sin embargo, como es un efecto forzado, no se sentirá saciado mientras se alimenta, recibiendo tan sólo la mitad de la Vitae que recibiría en condiciones normales, a menos que cumpla las exigencias de su Potencia de Sangre.

Éxito Excepcional: El Benefactor avanza enormemente hacia su objetivo. Si el resultado final de la tirada es un éxito extraordinario, cuando el Beneficiario se alimente recibirá todo el sustento de la Vitae, cumpla o no sus exigencias de su Potencia de Sangre.

Ejemplo: *Albertina Giovanni* (Benefactora) tiene Potencia de la Sangre 2, mientras que *Publio Trajano* (Beneficiario) tiene Potencia de la Sangre 7. El objetivo a conseguir por tanto, serán 7 éxitos. La reserva de dados de *Albertina* serán de 4 (su Astucia) + 3 (su Persuasión) + 3 (su Dominación) - 5 (la diferencia de sangre entre *Publio* y ella), con un total de 5 dados.

En la primera tirada obtiene 2 éxitos; en la segunda logra 1 más (para un total de 3); en la tercera logra 2 más (para un total de 5); en la cuarta logra 1 más (acumulando 6). A Albertina sólo le queda una única tirada en esta acción extendida, (su reserva de dados es 5), de modo que no quiere jugársela y gasta un punto de Voluntad en el intento (y aumentando su reserva por este turno a 8): su acción se ve recompensada, obteniendo 4 éxitos, lo que hace un total de 10 éxitos.

Como el objetivo a conseguir eran 7, eso hace un total de 4 éxitos reales, por lo que Publio obtiene durante 4 semanas los beneficios de la Sangre de las Bestias, pudiendo alimentarse de animales y hombres, aunque recibiendo tan sólo la mitad de la Vitae que recibiría en condiciones normales. Si Albertina hubiera sacado 5 éxitos, sería un total de 11, lo que constituiría 5 éxitos reales: un éxito extraordinario. En ese caso, Publio podría alimentarse durante 5 semanas, sin ninguna limitación a su sustento.

Este poder es mantenido en secreto por Albertina Giovanni, y si los Dragones supieran que lo emplea para otorgar los beneficios de las Espirales a otros Vástagos de fuera de la alianza, Albertina sin duda alguna tendría graves problemas.

Este poder cuesta 15 puntos de experiencia.

EL SUEÑO DEL MATUSALÉN (Potencia de la Sangre 8, Auspex ●●●●, Dominación ●●●)

Esta es una Devoción opcional que el Narrador puede emplear para darle un toque original a las manipulaciones de antiguos y poderosos Vástagos en letargo. Un candidato perfecto para emplear esta Devoción podría ser Gerión (en el supuesto caso de que decidas que se trata de un Vástago), quien podría haber estado manipulando y corrompiendo a los gobernantes no muertos de Madrid mientras estaba en letargo.

Descripción: Los rumores hablan de antiquísimos Vástagos que son capaces de manipular a otros mientras están en letargo. No se trata de un rumor, se trata de una realidad, gracias a esta Devoción. Con este poder, el Vástago interrumpe temporalmente los efectos de la Niebla de la Eternidad y del letargo sobre su sueño.

El Vástago puede proyectarse como un espíritu, al igual que con *Auspex 5*, pero poco más puede hacer. Permanece en un estado intermedio entre el letargo y el despertar, sin poder mover su cuerpo, aunque sí su mente. El Vástago puede contemplar lo que sucede a su alrededor, en estado de Crepúsculo, aunque sin poder comunicarse con nadie (a no ser que ese alguien tenga la capacidad de ver e interactuar con criaturas en crepúsculo). Durante esta proyección, el Vástago tiene las mismas capacidades y limitaciones que uno empleando el poder de Proyección Crepuscular.

Coste: 1 *Círculo* de Voluntad en la tirada inicial. En las siguientes tiradas para reactivar el poder, tan sólo un *punto*.

Reserva de Dados: Presencia + Aplomo + Auspex.

Acción: Extendida (el Vástago debe lograr tantos éxitos como su Potencia de la Sangre). Cada tirada representa una noche.

Resultados de la Tirada:

Fallo Dramático: El Vástago pierde un *Círculo adicional* de Voluntad. El Vástago duerme por un periodo igual al que si hubiera entrado en letargo de modo forzado. Además, debe tirar inmediatamente Aplomo + Compostura y en caso de fallar, adquirirá un trastorno leve de modo permanente (o aumentará a severo uno leve que ya poseía).

Fallo: El Vástago sólo pierde un punto de voluntad, no un círculo. Además, entra en letargo inmediatamente y no podrá volver a emplear el poder hasta que no vuelva a caer en letargo voluntario.

Éxito: El Vástago puede proyectarse por un tiempo acorde a la siguiente tabla de éxitos: 1 (1 noche), 2 (1 semana), 3 (1 mes), 4 (seis meses), 5 (un año), 6+ (un año adicional por cada éxito por encima de 5). Al finalizar este periodo, el Vástago entra en letargo durante su periodo base, aplicándole todos los efectos del letargo normal (el poder está en estado latente). Tras ese periodo, el Vástago puede volver a reactivar el poder, volviendo a efectuar una tirada (esta vez instantánea, siendo un único éxito necesario), aunque gastando únicamente un *punto* de voluntad, no otro círculo.

Éxito Excepcional: Gastando un punto de voluntad y volviendo a tirar, el Vástago puede reactivar el poder inmediatamente después de que concluya el periodo de tiempo por el que está activo.

Mientras el poder está activado o latente (en el periodo de tiempo entre tiradas para reactivarlo) los efectos del Letargo no se aplican (incluyendo la caída de la Potencia de Sangre y la Niebla de las Edades). Tan sólo cuando se falla una tirada para reactivarlo, se considera que el poder ha concluido, momento en que el Vástago comenzará a sufrir los efectos del Letargo normalmente y no podrá volver a utilizar este poder para evitarlo (el tiempo transcurrido durante la duración del poder NO cuentan para determinar el tiempo en que el Vástago quiere despertar).

Durante la duración del Poder, el Vástago es indetectable a no ser que elija manifestarse (lo que sucede gastando un punto de Voluntad). Durante el tiempo en que esté usándose de modo activo, el Vástago no recupera Voluntad descansando, tan sólo mediante su Virtud y su Vicio, por lo que deberá ser muy cuidadoso a la hora de emplear algún poder en ese estado (*ver abajo*).

Mientras el poder esté activado o latente, el Vástago NO PUEDE despertar voluntariamente (aunque puede tratar de convencer a otros que lo hagan). Si en algún momento el Vástago es despertado de su letargo mientras el poder esté activado, sufre los mismos efectos que si fuera un fallo extraordinario (pérdida de un *círculo* adicional de Voluntad y posibilidad de adquirir un trastorno).



Si se le despierta durante el periodo latente (entre activación y activación del poder) únicamente adquiere un trastorno leve durante tantas noches como su Potencia de Sangre.

Este poder cuesta 24 Puntos de Experiencia.

Además, hay varias Devociones adicionales, en que se combina esta Devoción con otra Disciplina, permitiéndole emplear cualquier poder de esa Disciplina en este estado.

Las Devociones del Matusalén son:

Sabuesos del Matusalén (Sueño del Matusalén, Animalismo ●).

Visión del Matusalén (Sueño del Matusalén, Auspex ●)

Rapidez del Matusalén (Sueño del Matusalén, Celeridad ●)

Voluntad del Matusalén (Sueño del Matusalén, Dominación ●)

Gloria del Matusalén (Sueño del Matusalén, Majestad ●)

Máscara del Matusalén (Sueño del Matusalén, Ofuscación ●)

Terror del Matusalén (Sueño del Matusalén, Pesadilla ●)

Potencia del Matusalén (Sueño del Matusalén, Poderío ●)

Fortaleza del Matusalén (Sueño del Matusalén, Vigor ●)

Para activar cada uno de los poderes que necesiten Vitae, el Vástago empleará voluntad. No es necesario estar manifestado para emplear cualquiera de estos poderes (por ejemplo, un Vástago empleando este poder puede tratar de dominar a otro, aunque su víctima no pueda escucharlo ni verlo (el poder funciona a nivel subconsciente)).

Las Disciplinas Físicas aplicarán sus efectos a los tratos con fantasmas, espíritus u otras criaturas crepusculares, aunque a discreción del Narrador pueden proporcionar efectos adicionales (Poderío la capacidad de sujetar y mover objetos hasta un peso igual al nivel de la Disciplina, y Fortaleza la capacidad de adquirir una apariencia física para evitar sospechas, aunque sin poder mover objetos a no ser que emplee Poderío).

A discreción del Narrador se podrán crear Devociones con otras Disciplinas adicionales, como Disciplinas de líneas de sangre o magias de sangre. Con Hechicería Tebana no habría problema, pero Crúac sería más difícil, ya que requiere el uso de sangre a nivel místico (y su reemplazo por Voluntad podría anular el funcionamiento de los rituales). En cuanto a las Espirales del Dragón, se debería juzgar caso por caso.

El Vástago puede emplear cualquier Devoción adicional que posea, siempre y cuando haya adquirido las Devociones del Matusalén correspondientes a esas Disciplinas.

Cada uno de estos poderes cuesta 10 puntos de experiencia.

FORMA DE DIP (Protean ●●●●, Pesadilla ●●)

Prerrequisito: Díplico.

El vampiro adquiere una forma monstruosa, la de un diabólico can legendario conocido como Dip, poseedor de un espeso pelaje negro y terroríficos ojos rojos.

Coste: 3 Vitae, 1 Voluntad.

Reserva de Dados: No se requiere ninguna tirada.

Acción: Instantánea.

Este sistema funciona exactamente como **La Forma de la Bestia (Protean 0000)**, aunque se transforma en un animal más monstruoso que un lobo normal. La transformación requiere una acción del personaje en un turno para completarse.

En la forma de un Dip, las garras y los dientes infligen daño letal y añaden +1 a las reservas de dados para las tiradas de ataque; se dobla la Velocidad y se añaden tres dados a las tiradas de Astucia + Compostura para percibir lo que sucede a su alrededor (y dos más para rastrear a sus objetivos). También se gana un círculo en Fuerza y en Resistencia. Además, esta forma adquiere los efectos de Ojos Rojos.

La Forma hace daño letal, aunque si el Díplico lo desea (y puede gastar la sangre), puede sacar sus Garras Salvajes para hacer daño agravado en el mismo turno que realiza la transformación. *Esta Devoción sólo puede ser aprendida por Díplicos (salvo por aquellos pocos que aún no puedan transformarse en Sabuesos con La Forma de la Bestia).*

Este poder cuesta 21 puntos de experiencia.

INSTINTO DE BESTIA (Animalismo ●●●, Celeridad ●●)

El vampiro usa su Bestia para que le guie en el combate y poder evitar los golpes de forma más instintiva.

Coste: 1 Punto de Voluntad

Reserva de Dados: Astucia + Empatía + Animalismo

Acción: Instantánea

Resultados de la Tirada:

Fallo Dramático: El personaje falla al invocar su Bestia y no puede volver a intentar activar este poder durante el resto de la escena y debe hacer una comprobación inmediatamente para evitar caer en frenesí de ira (3 éxitos).

Fallo: El poder falla.

Éxito: El personaje tiene éxito en invocar sus bajos impulsos y se sumerge en un estado semejante al frenesí, pero mucho más suave durante el cual puede seguir controlándose perfectamente, aunque le costará mucho realizar acciones sociales o mentales (penalizador -3). Este estado no es un frenesí y mientras esté en él puede caer en frenesí de forma normal lo que si bien no alteraría sus efectos, no sería muy buena idea si se tienen amigos cercanos.

Mientras duren sus efectos, hasta el final de la escena o hasta que el jugador desee terminarlos, el personaje podrá determinar su Defensa usando el **más** alto de Astucia o Destreza.

Éxito Excepcional: Igual que los efectos de un Éxito, salvo que además, el personaje podrá ignorar las penalizaciones por heridas como si estuviera en un frenesí auténtico.

Este poder cuesta 15 puntos de experiencia.

MÁSCARA DE LAS MIL CARAS (Ofuscación ●●●●, Dominación ●●●)

Esta Devoción fue desarrollada por un Vástago que deseaba poder extender sus tentáculos por sus numerosos contactos y aliados, sin que nadie lo relacionara con ellos, de modo que todos pensaran que era una persona distinta. Funciona exactamente igual que el Extraño Familiar, salvo que el Vástago puede decidir cuál es la imagen que muestra a sus Víctimas.

El vampiro asume una apariencia distinta y ficticia de su yo habitual. No tiene por qué tener conocimiento alguno del sujeto imitado (lo puede simplemente haber visto por la calle) y puede incluso inventar una apariencia nueva desde cero (aunque es difícil).

Coste: 1 punto de Voluntad por escena.

Reserva de dados: Astucia + Subterfugio + Ofuscación contra el Aplomo (+ Potencia de sangre) de quien te vea.

Acción: Enfrentada (la resistencia es refleja).

Resultado de la tirada:

Fallo Dramático: el personaje cree erróneamente que ha cambiado su apariencia cuando no ha sido así. Alternativamente (si intentó crear una apariencia desde cero) puede adoptar una apariencia horrenda y desagradable (Ganando la debilidad Nosferatu) durante el resto de la escena.

Fallo: El Vástago no consigue cambiar de aspecto y es consciente de ello.

Éxito: Adopta la apariencia deseada. A no ser que especifiques lo contrario trata el número de éxitos como los valores de Presencia y Manipulación de tu nuevo semblante (si creas una cara de la nada), o toma los valores del blanco imitado (aun así no puedes superar tus límites según Potencia de Sangre).

Éxito excepcional: Como lo anterior y, si lo deseas, ganas el mérito Beldad en su versión de dos puntos (y si ya lo tenías, la versión de 4). Además, ganas un +3 en las tiradas de subterfugio para convencer a alguien que tenga dudas de que eres la persona imitada.

Modificadores sugeridos: "Cara de la nada" (-3); Sujeto poco conocido: (-2); Sexo opuesto (-1); Compleción bien distinta a la tuya (-1); Por cada persona presente en el momento del cambio (-1) (máximo -5); Sujeto conocido pero no íntimo (=); Sujeto bien conocido (+1); El sujeto imitado tiene lazos de sangre con el Vástago (o es su ghoul) (+2); Tu antigua apariencia (para los Nosferatu deformados por el abrazo y otros) (+3)

Este poder cuesta 21 puntos de experiencia.

OJOS DEL DIP / OJOS ROJOS (Pesadilla ●●●●, Protean ●)

Esta Devoción fue desarrollada por los Díplicos, aunque se ha comprobado su uso en otros Vástagos al margen de ellos.

Al igual que los Vástagos sienten la Bestia de otros vampiros la primera vez que lo ven, el Díplico logra transmitir esa sensación a los humanos.

El Díplico hace visible su Bestia a través de sus ojos, aterrorizando a quien le contempla, en un área de 3m por círculo de Voluntad del vampiro. Sin embargo, sus efectos son tan visibles que su uso puede ser considerado como una violación flagrante de la Mascarada.

Coste: 2 Vitae.

Reserva de dados: Carisma + Intimidación + Pesadilla vs. Compostura + Potencia de Sangre del objetivo. El Vástago tira una vez por escena (aunque puede extender los efectos otra escena gastando 1 punto de Voluntad) y todo el que lo contemple a lo largo de esa escena debe hacer una tirada enfrentada. Los efectos se tratan individualmente según la diferencia de éxitos entre el Vástago y la víctima.

Acción: Enfrentada (la Resistencia es Refleja).

Resultados de la Tirada:

Fallo Dramático del Vampiro / Éxito Excepcional del Objetivo: El Dip es incapaz de emplear el poder durante el resto de la escena; en caso de que el objetivo obtuviera un éxito extraordinario frente a los éxitos del vampiro, quedaría inmunizado ante el poder por el resto de la noche y gana un punto de Voluntad, al enfrentarse a sus miedos y superarlos.

Fallo: El poder no funciona, pero el Vástago puede usarlo de nuevo.

Éxito: Durante una escena, la bestia se refleja en la mirada del Vástago en forma de un sobrenatural brillo sangriento en sus ojos, que comienzan a brillar en destellos de color rojo. Durante el resto de la escena, quienes lo contemplen sufren una penalización de tantos dados como éxitos del Vástago, para cualquier cosa que no sea tratar de huir de él.

Éxito Extraordinario: El objetivo huye desparovido del vampiro durante tantos turnos como éxitos obtenidos por el Vástago. Si es un mortal, además, olvidará lo que ha visto tras la escena.

Este poder cuesta 15 puntos de experiencia.

PERCEPCIÓN DEL AURA PECAMINOSA (Auspex ●●, Majestad ●●)

Esta Devoción fue creada por un Daeva Inquisidor Santificado de Navarra hacia el siglo XVI, sin embargo, desde entonces se ha extendido por todas las alianzas. Los vampiros que aprenden este poder lo emplean para conocer la catadura moral de sus objetivos y la facilidad con la que pueden ser tentados.

El poder funciona del mismo modo que Percepción del Aura, solo que la información obtenida es de otra naturaleza. Solo puede ejecutarse una vez por escena sobre un mismo objetivo.

Coste: 1 Voluntad

Reserva de Dados: Inteligencia + Empatía + Auspex contra la Compostura + Potencia de Sangre del objetivo.

Acción: Instantánea

Resultados de la Tirada:

Fallo Dramático: El vampiro obtiene información falsa e imprecisa.

Fallo: No se consigue averiguar nada.

Éxito: El personaje puede averiguar el Vicio dominante del objetivo, o bien su puntuación de Moralidad actual, o bien si el objetivo posee algún trastorno mental o no (uno de los tres). El Vicio se manifiesta en el aura mediante un color, según el Vicio: *Dorado (Avaricia), Verde (Envidia), Naranja (Gula), Negro (Ira), Rojo (Lujuria), Azul (Orgullo), Gris*

(Pereza). En el caso de su Moralidad, la percibe en una escala de tonos grisáceos entre blanco brillante (10) y negro (0). Finalmente, en el caso de los trastornos, percibe en el aura del objetivo una vibración que va creciendo en fuerza según si el trastorno es moderado o severo (y según su cantidad).

Éxito excepcional: Puede conocer dos de los datos anteriormente citados.

Modificadores sugeridos: El poder se emplea sobre un vampiro con el que se tiene un lazo de sangre (+2); el poder se emplea sobre un Mago, Come-Pecados o Prometeo (-2); el poder se emplea sobre un Changeling (-3); el poder se emplea sobre un Hombre Lobo (u otra Raza Cambiante) (-5).

Este poder cuesta 12 puntos de experiencia.

REFLEJOS AGUZADOS (Auspex ●, Celeridad ●●)

Este poder combina los sentidos aguzados de Auspex con los reflejos aumentados que proporciona Celeridad, permitiendo al Vástago observar perfectamente las acciones de sus atacantes para poder esquivarlas con mayor facilidad.

Coste: 1 Vitae por escena.

Reserva de Dados: -

Acción: Refleja.

Este poder funciona exactamente igual que Auspex 1 (Sentidos Aguzados), pero además proporciona al Vástago una bonificación de +2 a su Defensa (bonificación que no se reduce en caso de varios atacantes). El Vástago puede emplear además Celeridad y acumular su bonificación habitual con la de esta Devoción.

Este poder cuesta 9 puntos de experiencia.

VISION MÍSTICA (Crúac ●●, Auspex ●, Visión Arcana)

Esta Devoción permite canalizar los Sentidos del Vástago a través de una **Línea Arcana** y contemplar lo que sucede a lo largo de ella hasta una distancia de 1 km por nivel de Crúac. No obstante, el poder tan sólo le concede capacidades sensoriales normales y corrientes, sin otorgarle ninguna capacidad extraordinaria más allá de la de alguien que se encuentre en ese lugar (salvo en caso de éxito extraordinario). Salvo que se indique lo contrario, este poder no permite emplear Disciplinas a distancia (ni siquiera las que requieran alcance visual).

Coste: 1 Voluntad

Reserva de dados: Astucia + Ocultismo + Auspex

Acción: Instantánea

Resultados de la Tirada:

Fallo Dramático: El Acólito sufre una descarga sensorial, al sobresaturarse sus sentidos. Durante una hora sufre una penalización a sus tiradas de percepción igual a su nivel de Auspex. A cada hora adicional, la penalización se reducirá en 1.

Fallo: El Acólito no puede canalizar sus sentidos, pero puede volver a intentarlo con una penalización de -1 (acumulativa).

Éxito: El Vástago puede canalizar sus sentidos a través de la línea arcana (en la dirección en que fluyan las energías). Tan sólo puede canalizar un sentido por éxito obtenido, durante una escena.

Éxito Excepcional: El Acólito puede emplear sus poderes de Auspex a través de la línea arcana.

Modificadores sugeridos: La Resonancia del lugar es adecuada o no para los efectos de la Devoción (+/- 1-5).

Los Arquitectos del Monolito (ver Bloodlines: The Hidden) tienen versiones equivalentes de Visión Arcana y Visión Mística con Jaula Dorada en vez de Crúac).

Este poder cuesta 12 puntos de experiencia.

Para más información acerca del uso de los Nidos de la Sierpe por parte de los Acólitos consulta "Otros Sistemas", más adelante.



Méritos

En este apartado se ofrecen nuevos Méritos para tus partidas. Salvo el primero, el resto son Méritos oficiales. Se ha considerado que serían Méritos útiles para los personajes, por lo que se han reproducido en este libro para facilitar su uso.

NUEVO MÉRITO: SECRETOS DEL FEUDO (● a ●●●●●)

Prerrequisitos: Ocultismo 2 (raza sobrenatural), Política 3 (Feudo)

Efecto: Este Mérito permite a alguien tener conocimientos de la compleja maquinaria política de los Vástagos de un Feudo y de las conspiraciones que se ocultan en él.

Los miembros de esa raza residentes en el Feudo no necesitan adquirir este Mérito. Se supone que ya están al tanto de la política local y se considera que lo poseen a un nivel equivalente a su nivel de Política (siempre y cuando tengan la especialidad de Danza Macabra). Si les falta la especialidad, se considera que su nivel es equivalente al de Política menos 1.

Quienes no pertenezcan a esa raza (o aquellos miembros no residentes o recién llegados) necesitan adquirir el Mérito para obtener esa información. Quienes pertenezcan a la raza que no residan en el Feudo (o acaben de llegar) no necesitan el requisito de Ocultismo, aunque sí el de Política. Quienes no pertenezcan a esa raza, necesitan todos los requisitos para adquirir el Mérito. El prerrequisito de la especialidad en el Feudo sólo es necesario para aquellos no residentes en él.

Ejemplos: Claudi es un Vampiro de Barcelona. Tiene Política 4 con especialidad en Danza Macabra. Ello le proporciona un equivalente al Mérito a nivel 4. Si no tuviera esa especialidad, se supondría que lo tiene a nivel 3.

Juan es un Vástago de Tenerife, enviado como embajador ante el Príncipe de Córdoba. Tiene Política 4 y antes de venir estuvo estudiando la situación política de los Vástagos cordobeses, adquiriendo una especialidad en el Feudo. Como es un recién llegado, necesita adquirir el Mérito por separado (cosa que no podría hacer sin la especialidad en Córdoba).

Radamantus es un importante Mago de Santiago. Tiene Ocultismo 5 (con una especialidad en vampiros) y Política 3. Si fallara en reunir los requisitos en cualquiera de ellas (o no tuviera la especialidad) no podría adquirir el Mérito.

Lince es un Changeling de Jaén, interesado en los vampiros. Tras haber trabado relaciones con los Vástagos andaluces (adquiriendo la especialidad en Vampiros en Ocultismo), decide contactar con otros vampiros para ampliar su información. Tras viajar a Madrid, poco a poco comienza a aprender sobre los Vástagos madrileños, adquiriendo la especialidad de Madrid en Política. Si le faltara una sola de estas especialidades no podría adquirir el Mérito de Secretos de Madrid (Vampiros).

● – El personaje conoce las principales alianzas y clanes del Feudo. También conoce el nombre del gobernante del Feudo, al igual que algunos de los principales Vástagos.

●● – El personaje conoce los nombres de todos los dirigentes del Feudo. También conoce los principales miembros de cada alianza, al igual que unas pocas relaciones personales entre Vástagos. También conoce a las principales subfacciones y a las principales cuadrillas del Feudo (aunque no a sus miembros).

●●● – El personaje sabe identificar a la mayoría de los Vampiros en el Feudo, al igual que la alianza o clan al que pertenecen. También conoce a los principales miembros de las subfacciones y cuadrillas del Feudo. Finalmente, conoce algunas intrigas menores del Feudo.

●●●● – El personaje sabe identificar prácticamente a cualquier Vástago, así como su relevancia política y la alianza o clan, subfacción o cuadrilla a la que pertenece. También conoce algunas intrigas destacadas del Feudo, al igual que datos concretos sobre alguna facción o subfacción secreta.

●●●●● – El personaje conoce los principales secretos e intrigas del Feudo, como quien mueve los hilos realmente y quien pertenece a qué facción secreta y cuáles son sus objetivos. También puede conocer datos secretos del pasado (o del presente) de las principales figuras del Feudo (públicas o no).

Sistema: Esta escala debe seguirse más como una orientación que a rajatabla. Un personaje igual no conoce todos los datos que corresponde a su nivel, pero puede conocer unos pocos que no le correspondería. El Narrador puede pedir al personaje que tire Inteligencia + Política para ver si conoce algún dato concreto correspondiente a su nivel.



Si el personaje desconoce algún dato, puede tratar de investigar mediante una tirada extendida de Astucia + Política + Círculos en el Mérito (aunque, a discreción del Narrador, la reserva puede variar por la combinación de Atributo + Habilidad más adecuada según los métodos empleados).

Para los secretos correspondientes a niveles que ya tiene, cada tirada representa una hora de investigación y necesita un éxito por nivel del secreto. Además, tiene un bonificador de +1 por cada nivel al que pertenezca el secreto por debajo de su nivel (*alguien con Secretos 3 que investigue un dato de Secretos 1, tendría un bonificador de +2 y sólo necesitaría un éxito*).

Para los secretos propios de niveles superiores, cada tirada supone ocho horas reales de investigación (si un personaje dedica cuatro horas un día, dos otro día y dos más un tercer día, no tiraría hasta el tercer día). Y necesita un total de cinco éxitos por nivel del secreto que desea adquirir (no por diferencia de niveles). Además, tiene una penalización de -1 por cada nivel de secreto por encima de su nivel (*alguien con Secretos 3 que investigue un dato de Secretos 5, tendría una penalización de -2 y requeriría 25 éxitos*).

Ten en cuenta que en caso de tener éxito sólo obtiene uno de los secretos de ese nivel (el que estaba investigando), no todos.

DISCRETO (●●●)

Prerrequisito: *Sigilo* ●●

Efecto: Tu personaje ghoul realiza sus actividades diarias aparentemente con un propósito tan concentrado que parece desvanecerse en la periferia de la percepción de los Vástagos. Ciertamente, los Vástagos raramente perciben a los sirvientes ghouls de los otros, pero este Mérito refleja un rasgo del servicio de un ghoul que es realmente inusual y útil. Tu personaje se ha entrenado a sí mismo para percibir detalles sin que parezca que les presten atención alguna, almacenándolos en la memoria para recuperarlos más tarde. Ello le vuelve un excelente espía, reteniendo información sin ser consciente de ella, de modo que los sujetos más discernientes (a veces incluso aquellos con *Auspex*) tienen a ignorarlo.

Sistema: Al estudiar un sujeto o un lugar, el personaje obtiene una bonificación de +2 para escapar a la atención siempre y cuando esté realizando alguna tarea práctica en ese momento (como conducir, limpiar una mesa, cuidar el jardín, limpiar un coche, realizar un trabajo de oficina mundano o cualquier otra tarea rutinaria y monótona).

Para recuperar la información que ha “almacenado”, el personaje debe practicar técnicas contemplativas silenciosas y a veces ritualistas. Podría practicar técnicas mnemónicas como el “palacio de la memoria”, podría someterse a hipnosis o podría simplemente meditar. Este Mérito también garantiza un +1 al Aplomo de la víctima para resistir *La Mente Meditativa* (Dominación ●●●).

Este Mérito aparece en el libro *Ghouls*.

REGENTE (● a ●●●●●)

Aunque muchos ghouls son poco más que esclavos obedientes, tu personaje disfruta del beneficio de una poderosa relación con su Regente, que va más allá de los simples límites de maestro-sirviente. Tu personaje puede contar con su Regente para proporcionarle información, extra Vitae, equipo o incluso intervenir personalmente a su favor. Las conversaciones con el Regente de tu personaje deben ser un diálogo genuinamente interpersonal, en vez de la simple dispensa de órdenes, e incluso puedes descubrir que busca en tu personaje un verdadero compañerismo. Esto no sugiere que el ghoul es remotamente parecido a un igual para su Regente, simplemente que no está necesariamente hecho para sentirse como alguien bajo y servil, sin identidad alguna.

Hay una variedad de relaciones beneficiosas con los Regentes. Un ghoul puede disfrutar del servicio ante un amo generoso que no es significativamente influyente, mientras que otro está protegido por la posición de su Regente, sin recibir ninguna atención especial por su parte. Las ventajas de este Mérito se dividen en tres factores: **Poder**, **Favor** y **Confianza**. Los jugadores que eligen este Mérito también deben elegir como colocar estos tres factores al gastar los puntos. Por ejemplo, el primer círculo puede dirigirse a Poder del Regente, con dos más dirigiéndose a Favor del Regente. Cada una de estas características tiene un límite de cinco círculos y adquirir el quinto círculos cuesta dos círculos.

Poder: Un ghoul con un poderoso Regente descubre que sus tratos con los Vástagos locales son, aunque no sencillos, al menos un poco más fáciles. Sus compatriotas (y los compatriotas de su Regente) saben a quién sirve y no serán proclives a obstruirle, especialmente si las noticias de tal interferencia llega a los oídos de su Regente. Un Regente representado por varios círculos en Poder puede ocupar una posición importante en la ciudad (como un Príncipe, Priscus o Primogénito respetado), mientras que uno con sólo un par puede ser un miembro reconocido de una alianza poderosa. Cada círculo en Poder del Regente otorga una bonificación de +1 a las tiradas de Persuasión, Intimidación y Socializar al tratar con un Vástago o ghoul local. Los Regentes cuyos ghouls no tienen círculos distribuidos así son los Vástagos más bajos en la escala social.

Date cuenta que Poder del Regente no tiene porqué ser un simple reflejo de título o posición. Un Regente Priscus puede haberse ganado muy poco respeto por parte de los Vástagos locales, mientras un vampiro no alineado sin lazos con la comunidad vampírica puede ser tan viejo y peligroso que es temido por todos.

Favor: Favor del Regente refleja la voluntad del amo para proporcionar a su ghoul acceso a Vitae, recursos y equipo. No refleja necesariamente un lazo emocional entre el Regente y el ghoul, sino más bien

una medida de generosidad. Cada círculo de Favor del Regente podría reflejar un trago adicional de Vitae (uno a la vez) que el ghoul podría solicitar a su regente una vez al mes sin despertar su ira. Alternativamente, Favor del Regente podría emplearse en lugar de Recursos para determinar si un ghoul puede permitirse un equipo seguro. Un ghoul con tres círculos en Favor del Regente podría agarrar una pistola de su regente, mientras que uno con cinco círculos podría tomar uno de los coches deportivos que su regente tiene en un enorme garaje. Los Regentes sin ningún círculo aplicado a esta categoría suelen ser tacaños con sus recursos (y Vitae) y probablemente no hagan ningún regalo sin ninguna razón de peso.

Confianza del Regente: Confianza del Regente es una medida de la extraordinaria calidad de la relación que tu personaje goza con su Regente. Algunos ghouls simplemente les gustan mucho a sus Regentes y es más probable que tengan mayor margen en cuanto a su desempeño. El Vástago sabe que su ghoul de confianza realizará cualquier tarea que le encargue, so está dispuesto a aceptar algunos tropezones menores. Un Regente que otorga una confianza especial puede incluso recompensar a su ghoul con pequeños datos de información prohibida, que pueden resultar ser infinitamente más valiosos que una pistola o un coche. Cada Círculo de Confianza del Regente proporciona una bonificación de +1 a las tiradas en las relaciones entre tu personaje y su Regente. A los Regentes a quien no se les proporciona ningún círculo en esta categoría no necesariamente no les gustan sus ghouls, simplemente no ven ninguna razón para ser amables con ellos.

Los personajes ghoul no pueden compartir el Mérito Regente. Si varios jugadores quieren tener sus personajes ghoul sirviendo al mismo Regente, todos deben gastar la misma cantidad en Poder del Regente. Pero los aspectos de Favor y Confianza reflejan relaciones personales, por lo que pueden ser diferentes para distintos personajes al servicio del mismo amo. También pueden cambiar con el tiempo a medida que los distintos personajes muestran su valía.

Este Mérito aparece en el libro *Ghouls*.

MÉDIUM (●●● ó ●●●●)

Prerrequisito: Mortal (no sobrenatural); Aplomo ●●

Efecto: Un Médiu es un personaje que puede ver y escuchar fantasmas. A diferencia de los personajes que poseen un sexto sentido en presencia de los muertos inquietos, el Médiu puede ver los muertos claramente (y puede resultar difícil diferenciarlos de los vivos). Si puede mantener su cordura, puede convertir su visión en una bendición. Lo más frecuente es que los Médiu consideren su habilidad como una maldición.

Un personaje con la versión de tres círculos de este Mérito es un médium no voluntario. Cuando está bajo estrés, puede ver fantasmas en Crepúsculo. Lo que se considera precisamente como estrés queda en manos del Narrador, pero ejemplos claros de ello serían realizar una acción reducida a un dado de oportunidad o tener que gastar un punto de voluntad para mantener a raya una condición negativa. El personaje puede ver fantasmas en Crepúsculo durante el resto de la escena. No cuenta como mortal para los propósitos de penalizar el intento de un fantasma para materializarse (*para más información, ver Manifestaciones en la p. 202 -210 en inglés- del Libro de Reglas del Mundo de Tinieblas*). Tu personaje puede no darse cuenta que otra persona es un fantasma hasta que hace algo sobrenatural.

La versión de cinco círculos de este Mérito ofrece más control sobre la capacidad de tu personaje. El personaje también está más cercano al Inframundo: si adquiere el **Sentido Invisible** referente a fantasmas (*Libro de Reglas del Mundo de Tinieblas, p. 97 -109 en inglés-*), éste cuenta como un Mérito de dos círculos.

Un Médium que sufre una experiencia cercana a la muerte (o que realmente muere pero logran regresarlo) tiene una mejor oportunidad de regresar con un Geist ligado a su alma. Su conexión con el Inframundo es tan fuerte que pocos Geists pueden resistir la oportunidad.

Acción: Instantánea

Reserva de dados: Aplomo + Ocultismo

Resultados de la tirada:

Fallo Dramático: Tu personaje puede ver fantasmas perfectamente hasta el final de la escena. No puede dejar de verlos y cualquier fantasma que vea es consciente que puede verle, ganando un modificador de +1 a cualquier Numen que emplee en contra del médium.

Fallo: Pese a concentrarse, el médium no puede contactar con los muertos.

Éxito: Tu personaje puede ver y escuchar a los muertos hasta el final de la escena o hasta que elija finalizar su visión. El médium no cuenta como mortal para los propósitos de penalizar el intento de un fantasma para materializarse y puede negar las penalizaciones de manifestación para un número de personas igual a su Aplomo gastando de forma refleja un punto de Voluntad.

Éxito Excepcional: Tu personaje puede escoger un fantasma entre los que estén a su alrededor y “desconectar” todos los otros, tratando únicamente con el fantasma de su elección.

Tan sólo los personajes mortales y mundanos pueden elegir este Mérito. El momento crucial de convertirse (o ser cambiado en) un ser con poderes sobrenaturales lo elimina.

Este Mérito aparece en Book of the Dead.

PORTERO (●●●●)

Prerrequisito: Mortal. Un Portero que experimente el Despertar, el Primer Cambio, o el Abrazo pierde este Mérito, al igual que un personaje tomado por las Verdaderas Hadas. Los personajes de **Cazador: La Vigilia** pueden tener este Mérito a discreción del Narrador. Los Come-Pecados no pueden poseer este Mérito, aunque obviamente pueden abrir igualmente Puertas del Averno.

Efecto: El personaje puede abrir **Puertas del Averno**. Todo lo que se requiere es que toque la puerta y el jugador gaste un punto de Voluntad. El portal permanece abierto durante tantos minutos como la Moralidad del personaje. Este Mérito no permite a los personajes detectar Puertas del Averno; para ello necesitaría el Mérito **Sentido Invisible** centrado en fantasmas u otros fenómenos relacionados con la muerte (*ver p. 97 -109 en inglés- del Libro de Reglas del Mundo de Tinieblas*).

Desventaja: Si se extiende el conocimiento del talento del personaje, éste puede esperar que varias facciones sobrenaturales lo quieran esclavizado o muerto en un plazo muy corto.

Este Mérito aparece en Book of the Dead.

INICIACIÓN (● a ●●●●●)

Prerrequisito: Los mortales tan solo puede adquirir un círculo en este Mérito y los ghouls pueden adquirir hasta dos círculos. Tan sólo los Vástagos pueden adquirir el Mérito a tres o más círculos.

Efecto: Tu personaje ha sido iniciado en uno de los Cultos Sombríos. En la primera ocasión en la que el personaje se encuentre con otro miembro del Culto, gana una bonificación a las tiradas sociales durante toda la escena, igual a sus círculos en este Mérito.

Iniciación proporciona otros beneficios a la pertenencia a un Culto Sombrío, dependiendo del Culto y del número de Círculos que el personaje tenga en la Iniciación.

Desventaja: La Iniciación en un Culto Sombrío comporta obligaciones y el fallo en realizarlas puede causar la pérdida de círculos en este Mérito, aunque los beneficios obtenidos por las Iniciaciones (como el acceso a las Disciplinas propias del Culto) se mantienen. Un personaje con más de un círculo de Iniciación en cualquier Culto Sombrío puede ser iniciado en otros, pero nunca puede obtener más de un círculo en iniciación en cualquier otro Culto.

Este Mérito aparece en Mekhet: Shadows in the Dark y en Ancient Bloodlines.

VISIONES ONÍRICAS (●●●)

Efecto: Más que ningún otro clan, los Mekhet sueñan. Y a veces, entre sueños bizarros, sangrientos y horribles de muerte y transformación y sangre, sueñan con lugares en los que no han estado y gente a la que aún no han conocido. A veces, algunas noches posteriores, se encuentran visitando a esos lugares o conociendo a esa gente.

Con este Mérito, tu personaje puede aprovechar estas visiones oníricas. La primera vez (y sólo la primera vez) que el personaje conoce a otra persona o visita un lugar, el personaje puede hacer una tirada de Potencia de Sangre. Si tiene éxito, el jugador puede preguntar una (y sólo una) pregunta acerca de la persona o el lugar, que *debe* formularse de modo que pueda contestarse sinceramente mediante un “Sí”, “No” o “Tal vez”. La tirada tan sólo puede hacerse una vez respecto a cualquier individuo y sólo puede hacerse una tirada por escena (por ejemplo, si el personaje conoce a dos vampiros por primera vez, el personaje debe elegir sobre cuál de ellos hacer la pregunta, pues nunca tendrá la oportunidad de preguntar sobre el otro).

Nota: Aunque este Mérito no está restringido a los Mekhet, es mucho más común encontrarlo entre las Sombras que entre cualquier otro clan.

Este Mérito aparece en Mekhet: Shadows in the Dark.

Trastornos

FASCINACIÓN POR LA SANGRE (Trastorno Leve)

Tu personaje se ve superado por una fijación antinatural por la sangre. Más allá del acto de beber Vitae, se encuentra atraído a la visión, olor y sensación de sangre fresca en pequeñas cantidades. En ocasiones puede elegir cortarse a sí mismo sólo para contemplar su herida supurante, o tiene un hábito de ordenar filetes extraordinariamente raros sólo para olerlos. Esta fascinación va más allá de la adicción por la sangre que la mayoría de ghouls sufren. Mientras que un ghoull adicto consume sangre en cualquier oportunidad, uno fascinado tiene recuerdos como viales de sangre, vendas manchadas o fotografías a color de escenas del crimen.

Siempre que tu personaje se tope con una cantidad de sangre, tira Aplomo + Compostura. Si la tirada falla, se siente obligado a tomar un “souvenir”. Si durante tantos días como su Compostura no encuentra sangre o imágenes de sangre, se requiere otra tirada de Aplomo + Compostura. Si falla, entonces buscará más.

Este Trastorno aparece en el suplemento Ghouls.

COMPULSIÓN HEMOFÍLICA (Trastorno Severo)

Tu personaje ya no se siente satisfecho con los recuerdos de cualquier sangre. Debe extraerla fresca de la propia víctima. Ya venga de herir a un oponente en combate, cortar a un amante masoquista o un asalto aún más atroz, el personaje debe encontrar un modo de satisfacer esta urgencia con una urgencia alarmante.

Cada vez que pasen tantos días como la Compostura de tu personaje, debes tirar Aplomo + Compostura. Un fallo indica que el personaje debe salir inmediatamente con la intención de herir una víctima y guardar una cantidad de su sangre.

Este Trastorno aparece en el suplemento Ghouls.



Reglas Opcionales

ÓRDENES MILITARES

En el suplemento **Ancient Mysteries**, se menciona que durante la Edad Media, los Vástagos que pertenecían a Órdenes de Caballería podían elegir como Beneficios de Alianza los siguientes Méritos a mitad de coste de experiencia: *Estilos de Lucha, Criado, Mentory Refugio*.

En su libro hermano, **Ancient Bloodlines**, se ofrece esta opción (en vez de los Beneficios del Invictus) a los miembros de la Orden de Sir Martin, una línea de sangre que también es una Orden de Caballería del Primer Estamento.

Como regla opcional, lo vemos algo muy adecuado para cualquier Orden de Caballería, reemplazar sus beneficios de alianza por los de la Orden.

No sólo eso, este Mérito (o alguna variante suya) podría ser algo adecuado para cualquier organización de tipo militar, sea de la alianza que sea.

En el caso de la Ordo Dracul, no recomendamos aplicar esta regla para miembros de Jurados del Hacha. Esta regla sacrifica la búsqueda de la Trascendencia (la prioridad de cualquier Dragón) por otra causa, por muy noble que sea. Aunque pueden haber facciones militares de este tipo en la Ordo Dracul y sus miembros podrían ser muy apreciados y valorados por sus compañeros de alianza, ello les vetaría el acceso al Jurado del Hacha. Si uno renuncia a la búsqueda de la Trascendencia, jamás ingresará a la élite dirigente de los Dragones.

LOS NIDOS DE LA SIERPE Y EL CÍRCULO DE LA BRUJA

Los Acólitos llevan siglos empleando las energías místicas de los **Nidos de la Sierpe** y las **Líneas Arcanas** (llamadas por ellos **Huevos y Dedos de la Bruja**, respectivamente). Por ello, han desarrollado medios para localizar y analizar sus energías místicas.

Para entender el uso que los Acólitos dan a esas energías (que no es el mismo que el que les dan los Dragones, por lo que este sistema no se aplica necesariamente a ellos) hay que tener en cuenta dos conceptos: la **Potencia** y la **Resonancia**.

La **Potencia** indica la fuerza de las energías del lugar. La de los Huevos puede oscilar entre 1 y 5, mientras que la de los Dedos tan sólo entre 0 y 1. Ésta

Potencia puede proporcionar modificadores (positivos o negativos, según la Resonancia) a los rituales de Crúac que se celebren en ellos.

La **Resonancia** es la naturaleza espiritual de las energías místicas. Ésta puede ser negativa, neutral o positiva respecto al ritual en cuestión, y afectará a éste con modificadores (según la Potencia) negativos, nulos o positivos.

Por ejemplo, si el Acólito quiere emplear el Toque de Morrigan o las Fauces de la Bruja en un lugar con una Resonancia de Paz y una Potencia de 3, sufrirá una penalización de 3 dados a su tirada; si lo hace en un lugar con una Resonancia de Violencia, tendrá un bonificador de 3 dados. Si lo hace en un lugar con una Resonancia que nada tiene que ver con el ritual (por ejemplo, de Trabajo), no sufrirá ni bonificador ni penalizador alguno.

Estos efectos deben determinarse caso a caso y la palabra final le corresponde al Narrador.

Un segundo efecto tiene que ver con las Líneas Arcanas. Las Líneas Arcanas transportan las energías místicas de un lugar a otro. Si el Vástago conoce la dirección de esas energías, puede emplear el efecto a su favor. Hasta a un máximo de un Km por nivel de Crúac en la dirección de las energías, el Acólito puede emplear cualquier Ritual de Crúac (siempre que sea apropiado) como si se encontrara presente en ese lugar, al margen de las limitaciones habituales en la distancia de las Disciplinas.

Ejemplo, si un Acólito con Crúac 4 quiere emplear Clima (ritual de nivel 3), puede situar el epicentro de los efectos climáticos invocados en cualquier punto de hasta 4 km en la dirección de las energías místicas de la línea. También podría emplear el poder contra una víctima que estuviera a lo largo de esa distancia en el Dedo de la Bruja, siempre y cuando tuviera algún modo de percibirla (por ejemplo, Visión Mística).

A discreción del Narrador, los efectos relativos con los Modificadores de Resonancia y Potencia pueden afectar a otras Devociones de Crúac o incluso a otras Disciplinas (en este último caso reducidos a la mitad –redondeando hacia abajo-). No así el segundo efecto, relativo a las líneas arcanas.

Estos efectos son también aplicables a otras magias de sangre, en determinadas circunstancias. **Jaula Dorada** (ver **Bloodlines: The Hidden**) y **Lithopedia** (ver **Night Horrors: Immortal Sinners**) son adecuadas para todos estos efectos, siempre y cuando se realicen en ambientes urbanos. **Hechicería Tebana** no tanto, tan solo se aplicarían los efectos de Resonancia y Potencia, siempre y cuando se realicen en lugares sagrados.



APÉNDICE UNO: MUNDO DE TINIEBLAS

"Bajo el gobierno de Serrallonga y del Concilio Libre nuestras libertades han sido aplastadas y nuestros tesoros saqueados. Y no se ha hecho nada para recuperar nuestros Santuarios de manos de los chupasangres. Al contrario, nuestros dirigentes Libertinos dejaron que se apoderaran de ellos, o peor, se los entregaron personalmente.

Desengañaos, esta no es una Asamblea democrática; más bien estamos hablando de un gobierno de demagogos que manipula a una gran masa de plebe sin cerebro que obedece sus órdenes sin rechistar y votan lo que se les diga.

Yo digo ¡Basta Ya! En nombre de la libertad, en nombre de la Nación Despertada, esto ha de acabar. Debemos recuperar lo que nos corresponde de una vez por todas. Si no lo hacemos, no podremos acusarlos de habernos arrebatado las riendas de nuestro destino, ¡Nosotros mismos habremos renunciado a ellas!"

**Robuster de Montjuïc,
Tearca de Barcelona,
líder de la cábala "Els Cadells".**

APÉNDICE UNO: MUNDO DE TINIEBLAS

— No queda sino batirnos.

— ¿Batirnos contra quién, don Francisco?

— Contra la estupidez, la maldad, la superstición, la envidia y la ignorancia [...] Que es como decir contra España, y contra todo.

(Conversación entre don Francisco de Quevedo y el Capitán Alatraste)

Arturo Pérez-Reverte,
El Capitán Alatraste, 1996.

Los Vampiros no son las únicas criaturas sobrenaturales que moran en España. Algunos de estos otros sobrenaturales han desarrollado sociedades tan complejas o más que los vampiros, otros no tanto. Unos han logrado mezclarse perfectamente entre la sociedad humana, ocultando su existencia; otros han tratado de aislarse de ellos, logrando mantener el secreto de su presencia, o fallando en ello dando lugar a numerosas leyendas de criaturas y lugares mágicos en España.

A continuación te ofrecemos varias sugerencias acerca de cuál podría ser la situación de estas otras razas de criaturas sobrenaturales en España. Considera esta información únicamente como ideas para tus partidas, si quieres incluirlos, no como algo grabado en piedra.

Si realizamos futuros suplementos sobre estos sobrenaturales en España, ya entraremos en mucho más detalle acerca de ellos (tal y como hemos hecho en este sobre los vampiros), pero ello no implica necesariamente que tengamos que seguir fielmente lo que encontrarás escrito en las siguientes páginas.

Tal vez sí lo haremos, pero si se nos ocurren mejores ideas sobre otras razas en España no dudaremos en cambiar lo escrito para incorporarlas (o quizás aprovechemos algunas cosas y otras las cambiemos).

Considera las siguientes páginas simplemente como sugerencias e ideas acerca de cuál *podría ser* el estado de estos otros seres en España, a la espera de algo definitivo. Tal vez sea cierto, o tal vez no.



HOMBRE LOBO: EL EXILIO

Los **Uratha** llevan librando sus batallas y guerras desde tiempos inmemoriales por toda la Península, y aún hoy su sangre fluye por estas tierras y territorios de ultramar.

En tiempos más recientes, la guerra civil, los problemas en varias provincias del norte y la aparición de los **Idigam** ha dejado (y está dejando) varios muertos y vacíos de poder que manadas jóvenes de **Exiliados** podrían tratar de aprovechar para hacerse un hueco. Sin embargo, los peligros siguen estando ahí:

Los **Puros** lanzaron una ofensiva en el norte del país a raíz de unos sucesos que llevaron a la guerra a los **Exiliados** de varias comunidades del norte (Aragón, Navarra y Rioja) a principios de los años 40, tras la guerra civil que ya había dejado sus destrozos. Con los **Anshega** la situación se tornó violenta nuevamente, pero los Exiliados de la zona ya estaban preparados para la guerra, aunque cansados, y consiguieron mantener parte de su territorio, nuevamente a costa de más pérdidas. Actualmente se mantiene una tensa calma que parece a punto de estallar, aunque las escaramuzas entre manadas nunca cesaron realmente. Con nuevas manadas y casi todos los antiguos de ambos bandos muertos, los que quedan están ansiosos de que empiece la lucha nuevamente.

Más adelante, la aparición de los **Idigam** causó más problemas a los Exiliados que a los Puros, lo que dejó a muchos temiendo un ataque a gran escala por parte de los **Anshega**, antes o después. Algunos se han producido, otras veces parece que los Puros tienen sus propios problemas con los **Exiliados de Selene**. Se perdieron varios territorios y muchos quedaron dañados, con los Puros reforzados en general. Un caso particular es Cataluña, dónde los líderes de ambas facciones parecen haber llegado a una especie de pacto antinatural de no agresión y hasta colaboración (aunque jamás lo reconocerán en público), algo que no todos sus jóvenes están dispuestos a respetar.

Actualmente, los **Uratha** de España siguen teniendo tiempos difíciles, aunque no sea por lo mismo que muchos de sus habitantes mortales, a veces sí que están relacionados directa o indirectamente.

Si bien los problemas económicos del país en principio no les termina de afectar demasiado, sí que afecta directamente a sus familias y compromete la estabilidad de muchas zonas urbanas. Luego está el que los sangre lupina pueden tener que marcharse lejos a buscar trabajo, con el consiguiente problema de que no se les puede vigilar y quedan lejos de su esfera de influencia, salvo que la manada decida emigrar también (lo cual es bastante improbable).

En cuanto a la urbanización misma, el boom de construcción en España dejó por todas partes bloques enteros de edificios vacíos (o con unos pocos pisos ocupados), cuando se acabó el trabajo y la gente no pudo seguir comprando o pagando los pisos ya comprados. En otros casos estos lugares están a medio construir, o incluso son simples agujeros en medio de la nada, llenos de herramientas y material de construcción vallados con simples chapas o enrejado metálicas. Estos lugares atraen a ocupantes ilegales, drogadictos, vendedores de droga y diversos tipos de criminales. Además, en el plano sobrenatural se convierten en estupendos terrenos de caza o guaridas para **vampiros**, **azlu**, **duguthim** y cosas peores.

Y luego están los propios **hombres lobo**. Algunas manadas jóvenes han visto como la ampliación del territorio urbano les daba la posibilidad de comenzar a manejar un territorio propio, uno que no ha podido ser reclamado por manadas antiguas, salvo que estas lindan directamente con los territorios de otras manadas. Las manadas que ven cómo se crea un nuevo bloque de edificios al lado de su territorio, puede que decidan que este forma parte del mismo, con lo que los enfrentamientos siguen estando presentes. Incluso algunos **Lobos Fantasmales** deciden hacer de estos lugares su hogar, al menos durante un tiempo, y nuevamente los roces son frecuentes.

Con todo esto encima, la resonancia de estos lugares terminan viciándose y al alimentarse de la **Esencia**, los nuevos espíritus se vuelven especialmente hostiles hacia todo aquel que entre en el territorio, dando trabajo adicional a todo aquel que decida establecerse allí o anexionarse la zona.

La situación de las **Tribus de Selene** es comprometida para todas las partes. Las guerras y luchas llevan asolando el territorio mucho tiempo, pero incluso así los **Garras Sangrientas** han visto crecer su número de conversos ultimamente, ya sean nuevos cachorros o **Uratha** adultos debido a los problemas en casi todo el territorio. Caso especial es el noreste peninsular donde su filosofía guerrera es bien vista y atrae a jóvenes ansiosos de recuperar los territorios perdidos tras las guerras con **Anshega** y los **Idigam**.

Los **Cazadores en Tinieblas** tuvieron problemas manteniendo a los humanos lejos de sus territorios, la mayoría rurales, durante y especialmente al final de la Guerra Civil, si bien algunos pocos se volcaron a ayudar en algún bando, especialmente del republicano, la mayoría solo trató de mantener las hostilidades (y los problemas que acarreaban) fuera de su territorio. Ahora tratan de rehacerse, con las nuevas herramientas y la concienciación de los humanos acerca

del territorio salvaje y mayor respeto por sus primos lobos llegan ventajas, pero los últimos tiempos han visto como muchos de estos territorios caían víctimas de la especulación y la simple destrucción por el ansia constructora en el país.

Los **Maestros del Hierro**, que en su mayoría vivían en las mayores ciudades del país son los que más han sufrido con las guerras entre los humanos, desde los choques entre romanos y cartagineses, hasta la Guerra Civil, pasando por los choques entre reinos cristianos y musulmanes.

Algunos incluso culpan a algunas manadas Garras Sangrientas de aprovechar la Guerra Civil como cobertura para conseguir territorios sin preocuparles las repercusiones en el **Hisil**, lo que llevó a la debilidad que hubo cuando recibieron ataques de los Anshega y la llegada posterior de los Idigam. Esto no es necesariamente cierto, aunque en algunos casos sí, a pesar de que no fueran solo los **Suthar Anzuth** los implicados. Sea como fuese, las heridas aún perduran abiertas, en algunos casos incluso entre Exiliados y linajes de la misma Tribu.

Los **Sombras de Hueso** llevan las últimas décadas intentando mediar y sanar lo que los humanos, y los suyos, han hecho al paisaje espiritual. Esto lleva algunos a lugares en conflicto y a buscar respuestas ante las nuevas amenazas, como los Idigam. Otros mantienen territorios que consideran especiales como el Teide y otros lugares antiguos de poder. Algunos de sus linajes llevan mucho tiempo defendiendo estos sitios especialmente poderosos y pocos se atreven a desafiar su primacía en tales lugares.

Los **Señores de la Tormenta** han permanecido como el proverbial ojo del huracán a lo largo de todos estos siglos de guerras, intentando permanecer tranquilos y asegurarse de prosperar. Aunque algunos se mezclaron en asuntos de la guerra civil no lo hicieron en tanto número como los Maestros, quienes también les culparon de desastres tuvieran que ver o no. Ligados históricamente al poder y a los lugares con fenómenos climatológicos poderosos, los **Iminir** están en casi todas partes. Desde las grandes ciudades como Madrid y Barcelona, con esta última con rumores de la existencia

del **Mot Eiwaz**, hasta las diversas cordilleras del país, especialmente al norte en los Pirineos y la Cordillera Cantábrica.

En varias partes del país (especialmente Andalucía y en Madrid) hay una fuerte actividad de **Perros del Infierno**, quienes creen que en España se encuentra el lugar de reposo de uno de los **Maeljinn** (o más bien, en un lugar de la sombra conectado con España). Tanto Puros como Exiliados tratan de cazarlos siempre que pueden. También buscan (de momento sin éxito) el acceso a la tumba de ese Maeljinn, aunque la mayoría de hombres lobo no cree que se trate de ello, sino de un poderoso **Maeltinet** al servicio de uno de los Maeljinn.

Relaciones con los Vástagos

Como en otras partes, los hombres lobo de España prefieren ignorar a los muth luzug aunque sepan de su existencia, salvo que estos comprometan su integridad, la de su familia o manada o a su territorio. Salvo excepciones no hay enfrentamientos buscados de forma directa.

En zonas en guerra en cambio, como en el norte del país (Asturias, Cantabria, País Vasco y Navarra), las peleas suelen ser más comunes, aunque no se hace siempre por animosidad contra los vampiros, sino que los hombres lobo suelen estar demasiado excitados y paranoicos como para dejar pasar por alto cosas que normalmente no se molestarían en tratar.

Los Puros por otro lado, sí que suelen ser más agresivos hacia los vampiros, ya sea por creencias como los **Garras de Marfil**, o por simple salvajismo como los **Reyes Depredadores**. Esto puede traer problemas una vez que los territorios cambian de mano debido al desconocimiento, con peleas que empiezan debido a choques anteriores con otros de la misma especie.

Finalmente, varios Perros del Infierno mantienen una estrecha relación con los **Hijos de Gerión**, viendo en el tricéfalo progenitor del linaje un avatar de la tríada Maeljin conocida como "*los tres egoístas*".



MAGO: EL DESPERTAR

Desde tiempos inmemoriales los **magos** han desarrollado una sociedad tan compleja o más que la de los vampiros. Al igual que los vampiros, están divididos en organizaciones con filosofías diferentes, pero a diferencia de éstos, están librando una guerra interna entre dos grandes grupos: las **Órdenes del Pentáculo** y los **Videntes del Trono**.

En cuanto a las Órdenes del Pentáculo, la **Escala de Plata** es sin duda la orden de magos más influyente en España. Han gobernado a la sociedad **Despertada** durante siglos y siguen haciéndolo en la mayoría de ciudades en la actualidad. Su influencia se extiende por el mundo de la política, las finanzas e incluso la religión. España es uno de los principales centros de la gran cábala internacional **Ad Maiorem Dei Gloriam** (que pretende reconciliar las enseñanzas Despertadas con la fe católica), que cuenta con varias sedes en el país. La mayoría de los **Tearcas** defienden un gobierno central fuerte (ya sea a nivel español o europeo), pues consideran que la unidad de la humanidad es fundamental para acabar con la **Mentira** de los **Exarcas**. Sin embargo, unos pocos (mayoritarios en Cataluña, Galicia o el País Vasco) defienden un mayor autogobierno, sosteniendo que un régimen descentralizado es más fácil de guiar y que la unidad debe darse entre los guías, pero no necesariamente entre las masas. Como en tantos otros aspectos, es difícil discernir hasta dónde estos argumentos (por parte de uno u otro bando) se basan en razones de política Despertada o de los Durmientes.

La **Flecha Adamantina** es la segunda orden en influencia en España, tras la Escala de Plata, con quienes han establecido una férrea alianza de conveniencia en la mayoría de ciudades. Muchos de ellos están infiltrados en el Ejército (incluso tienen a un general en el Alto Mando), la Guardia Civil, la Policía u otros cuerpos autonómicos de seguridad, y los que no, suelen ejercer como guardias de seguridad o entrenadores de artes marciales. La gran mayoría son férreos partidarios de un gobierno centralizado y fuerte, que garantice el orden y la estabilidad, siendo enemigos de los distintos movimientos nacionalistas periféricos de España. En numerosas zonas rurales poseen villas que les sirven como casas de entrenamiento (en Andalucía se rumorea que tienen un Cortijo en propiedad de varios miles de hectáreas).

En cuanto al **Mysterium**, aunque no poseen mucho poder directo, sí tienen una gran influencia indirecta, gracias a sus amplios conocimientos mágicos. Están muy vinculados a las universidades (como la de Alcalá o la de Navarra, entre otras), pero también a la Iglesia (en la Edad Media, los monasterios fueron los

principales centros de conocimiento). Su principal centro en España es en Toledo, dónde desde los tiempos de Alfonso X el Sabio instalaron su principal **Athenaeum** de la Península. En España se sitúan dos de los lugares asociados a la **Atlántida**, Tartessos y las Islas Canarias, por lo que el Mysterium trata de financiar y participar en expediciones arqueológicas que los investiguen. Aunque los **Mistagogos** españoles son muy tradicionalistas (tanto o más que la Escala de Plata), a diferencia de los Tearcas, tienen un interés en preservar y fomentar las diferentes culturas de España, pues creen que en cada cultura hay una chispa Superna y que la desaparición de una cultura supone la desaparición de esa chispa.

Los **Guardianes del Velo** parecen seguir sus propios objetivos, al margen del resto de Órdenes. Su principal interés es ocultar las verdades Supernas a los **Durmientes** y toda su política se dirige a ello. Su método favorito es la creación de **Laberintos** (sociedades secretas o cultos) de tipo religioso, tanto en la Iglesia Católica como en grupos tipos new age, con la esperanza de apartar a sus miembros de la verdad **Superna** y guiarlos hacia falsas doctrinas religiosas o esotéricas (además de la utilidad de tener agentes mortales infiltrados en todos los ámbitos). Los Guardianes del Velo suelen apoyar al nacionalismo periférico catalán, vasco y gallego, ya que consideran que cuanto más dividida esté la humanidad, más fácil será manipularla e implantar Laberintos a pequeña escala. Por la misma razón, se oponen a toda medida que favorezca la integración europea.

Finalmente, el **Concilio Libre** es una Orden pujante y en crecimiento. En España tardaron unas cuantas décadas más en ser aceptados por la Escala de Plata y las **Órdenes del Diamante**, pero finalmente (por la gran presión de sus iguales europeos) fueron aceptados, aunque con muchas restricciones y desconfianza. Ello provocó que durante la Segunda República y la Guerra Civil se produjeran varios alzamientos **Libertinos** por toda España, lo que casi causó una nueva guerra civil Despertada. Pero la resistencia heroica de los Libertinos de Barcelona (las cuatro Órdenes Atlantes se habían retirado) frente a los Videntes del Trono, acabó provocando una gran oleada de admiración por toda Europa, por lo que finalmente la Escala de Plata comprendió que tenía que suavizar su presión sobre ellos.

En cuanto a los **Videntes del Trono**, los grandes enemigos de las **Órdenes Atlantes**, están lentamente recuperándose de una grave derrota. Los Videntes aprovecharon la Guerra Civil para lanzar una gran ofensiva contra el Pentáculo. En un esfuerzo de

colaboración sin precedentes tomaron varias ciudades, a medida que avanzaban las tropas franquistas. Pero en Barcelona fueron detenidos por los Libertinos en una heroica batalla que duró meses y que acabó con gran parte de los recursos de los Videntes. Tras ello, los Órdenes Atlantes contraatacaron y los Videntes perdieron todo lo que habían ganado durante la ofensiva inicial.

Actualmente los Videntes no controlan casi ninguna gran capital española, aunque tienen a muchos de sus agentes infiltrados en varias administraciones. Recientemente se hicieron con el poder en Valencia, después de que el **Jerarca** y otros miembros del **Consilium** local cambiaran de bando y les entregaran la ciudad. Los Videntes están profundamente divididos en cuanto a la política española: unos cuantos apoyan los nacionalismos periféricos como herramienta para dividir y generar tensiones entre los Durmientes, mientras que otros defienden un gobierno español fuerte para poder controlar ellos el país más fácilmente. Los **Ministerios** predominantes son los **Pretorianos** y **Pater Noster**; **Hegemon** tiene una cierta influencia (en decadencia), pero **Panopticon** es muy débil en España. En cuanto a los Ministerios menores, **Mammon** es una fuerza en ascenso y se rumorea que la crisis actual que sufre España puede ser obra suya.

En cuanto a los **Proscriptores**, como en todas partes del mundo hay unos varios cultos. Destacan dos de ellos: la **Hoguera** (de inspiración gnóstico-albigense), que se encuentra presente sobre todo en el noreste del país; y por otro lado, **Panografía**, una secta que mezcla religión con ciencia-ficción y que ha logrado captar a varios Durmientes famosos (especialmente del mundo del espectáculo). Finalmente, hay unos cuantos magos **Apóstatas**, que no se alían a ningún bando, pero son pocos y mal organizados.

Relaciones con los Vástagos

La gran norma que suelen seguir los magos respecto a los **vampiros** es no tratar con ellos, sin embargo, en ocasiones, los caminos de ambos se entrecruzan, ya sea para bien o para mal.

Tanto el Concilio Libre como la Escala de Plata luchan para liberar a los **Durmientes** del yugo vampírico, para que la humanidad pueda desarrollarse en libertad (es decir, controlada por ellos). Estos conflictos raramente se traducen en violencia, pero cuando lo hacen, la Flecha Adamantina está dispuesta al combate. Los Guardianes del Velo también compiten con algunos Vástagos para controlar a la humanidad mediante sociedades secretas. El Mysterium es tal vez la orden más proclive a relacionarse con los vampiros, tratando de aprender más de ellos, pese al riesgo que tal cosa supone.

Los Videntes del Trono también suelen competir con los Vástagos por el control del país, sin embargo no son pocos los casos en que Videntes y Vástagos individuales colaboren entre ellos para beneficiarse mutuamente (y traicionarse cuando ya no se necesiten).

Otro punto de tensión entre Vástagos (en concreto **Dragones**) y Despertados es el control de los **Nidos de la Sierpe**, muchos de los cuales están en manos de los Despertados. Los Nidos de Ceuta y de Gibraltar están disputados por ambas facciones, y en Barcelona el Príncipe Montoya logró arrebatárselos a los Despertados la mayoría de los Nidos de la ciudad.

Sin embargo, pese a todos estos conflictos, hay casos en que se han producido excelentes colaboraciones entre ambas facciones. En Santiago de Compostela vampiros y magos están unidos para proteger la tumba de Prisciliano, y en el Escorial ambos grupos también han logrado un acuerdo de colaboración en cuanto a su biblioteca esotérica.



Prometeo: Los Creados

La presencia de los **Prometeos** en España es algo más elevada de lo que es normal en otras partes del mundo (pero aun así, si hay 30 o 40 en todo el país ya son muchos).

Sin embargo, ello es un hecho reciente. En 2007 varios Prometeos experimentaron apariciones de **Qashmallim** que les indicaron de ir a Barcelona, en concreto a la **Sagrada Familia**, con el mensaje: *“Lo que se alza debe caer. Lo que ha caído puede alzarse de nuevo”*. Aunque muchos creían que ello se traduciría en el derrumbamiento de la Sagrada Familia, tal evento no sucedió, aunque ese sí fue uno de los peores años de la historia reciente de la Ciudad Condal.

Tras ello, los Prometeos se dispersaron, aunque muchos de ellos permanecieron en la Península Ibérica. Los pocos que hay se mueven de ciudad en ciudad y pocos son los que se quedan permanentemente en una (aunque algunos se han quedado en Barcelona a causa del misterioso mensaje que recibieron).

Algunos especulan si esta sobreabundancia de Prometeos puede ser la verdadera razón de que la actual crisis haya pegado tan fuerte en España, a causa de la naturaleza destructiva de los Creados (algunos les atribuyen cualquier fenómenos particularmente destructivo en el país).

Sin embargo, la mayoría descarta tal posibilidad. La crisis es global y tal vez en España ha pegado más fuerte a causa de los Prometeos, pero ello no quita que la debilidad de la estructura económica española haya sido un factor básico.

Relaciones con los Vástagos

Las relaciones de los Prometeos con los **Vástagos** es mínima. La gran mayoría de los Vástagos ni siquiera sabe de su existencia y los Creados prefieren que siga así. Unos pocos, especialmente **Mekhet**, parecen tener ligeros conocimientos acerca de los **Osíreos**, lo que intriga a algunos Prometeos. Unos pocos Vástagos de la **Ordo Dracul** sienten curiosidad por el poder del **Pyros** (los pocos que saben de su existencia), planteándolo como un medio para la Trascendencia, de manera que buscan capturar Prometeos y **Pandoras** para investigar la naturaleza de la fuerza que anima a estas criaturas.



CHANCELING: LOS PERDIDOS

La España feérica está en guerra.

Desde los frondosos bosques del norte hasta las áridas extensiones del sur, por toda la Península Ibérica el Seto ruge con el conflicto: **Aspectos**, **Cortes** y hasta **feudos libres** enteros chocan los unos contra los otros, llegando incluso hasta la guerra abierta en los puntos de mayor tensión. Incluso en los feudos conocidos como “seguros” o “neutrales”, como el Oasis de Barcelona, el **Glamour** tiene un regusto a rencor e insatisfacción con el statu quo.

¿Qué ha llevado a los **Perdidos** a esta situación?

En el anterior caso de Barcelona, un bloqueo casi sistemático del acceso a los puestos de poder a **Bestias**, **Elementales** y **Ogros** en tres de las cuatro Cortes (siendo **Otoño** la excepción) ha llevado a varios changelings de estos aspectos a la escisión del Oasis y la creación del feudo libre de los 13 (simbolizando la unión de los tres aspectos repudiados) en la zona noreste.

En varias ciudades del norte de España se ha producido, por su parte, la **Rebelión de las Lluvias**, en la que las **Cortes de la Primavera** y del **Otoño** han exigido la disolución del **Verano** en pos de estas dos cortes, según ellas mismas, por ser claramente dominantes en el clima y personalidad de la zona.

En Valencia la **Primavera** ha expulsado a la fuerza a las demás cortes, que ahora se preparan para asaltarla mientras cortan y asfixian los pasos seguros de ésta a través del Seto.

Incluso en la democrática Cádiz, donde la Corte gobernante de cada estación se elige por sufragio, las “clases bajas” han empezado a defecionar hacia la reciente **Corte del Amanecer**, pues sólo a aquellos changelings pertenecientes a una **Noble Orden** se les permite el voto.

Pero cuando aflora algún nuevo rumor sobre los tesoros feéricos que se dice alberga España, el conflicto se vuelve individual: el todos contra todos ha amenazado con romper varios feudos cuando leyendas como la isla de San Borondón de las Canarias, el tesoro de la Casa de los Gritos de Córdoba o el Palacio de Asland en Aragón han dado indicios de existir.

El archipiélago canario, que hasta hace una década formaba un único feudo libre conocido como la **Mancomunidad** y al cuál pertenecían al menos tres pandillas de entre cuatro y cinco miembros, hoy consiste en siete changelings desperdigados por las islas: un avistamiento de la isla de San Borondón en el Seto llevó a los Perdidos restantes a intentar alcanzar la mítica isla, con desastrosas consecuencias.



Los feudos afectados por esta “fiebre del oro” pasajera suelen mantener un ojo avizor sobre aquellos que dieron lugar al rumor en primera instancia: esclavistas, leales y desalmados podrían estar demasiado interesados en el caos que provocan estas habladurías.

Ahora bien, si existe un conflicto capaz de enfrentar, aunque sólo sea verbalmente, a feudos libres tan distantes como Barcelona, León, Madrid o Granada es la mayor y más antigua leyenda que circula sobre las hadas ibéricas: el **Lugar del Pacto**. El punto indefinido del Seto donde, según cuenta la fábula, los fundadores de las cuatro **Grandes Cortes Estacionales** sellaron su acuerdo de mutua colaboración y el sistema rotacional de gobierno.

Obviamente, no es más que un cuento que se explica a los recién llegados al feudo para hinchar un poco el ego e importancia de éste, pero muchos se preguntan cómo una historia en apariencia tan improbable ha sido referenciada en anales feéricos de hace más de diez siglos. ¿Cómo ha podido sobrevivir tanto tiempo sin un poco de verdad en sus palabras? Actualmente, son siete las ciudades que se disputan este dudoso privilegio, cada una por diversas razones: León, Barcelona, Santiago de Compostela, Madrid, Granada, Cartagena y Guernica (de esta última en Luno, para ser más precisos).

Y cómo no, hay quien dice que todo son maquinaciones de las **Hadas Verdaderas** para sumir España en el caos y convertirla en un gigantesco tablero de ajedrez a varios bandos. Sea como sea, algo ruge desde lo más profundo del Seto...

Relaciones con los Vástagos

La Corte del Otoño es sin duda la que mayor y más diplomático contacto ha tenido con la sociedad **vampírica**. En algunos casos esta relación no pasa del mero reconocimiento de los dominios de cada uno (en Barcelona, el príncipe Montoya ha abandonado sus intentos de controlar el Nido de la Sierpe del Parque Güell tras la demostración de poder del llamado Rey Brujo del Otoño), pero en otros ambas comunidades han entrado en pleno contacto, con embajadores de la Corte gobernante en los elíseos vampíricos y viceversa (una situación aparentemente común en los principales núcleos Acólitos de Galicia, Asturias y León).

Salvo estas contadas excepciones y el esporádico contacto del Otoño, ambas comunidades se evitan e ignoran mutuamente y la masa de Vástagos españoles no sabe nada de los Perdidos. Estos últimos, sin embargo, suelen conocer de su existencia, pero son advertidos de no acercarse a esos parásitos manipuladores: *“No te fíes de lo que ha muerto una vez y sigue caminando”*.



Cazador: La Vigilia

España es un país con una abundante presencia de **Cazadores**, mucho mayor que en otros lugares. Muchos de estos Cazadores comienzan en solitario, pero no tardan en ser reclutados por otras organizaciones, de modo que las células de Cazadores de primer nivel son más bien escasas. Aunque hay muchas organizaciones de Cazadores en España, la mayoría de ellas tan sólo disponen de unos pocos miembros y bien pocas tienen células enteras en más de cuatro o cinco ciudades. En la mayoría de ciudades, disponen de uno o dos miembros, si es que hay presencia suya.

Sin duda alguna, la principal **Conspiración** de Cazadores españoles es el **Malleus Maleficarum**, que agrupa a más de un tercio de los Cazadores españoles (y en algunos territorios a más de la mitad). Aunque esta conspiración no nació hasta el siglo XVI, la Iglesia Católica ya tenía una larga tradición de perseguir a vampiros a lo largo de su historia. Durante la Edad Media, bajo el mandato de los obispos o (sobre todo) de la **Inquisición** local, cazaron a numerosos vampiros españoles. Tras la creación del Malleus Maleficarum, en España trabajaron ocultos entre las filas de la Santa Inquisición, una herramienta que disponía del pleno apoyo de la Iglesia y de la Monarquía. De este modo, en España, el Malleus es conocido entre los Vástagos como la **Inquisición** y sus miembros como los **Inquisidores**.

A lo largo de los siglos, fueron la principal organización de Cazadores y durante el Franquismo hasta llegaron a recibir numerosa financiación gubernamental. Pero se vincularon demasiado con el poder, de modo que con la llegada de la democracia, la organización entró en crisis. Varios de sus miembros la abandonaron y cada vez les costaba más reclutar a nuevos inquisidores (razón por la que algunas de sus células más liberales comenzaron a admitir a mujeres entre sus filas o a enseñar sus Ritos a Inquisidores no ordenados). Aunque ya no tienen la fuerza que tenían antes, siguen siendo la alianza mayoritaria en España, contando con células en casi cada capital de provincia española (y en algunas de ellas, varias células incluso, como Madrid, Valencia, Sevilla o Pamplona).

La siguiente Conspiración en importancia (aunque a mucha distancia de la Inquisición) es el **Cheiron Group (Grupo Quirón)**. Bajo la cobertura de una multinacional farmacéutica, se instalaron en España en la década de los 60, durante el Desarrollismo. Desde entonces han crecido mucho y actualmente cuentan con varias células en diversas ciudades españolas (Barcelona, Madrid, Valencia, Sevilla), además de unos cuantos miembros individuales en otras ciudades en las que tienen previstos proyectos de expansión.

También destacan los **Lucífugos**. Llegaron a España a través de las posesiones de la Corona de Aragón en Italia, pero durante los Habsburgo, se extendieron por todo el país. Mantienen una fuerte y antigua rivalidad con el Malleus Maleficarum, cuyos miembros en los 60 idearon un plan para exterminar a todos los Lucífugos en un ataque simultáneo por toda España. Tan sólo órdenes llegadas en el último momento desde Roma abortaron la operación (pero ello no impidió que algunas células de Inquisidores decidieran llevarla a cabo actuando por su propia cuenta). Hay presencia suya en varias ciudades españolas, tanto de células como de Lucífugos individuales, pero parecen ser especialmente fuertes en Barcelona, Madrid y Bilbao.

En cuanto a otras Conspiraciones, el **Aegis Kai Doru** cuenta con una antigua presencia en el país, remontándose a los antiguos griegos y romanos. Sin embargo, jamás lograron implantarse con fuerza, dado que su búsqueda de reliquias les provocaron muchos conflictos con el Malleus Maleficarum (tan sólo cuentan con una célula permanente en Sevilla, aunque tienen cazadores en varias ciudades). Recientemente, la Unión Europea creó su propio equivalente de **Task Force: Valkyrie**, la llamada **Fuerza Operativa: Carlomagno** (que cuenta con apoyo de su matriz americana). Actualmente tan sólo tienen dos células operativas, una en Madrid y otra en Zaragoza (en la base de Rota), pero están planeando crear nuevas divisiones en otras ciudades (en las que tienen agentes individuales). Los **Ascendientes** tuvieron una presencia abundante durante la dominación musulmana, pero con la Reconquista se vieron obligados a abandonar el país. Sin embargo, a causa de la fuerte inmigración islámica en los últimos años, han reaparecido unos pocos (sobre todo en Andalucía). Finalmente, también hay una muy escasa presencia de la **Herejía Cainita** en España.

En cuanto a los Pactos, sin duda el más fuerte de todos es **Comisiones Humanas (CC.HH.)**, el equivalente español del **Sindicato**. Nacidos en la clandestinidad durante el Franquismo, con la llegada de la democracia, sus filas comenzaron a crecer vertiginosamente a causa de numerosas defecciones de antiguos Inquisidores, que vieron en Comisiones una manera de proseguir la **Vigilia** libres del autoritarismo religioso del Malleus Maleficarum. Actualmente son la segunda organización de Cazadores en España tras la Inquisición y es posible que no tarden en convertirse en la primera. Son especialmente fuertes en Madrid, Asturias, Aragón y Andalucía. Sin embargo, en Cataluña y el País Vasco están bastante divididos, habiendo surgido en ambas comunidades grupos similares con una tendencia más nacionalista. Depende

de la ciudad, sus relaciones con el Malleus Maleficarum puede ser de rivalidad (o incluso enemistad) o de colaboración amistosa (muchos de los Comisionados son católicos convencidos).

En cuanto a otros Pactos, los dos más destacados son **Network Zero** y la **Abadía Ashwood**. Network Zero ha experimentado un gran crecimiento gracias a Internet. No obstante, no han creado ninguna célula propia, sino que suelen colaborar con otras células de cazadores, y si alguna vez participan activamente en la Vigilia suelen hacerlo en colaboración con Comisiones. La Abadía Ashwood tiene varios "clubs" en numerosas ciudades españolas (como Madrid, Barcelona, Valencia o Sevilla), atrayendo a niños de papá con mucho dinero y muy pocos escrúpulos para participar en sus cacerías, orgías y otros actos depravados. Finalmente hay también una pequeña presencia de los **Lealistas de Thule**, especialmente en la costa mediterránea, mientras que los **Null Mysteriis** apenas se han instalado.

Además de Comisiones Humanas, hay unos pocos Pactos más originarios de España. La **Espada de Santiago** era una orden de caballería medieval que, preocupada por las depredaciones de los monstruos, juró dedicar todos sus esfuerzos a cazarlos. Actualmente se han integrado en el Malleus Maleficarum, aunque gozan de una amplia autonomía respecto a éstos. La **Benemérita** nació en Andalucía durante el Franquismo. Originariamente formado por guardias civiles que habían presenciado lo sobrenatural, pero a quienes sus superiores les prohibían seguir investigando, se unieron para actuar por su cuenta y proteger a la población civil, colaborando activamente con los Inquisidores. Ya con la democracia, abrieron sus filas a miembros de otros cuerpos de policía que habían experimentado lo mismo que ellos, distanciándose del Malleus Maleficarum (aunque sin romper con los Inquisidores). Actualmente están siendo vigilados de cerca por los Cazadores de Fuerza Operativa: Carlomagno, pues los consideran candidatos ideales para reclutar entre sus filas. Finalmente, la **Garduña** es un pacto de Cazadores criminales, que buscan evitar las (abundantes) interferencias de los sobrenaturales en sus "negocios".

Finalmente, una breve mención a los pocos Cazadores de primer nivel. Estos son más bien escasos y no tardan en ser captados por células de otros Pactos y Conspiraciones. Sin embargo, hay un nombre que destaca entre todos ellos, un nombre que se ha convertido en una leyenda entre los Cazadores de España: **Justo Cruces**. Un antiguo Inquisidor, abandonó en los 70 las filas del Malleus Maleficarum por razones desconocidas (no parecen ser religiosas, ya que parece ser un fanático católico). Se rumorea que ha acabado personalmente con cientos de Vástagos en su dilatada carrera de 50 años como Cazador (sin embargo, la edad no parece haber mermado sus facultades). Suele trabajar en solitario y aunque en ocasiones ha colaborado con otras células de Cazadores, cuando termina su misión siempre se separa de ellos.

Relaciones con los Vástagos

Las relaciones entre los Cazadores y los **Vástagos** está obviamente marcada por la violencia. El caso más evidente es el del Malleus Maleficarum, cuya rama española es de las más fanáticas y agresivas del mundo. En España, se han labrado una reputación de cazavampiros desde hace siglos, siendo conocidos como la Inquisición por los no muertos.

Otra organización con la que también tienen enfrentamientos muy violentos es la **Garduña**, una sociedad secreta que agrupa a las principales bandas criminales del país. Los enfrentamientos con los Vástagos son principalmente para evitar que los vampiros se adueñen del crimen organizado en España. Con la Benemérita, los conflictos también suelen ser bastante violentos, mientras que con CC.HH., aunque los enfrentamientos suelen ser agresivos, no son tan frecuentes.

Sin embargo, las relaciones no son siempre de este tipo. Algunos no muertos se han vuelto expertos en manipular grupos de cazadores en favor de sus intereses y contra sus enemigos. Así, el **Lancea Sanctum** en algunos lugares tiene la suficiente influencia en la Iglesia para manipular a los Inquisidores, mientras que algunos **Cartianos** son expertos en manipular a CC.HH.



Geist: Los Come-Pecados

España es un país rico en leyendas de fantasmas (*ver Mundo de Tinieblas, más adelante*) y por eso los **Come-Pecados** suelen tener muchísimo trabajo. Además, ello se ve empeorado por la Guerra Civil, un sangriento conflicto que creó millares de nuevos fantasmas por todo el país, pero también unas cuantas decenas de nuevos Come-Pecados (algunas cifras incluso los hacen llegar al centenar), lo que afectó decididamente el panorama español de los **Atados**.

Hasta hace poco, España vivía una situación particular y bastante única en cuanto a la organización de los Come-Pecados, como consecuencia de la Guerra Civil. Por un lado, los Come-Pecados estaban (y siguen estando) muy politizados, mucho más de lo que es normal entre los grupos sobrenaturales. Por otro lado, hasta hace unos 30 años, la mayoría de Come-Pecados españoles estaban bajo la autoridad de una única Cofradía de ideología franquista.

Durante la Guerra Civil surgió una pequeña Cofradía de legionarios, militares sublevados y falangistas, llamada los **Novios de la Muerte** (conocida como los **Legionarios**). Algunos ya eran Come-Pecados antes de la Guerra, mientras que otros se convirtieron en **Atados** durante el conflicto. Esta Cofradía avanzó junto a las tropas nacionales y fue eliminando a otras Cofradías "rojas" que no aceptaban su autoridad.

Para ello, contactaron con otras Cofradías de ideología similar (y buscaron indicios de nuevos Come-Pecados entre las tropas sublevadas) asimilándolas en la suya, convirtiéndose así en una gran **Facción** que englobaba todo el país y dominaba la gran mayoría de sus ciudades (aunque lo cierto es que muchas Cofradías locales se integraron en ella para regir su ciudad, sin que la ideología fuera un factor determinante). Los Novios de la Muerte dirigieron a los **Atados** de todo el país durante todo el Franquismo, mandando con mano de hierro (aunque hubo excepciones, en zonas apartadas).

Pero en 1977, la Cofradía **Guernikako Mamuak (Fantasmas de Guernika)** dio un golpe con éxito, contra los Legionarios en el País Vasco y Navarra, matando a muchos de ellos y expulsando a los supervivientes. Durante los siguientes meses, los Legionarios trataron de recuperar esos territorios sin éxito, lo que animó a otras Cofradías a seguir el ejemplo vasco y rebelarse contra ellos. En Cataluña, los **Setze Jutges de la Mort (Dieciséis Jueces de la Muerte)** siguió el ejemplo de sus compañeros vascos y expulsaron a los Legionarios (aunque de un modo menos sangriento). En Madrid, la Cofradía **No Pasarán** también dio un golpe y tras una dura batalla (que involucró también a muchos fantasmas de la capital) expulsó a los Legionarios de la ciudad, que se vieron obligados a refugiarse en Toledo.



Viendo hacia donde soplaba el viento, en otras regiones, la caída de los Legionarios fue menos cruenta. En algunas regiones, los mismos Legionarios abandonaron la Facción y se escindieron en nuevas Cofradías independientes (como la **No Tan Santa Compañía** de Galicia y Asturias, o los **Genti de Morti** extremeños). En otros casos, los mismos Legionarios renunciaron al poder ante las presiones de otras Cofradías (como los **Fantasmas de la Alhambra**, que dirigieron a las cofradías opositoras de Andalucía).

En menos de cinco años, los Legionarios de la Muerte habían quedado reducidos a una mera sombra de lo que eran, gobernando tan sólo unas pocas ciudades. Actualmente la situación en el país se ha normalizado respecto a otras naciones y ya hay una mayor diversidad en cuanto a la organización de las cofradías locales. Sin embargo, aprovechando el descontento de varios Come-Pecados en muchas ciudades, los Legionarios quieren lanzar una contraofensiva (una Cruzada) para recuperar el poder que antaño poseían, o al menos una parte de él.

En cuanto al **Inframundo** de España, éste se ha visto profundamente alterado por la Guerra Civil. Hay numerosos fantasmas que siguen repitiendo sus últimos minutos de vida una y otra vez, dentro y fuera del Inframundo. Quienes viajan por el Reino de los Muertos se han encontrado con varios **Tableaux** (escenas de muerte en la que participan varios fantasmas) en los que los muertos sin reposo repiten una y otra vez algunas batallas de la Guerra Civil. También se ha reportado un **Reino de los Muertos** basado en la Guerra Civil, en el que sus habitantes espectrales se enfrentan una y otra vez en una batalla sin fin.

Relaciones con los Vástagos

Los **Vástagos** y los Come-Pecados raramente se relacionan entre ellos. Los Vástagos no suelen tener interés alguno en los fantasmas y los Come-Pecados, y los Come-Pecados saben que es demasiado arriesgado involucrarse en negocios con los no muertos. Los pocos que lo han hecho (por curiosidad hacia estas criaturas que están en el umbral entre la vida y la muerte) han salido mal parados.

La mayoría de los vampiros ni siquiera sabe qué es un Come-Pecados. Los pocos que han oído hablar de ellos, creen que son simplemente resucitados con poderes tras una experiencia post-mortem (parcialmente cierto) o que son una especie de magos nigromantes.

La única alianza que tiene un mínimo contacto con los Come-Pecados (y no siempre buena) es la **Ordo Dracul**. Varios **Nidos de la Sierpe** en manos de la Ordo Dracul (o en los que está interesada) son también **Cenotes** o **Puertas Avernoles** (que permiten el paso al Inframundo), por lo que en algunos lugares puede haber conflicto entre ellos. De hecho, una de las promesas de los Legionarios de la Muerte para lograr adeptos es recuperar los Cenotes en manos de los vampiros, aunque sea por la fuerza.



Mundo de Tinieblas

Además de todas las criaturas anteriormente mencionadas, hay muchas otras criaturas que se ocultan en la España de Tinieblas. Algunas han desarrollado sus propias culturas, otras se mueven aisladas entre ellas, pero otras son criaturas únicas. Aquí te mostramos unos cuantos ejemplos de lo que puedes encontrar.

España es una tierra rica en historias de **Fantasmas**. Desde las procesiones de la **Santa Compañía** de Galicia, la **Güestia** asturiana o la **Genti de Morti** extremeña, a numerosos fantasmas (como el del Palacio de Linares, entre otros), o incluso algunos pueblos fantasma (como la Cordudilla, en Requena). Algunos son famosos, pero la gran mayoría son desconocidos. Los **Come-Pecados** (*ver arriba*) suelen tratar con ellos, aunque no son los únicos.

Junto a los fantasmas hay presencia de criaturas similares, como los **Espíritus**. Muchas presencias espirituales son confundidas con fantasmas por los mortales, aunque los **Uratha** que persiguen a los residentes de la Sombra no son tan fáciles de engañar.

Otras criaturas espirituales que abundan en España son los **Demonios**. Estos suelen manifestarse de muchas maneras. A veces en su forma espiritual, mediante a la que aconsejan a los **Endeudados**, los mortales con quienes hacen pactos. Pero muchos, siempre que pueden, tratan de poseer a mortales y moverse a través de esos **Posesos**. Relacionados con ellos, hay unos cuantos **Enfants Terribles**, que poseen sangre demoníaca entre sus venas (aunque algunos, como los **Lucifugos**, se dedican a cazar a los demonios con los que están emparentados). Algunas ciudades, como Barcelona, Madrid, Valencia o Pamplona, por alguna razón son extrañamente proclives a albergar estas criaturas. Se sabe que algunos destacados políticos y famosos españoles (incluyendo altos cargos de la Iglesia) forman parte de los Endeudados, o incluso tal vez de los Posesos.

En cuanto a los **Taumaturgos** (magos no Despertados) España tiene una larguísima tradición, que se remonta a la Edad Media o incluso antes. De todos estos sobrenaturales “menores” son tal vez quienes más han desarrollado una sociedad propia, aunque no tan compleja como la **Despertada**. Algunos de estos magos menores se han hecho famosos entre los suyos, como el catalán **Arnau de Vilanova** en la Edad Media, de quien se rumorea que dio con la clave de la inmortalidad. Algunos de estos Taumaturgos han formado largas familias a lo largo de generaciones, algunas de las cuales son **Proximi** (linajes de **Sonámbulos** con grandes dotes para la magia). Ello es común en Galicia y Asturias (y todo el norte de España en general), dónde hay linajes familiares de Meigas y otros brujos, algunos de los cuales afirman preceder a la conquista romana.



En España también hay algunos **Psíquicos**, aunque no han formado ningún tipo de sociedad organizada. Aunque unos cuantos sí que se conocen entre ellos, muchos viven sus vidas absolutamente sin conocer que hay otros como ellos. No son pocos los que consideran su don más bien una maldición.

Además de los **Hombres Lobo**, en España se encuentran también otras **razas cambiaformas**. En Andalucía, Cartagena y Baleares (aunque también hay por toda España), abundan los **Baal-Hadad (Hombres Toro)**, que llegaron a la Península junto a los fenicios y prosperaron durante el reino de **Tartessos**, con cultos en su honor (que aún mantienen en pequeños pueblos aislados). En Andalucía también hay presencia de los **Equestri**, representados por la familia **Bandaris**, un rico y orgulloso linaje de terratenientes andaluces, que han engendrado a **hombres caballo** durante generaciones

Pero no todos los cambiaformas españoles pertenecen a las razas cambiantes. En España puede haber numerosos ejemplos de **Cambiapieles**, con humanos particulares que mediante la magia han logrado poder convertirse en animales. Del mismo modo, no todos los hombres lobo tienen porque estar emparentados con los Uratha: en Galicia, Portugal, Asturias, León y Extremadura abundan las leyendas de los **Lobisome** y en Castilla las del **Lobo Hechizado**. Aunque algunas pueden estar basadas en malas concepciones de los Uratha, otras tal vez se basan en otros tipos de hombres lobo, sin relación alguna con los **Hijos de Selene**. Otros pueden ser criaturas aún más extrañas, como la misteriosa **Corantameula** de Ontinyent (Valencia), un multiformas capaz de adoptar numerosas formas de animales domésticos negros.

También hay una pequeña comunidad de **Inmortales** (de todos los tipos). Varios de ellos se conocen y es común que hagan reuniones periódicas a

nivel local, pero en general prefieren moverse en solitario y tratando de no llamar la atención.

En España también hay varias sectas extrañas. Un ejemplo de ello son sectas de origen egipcio, el **Culto de Apep** y los **Seguidores de Set**, que parecen estar en guerra entre ellas (aunque de modo sutil) desde hace siglos. Por otro lado, también hay presencia del extraño **Culto del Profeta del Dolor**, adoradores del **Dios-Máquina** (entre quienes incluso hay unos pocos vampiros), que son particularmente abundantes en Barcelona. En Andalucía, Castilla y Madrid parece ser común el **Culto de Gerión**, nacido en España.

Además, en España moran otras criaturas sobrenaturales. Algunas de ellas aparecen en los mitos y leyendas españoles, como el **Pesadiellu** de Asturias, el **Cuélebre** de Cantabria, el **Caballo Infernal** de Cataluña, el **Perro de Urco** de Galicia, la **Serrana de la Vera** en Extremadura, los **Caballucus del Diablu** en Cantabria, o el **Jentilak** vasco, mientras que otras han logrado mantenerse en secreto ante los mortales.

Finalmente, en España también abundan los **Lugares Misteriosos**. Las casas encantadas por fantasmas, espíritus o demonios son las más comunes, pero también son las menos extrañas. Entre estos lugares pueden encontrarse la **Casa de los Gritos de Córdoba** (dónde se escuchan los gritos de una mujer asesinada), el **Monasterio del Escorial** de Madrid (en el que se encuentra una puerta al Infierno –en realidad al Inframundo–), la misteriosa **Isla de San Borondón** (que aparece y desaparece, y en la que están interesadas **Magos y Changelings**), el **Lago de Sanabria en Zamora** (en el que se dice que hay una antigua ciudad sumergida, de la que aún suenan las campanas de la iglesia), o el **Hospital del Tórax** en Barcelona (en el que hay numerosos fenómenos paranormales), entre muchísimos otros.



NOBIS LIBRO

DOCUMENTALES

Y
EINFOTOGRAFICOS

NO-DO

PRESENTA

APÉNDICE DOS: ESPAÑA CANÓNICA

"De todos modos, el Aragón dominado por el Invictus y la Castilla dominada por los Santificados no contemplaron ociosamente estas cuadrillas portuguesas advenedizas. Una atroz enemistad creció entre los Vástagos de la Península Ibérica. Si el Grémio hubiera esperado un poco más antes de aprovecharse de la impetuosa exploración marítima de su rey y la consiguiente colonización extendida, sus esfuerzos habrían sido fácilmente detenidos por las alianzas de fuera de Portugal. Incluso con la unificación de Castilla y Aragón (formando lo que ahora es conocido como España), el gremio tenía recursos y posesiones por todo el mundo para ayudarles a asegurar su continua dominación de Portugal. Desafortunadamente, la Inquisición Española y Felipe I de Habsburgo no permitirían que al gremio le siguieran yendo bien las cosas.

Noches Ibéricas: Grémio de Corajoso,
Ancient Mysteries, p. 136.

APÉNDICE DOS: ESPAÑA CANÓNICA

La Península Ibérica es un extraño hervidero de Vástagos. Casi todos los clanes y filosofías están representados, desde antiguos Lasombra a jóvenes anarquistas Gangrel, pasando por miembros del Sabbat firmemente atrincherados (que a veces operan bajo el disfraz de anarquistas o independentistas vascos). Las diferencias de clan y de edad llevan a los Vástagos a continuos conflictos: raramente se consigue algo de valor. El clan de los Guardianes tiene aquí sus raíces históricas, y España es única entre las naciones europeas, en el sentido de que bastantes de sus "príncipes" son en realidad arzobispos Lasombra.

Un Mundo de Tinieblas (Segunda Edición), p. 91;
White Wolf Inc., 1995.

Este capítulo pretende recopilar todos los datos oficiales que hay acerca de **España** en **Vampiro: El Réquiem**. Se ha tratado de hacer una lista lo más exhaustiva posible, consultando absolutamente todos los suplementos, pero es posible que algún pequeño detalle se nos haya escapado. En casos en que se hacen hipótesis acerca de la localización exacta de un lugar, persona o acontecimiento, se deja bien claro.

Hay que tener en cuenta que el nuevo **Mundo de Tinieblas** en general (y **Vampiro: El Réquiem** en particular) está diseñado de forma modular, de modo que cualquier suplemento pueda emplearse de manera independiente y sin necesitar de otros. Por ello, no hay coordinación entre las diferentes referencias a España, sino que se trata de datos sueltos e independientes. Aun así, salvo pequeñas excepciones, tampoco hay contradicciones importantes.

Todo este material nos ha servido de inspiración para la realización de este libro. Mucho del material que encontrarás en **Tierra de Condenados: España** y en su suplemento hermano, **Reinos de Sangre: España** está basado en la información que te presentamos a continuación. Un ejemplo de ello son el **Conde Casio** y sus descendientes cristianos e islámicos (los **Casios** y los **Banu Qasi**), la historia del **Grémio de Corajoso** o la caída de Madrid a manos de los Cartianos tras la muerte de Franco, entre otros.

Aun así, no nos hemos dejado esclavizar por los textos oficiales, sino que estos nos han servido simplemente de guía. Si en algún caso se nos ocurrían historias o trasfondos que se contradecían con lo oficial, ello no nos ha supuesto un impedimento. Por ejemplo, la historia del **Grémio de Corajoso** ha sido ligeramente modificada respecto a lo oficial, mientras que en la capital de España no hacemos mención a las **Cinco Brujas de Madrid**.



General

En este apartado se hablará acerca de aquellos datos sobre España de los que no hay datos concretos sobre su localización o afiliación, o que se pueden aplicar a toda España en general.

En la Edad Media, Castilla era mayoritariamente Santificada, mientras que en Aragón predominaba el Invictus. [AM, p. 137]

También durante la Edad Media, varios **Ventrue** de la Península Ibérica descendían de un vástago llamado **Afanzo**, quien gobernó a los Vástagos del norte de Portugal y el sur de Galicia durante varios años (*en un fragmento se dice que también gobernó a los del este de Castilla y de Aragón; ello no es respaldado en ninguna otra parte del libro y muestra que quien escribió ese trozo no tiene ni idea de la geografía española*). En el siglo XIV, Afanzo desapareció (tras un ataque del Invictus en su contra) y la mayoría de sus chiquillos y descendientes supusieron que había entrado en letargo. En el siglo XV, Afanzo estableció el **Grémio de Corajoso**, una alianza de Vástagos navegantes para asegurar la independencia de los vampiros portugueses respecto a los españoles. A lo largo del siglo XVI, los Invictus y Santificados españoles comenzaron a penetrar en las cortes portuguesas, hasta que finalmente lograron acabar con el Gremio. [AM, pp. 137-141] [AB, pp. 99-101]

Los Vástagos españoles fueron de los más golpeados y de modo más duro por la Inquisición Católica a finales de la Edad Media y principios de la Edad Moderna. [AM, p. 132]

Se dice que durante la Edad Media, el Gangrel **Hassan al-Maghrebi** (fundador de los **Taifa**) y sus chiquillos atravesaron toda la Península Ibérica en sus viajes durante el auge de la civilización islámica en la Península. En este periodo, los Taifa se expandieron por todo el territorio islámico peninsular, aunque tras la reconquista sólo permanecieron unos pocos. Durante la Edad Media hubo enfrentamientos de los Taifa y otros Vástagos musulmanes contra los vampiros Cristianos. Estos combates se produjeron tanto en los campos de batalla como en las cortes Elíseas de España, batallas que trajeron tanto respeto como destrucción a los Taifa. [BL:TC, pp. 75, 79]

La Daeva **María Pascual**, una de las primeras aliadas de **Augusto Vidal** en Nueva Orleans, era española. No obstante, no se indica la alianza a la que pertenecía. [CotD:NO, p. 15]

El sire del temido **Jack Cade** (un Vástago Tejano) era un Ventrue español, quien Abrazó a Jack durante la guerra entre los Estados Unidos y México, aunque luego fue diablerizado por su chiquillo. No obstante, se desconoce su procedencia exacta. [NH:IS, p. 45]

Los **Agonistas** son una línea de sangre Mekhet con una fuerte presencia en el Mediterráneo. Aunque no se menciona a España, es de suponer que también estarán en su costa mediterránea. [V:TR, p. 109]

Los Vástagos españoles (y europeos en general) apenas participaron en la conquista de **México** (y podemos presuponer que lo mismo para el resto de **América**). Los vampiros apenas viajaban con los exploradores y colonos a causa de los peligros que ello implicaba y las escasas garantías de encontrar sustento al llegar. Una vez los vampiros españoles supieron del descubrimiento de América, pasó un tiempo antes de que los vampiros lo suficientemente valientes (o desesperados, o estúpidos) viajaran a América, pero la gran mayoría no participó de la conquista realizada por Hernán Cortés. Los primeros vampiros españoles que pisaron el suelo mexicano se toparon con los Vástagos indígenas que sobrevivieron al ataque de Cortés, enfrentándose a ellos a su manera, aunque de modo oculto a los mortales. [SoM, p. 60]

Entre los Vástagos españoles que colonizaron México estaba el Gangrel **Juan de Amaya**. Éste mantuvo durante tres años una relación amorosa en secreto con **Mónica Páez de Roa**, una mestiza indígena Daeva del Círculo de la Bruja. Su relación fue descubierta y ambos amantes fueron obligados a separarse. Eventualmente, Juan sería destruido en batalla. [SoM, p. 153]



Alianzas

INVICTUS

Durante la Edad Media, la Corona de Aragón fue el bastión de los **Invicti** españoles. [AM, p. 137]

Al igual que en otras partes de Europa, muchos de los **Invicti** de España que viajaron al Nuevo Mundo eran **Vástagos** en desgracia o no deseados, a quienes se les ofrecía la oportunidad de establecerse por su cuenta en las colonias, en vez de constituir un problema en la metrópolis europea. *Aunque no se menciona a España, no hay razón para creer que fue una excepción y la presencia de Vástagos españoles en la colonización se confirma en el libro Ventrue.* [I, pp. 31-32]

El **Ventrue Invictus Mateu de Coya** fue de los primeros **Vástagos** que viajó a América. Llegó a México incluso antes que **Hernán Cortés**, siendo adorado como un dios por los nativos de **Tlaxcala**, bajo el nombre de **Camaxtli**. [AM, pp. 86-87]

Cuando la dinastía de los **Habsburgo** accedió al trono de España, los **Vástagos** del **Sacro Imperio Romano Germánico** enviaron agentes a España, para establecer alianzas a larga distancia con los **Vástagos** de España (dónde había numerosos bastiones **Santificados**). Los antiguos de ambos países contemplaron una alianza contra los **Vástagos franceses**, pero al estallar la **Guerra de los 30 años**, los españoles apenas enviaron un puñado de **ghouls** y esclavos. [AM, pp. 132, 134]

Entre los tesoros de un anciano **Invictus** de España, hay un vial de cristal (en un relicario dorado decorado con gemas) con la sangre de **Rhadegundo**, un **Mekhet** que juró (en el siglo V) encontrar una cura para el vampirismo. Una vez al año, el 7 de febrero, el poseedor enseña el vial a los otros **Invictus** de su ciudad, quienes confirman que el **Juramento (de la Sangre Corriente)** aún no se ha cumplido. [I, p. 182]

Nuria, la **Príncipe Cartiana** de Madrid, menciona lo bajo que cayó el **Invictus** durante la **Guerra Civil Española**. [DM, p. 259]

LANCEA SANCTUM

Durante la Edad Media y Moderna, el **Lancea Sanctum** tuvo numerosos bastiones en España, especialmente en el Reino de Castilla. [AM, p. 137]

Aunque no se menciona a España explícitamente, es casi seguro que los **Santificados** españoles pertenecen al **Credo Monacal** del **Lancea Sanctum**, dadas las semejanzas de éste con el catolicismo. En Europa occidental es el **Credo**

predominante (aunque en Europa suelen coexistir pacíficamente varios credos **Santificados**) y en ninguna parte se menciona que haya ningún otro **Credo** en España. Probablemente, al igual que otros **Santificados** del sur de Europa, los **Santificados** españoles tengan una estructura muy medieval, sea común la veneración de reliquias (pocas congregaciones del sur de Europa no tienen sus propias reliquias) y las misas sean muy largas. [LS, pp. 43-44, 59]

Es casi segura la presencia de la **Herejía Icariana** en las ciudades mediterráneas españolas. Durante los siglos XV al XVII derrocaron a varios **Príncipes** de ciudades mediterráneas y hoy en día aún tienen fuerza en el mediterráneo europeo. Históricamente, Iberia fue uno de los lugares más comunes de procedencia de los **Icarianos**. Se habla de la leyenda del **Icariano** español **Fortuno**, quien mientras su cuerpo ardía en llamas, ordenó calmadamente a sus enemigos que extinguieran el fuego y éstos le obedecieron. [LS, pp. 44, 167-168]

En 1420, durante la **Reconquista**, surgió entre los **Santificados** españoles el **Credo Íblico** (o **Banu Shaitan**), una secta del **Lancea Sanctum** que reconcilia la fe islámica con las enseñanzas de **Longinos** (y que fue calificada de herética durante siglos). (Nota de **Uxas**: *En el libro Ancient Mysteries, en cambio, se habla de los Banu Shaitan como una alianza independiente durante la Edad Media*). Aunque no mencionan a España en la actualidad, afirman que cada vez hay más **Santificados Íblicos** en Europa, a causa de la inmigración, por lo que es muy probable que haya presencia suya en España. [LS, pp. 39, 61-62]

De origen español era la hermana **Almudena Marina García**, chiquilla de un **Inquisidor Santificado** europeo. Esta **Santificada** viajó como una neonata al Nuevo Mundo en 1712, descubriendo rumores entre los nativos mexicanos acerca de la presencia de una figura que guardaba muchas semejanzas con **Longinos**. Este hecho impulsó la colonización **santificada** del Nuevo Mundo (hasta entonces prácticamente ignorado por el **Lancea Sanctum**). [LS, pp. 39-40]

Cuando el rey **Felipe V** y el **Papa** se pronunciaron en contra del **toreo**, varios **Santificados** españoles (entre quienes destaca el **Obispo de Sevilla**), trataron de impulsar la prohibición entre los **Vástagos**. [V:TR, p. 246]

Aunque no se menciona explícitamente a España, se dice que hay presencia de los **Getsemaní** (línea de sangre **Nosferatu Santificada**) en la Europa mediterránea. [BL:TH, p. 51]

CÍRCULO DE LA BRUJA

La primera referencia existente del **Círculo de la Bruja** se encuentra precisamente en España. Aunque bajo otro nombre, hay evidencias de que ya en el siglo VII existía en España una organización de vampiros paganos que se puede identificar con el actual **Círculo de la Bruja**. [CotC, p. 18]

Se menciona la presencia de **Acólitos** vascos entre los vampiros que contribuyeron a la Reconquista, lo que hace suponer que el **Círculo de la Bruja** destacó en ese territorio, al menos durante la Edad Media. [BL:TC, p. 76]

Se habla de la presencia de las **Gorgonas** (línea de sangre supuestamente **Ventrué**) en varias ciudades mediterráneas, entre ellas las de la Iberia prerromana. Tras enfrentarse a la **Camarilla**, pasaron a la clandestinidad y desaparecieron. Durante la Edad Media, reaparecieron y se instalaron a lo largo de numerosas ciudades del Mediterráneo, y la actual España fue una de las zonas donde reaparecieron en mayor número. Desaparecieron poco después para reaparecer en el siglo XIX (aunque no está confirmado que sean las mismas) y actualmente también hay muchas de origen mediterráneo, por lo que es bastante probable que se las pueda encontrar en la costa española (*aunque no hay referencia explícita*). [CotC, p. 176]

ORDO DRACUL

En España (al igual que en Francia, Italia y gran parte de África) tiene mucha fuerza el **Rito Damasceno** (de origen parisino), caracterizado por una estricta jerarquía, sumisión y obediencia. No obstante, mientras en el resto de países de Rito Damasceno es normal que los participantes en una ceremonia lleven encima una daga damascena, en España lo más habitual es emplear hojas de acero toledano. [OD, p. 69]

Planes

VENTRUE

Entre los partidarios más fervientes de la colonización de América por parte de los **Vástagos** (Invictus o no) se hallaban los **Ventrué** españoles. [V:LotD, p. 28]

Afanzo de Portugal, fundador del **Grémio de Corajoso** (una alianza de **Vástagos** marineros) era un **Ventrué**. [AM, pp. 137-141] [AB, pp. 99]

También se sabe que la **Ordo Dracul** llegó a México a través de **Vástagos** españoles en el siglo XVI. [SoM, p. 76]

MOVIMIENTO CARTIANO

En una ciudad española, todos los **Vástagos** fallecieron una noche tras una extraña niebla negra que cubrió todo el dominio, que provocó que todos los **Vástagos** tosieran hasta la muerte. Los **Cartianos** tomaron el control poco después y aprendieron que la niebla surgió de una iglesia donde el **Lancea Sanctum** estaba celebrando algún tipo de misa corrupta. Los **Cartianos** decretaron que los **Santificados** no podrían entrar en la ciudad a no ser que fueran capaces de explicar qué ha sucedido exactamente, lo que hasta la actualidad no ha sucedido. [Ca, p. 103]

La **Ventrué** de Miami **Charlene DeSoto** se inspiró en las células revolucionarias de la Guerra Civil española para fundar su Ejército Anti-Obstruccionista (una facción cartiana radical que pretende evitar las interferencias de los **Vástagos** sobre los humanos). [Ca, p. 145]

PROGENIE DE BELIAL

En cuanto a la **Progenie de Belial**, la facción de los **SinNombre** es fuerte en Europa, especialmente en ciudades ricas, de gran importancia histórica y educativa. Algo parecido sucede con la facción del **Trono del Fuego Sin Humo**, con una fuerte presencia en Europa Occidental). No hay ninguna referencia a España, pero no hay razón para pensar que sea una excepción a ello. [BB, pp. 97, 109]

Algunos nombres **Ventrué** de origen español, según su libro de clan, son: **Belalcázar**, **Cortés**, **Franco**, **Miranda**, **Pizarro**, **San Bartolo** y **Villa**. *No se puede confirmar que sean de España, pero sí son apellidos españoles*. [V:LotD, p. 39]

Lasombra: Esta es una línea de sangre **Ventrué** y **Santificada** centrada especialmente en España. *Aunque llegó a escribirse para Bloodlines: The Hidden, esta línea de sangre no acabó publicándose por lo que no debe considerarse oficial*.

Geografía

ANDALUCIA

El **Gremio de los Tecnologistas** (dedicados a la investigación de las Disciplinas) del Invictus trató de dar un golpe de Estado en el sur de España, fracasando catastróficamente (lo que llevó eventualmente a su prohibición en numerosas ciudades del Viejo Mundo). *No se sabe con certeza si fue en Andalucía, aunque la referencia al “sur de España” hace que sea altamente probable que fuera aquí.* [I, p. 42]

Lo mismo sucede con una supuesta escisión de la **Honorabilísima Orden de la Corona de Espinas**. Se rumorea que a principios del siglo XX un grupo de estos caballeros abandonaron el Invictus para seguir practicando sus ideales de la Caballería entre los Santificados. En caso de ser cierto, se dice que estarían ocultos en “*el Sur de España*”, aunque bajo otro nombre. [I, p. 42]

El **Credo Íblico** (o **Banu Shaitan**) nació en 1420 en España. *No se especifica donde surgió exactamente, pero si tenemos en cuenta que por aquel entonces los únicos territorios bajo dominio musulmán en la Península estaban en la actual Andalucía, lo más probable es que fuera allí (o tal vez algún dominio cristiano con presencia islámica).* [LS, pp. 39, 61-62]

*Aunque no especifica el lugar, probablemente aquí fue Abrazado el Daeva **Garcilaso de Castillejo**, fundador de la línea de sangre Toreador (originariamente Toreros). Su sire era andaluz y tuvo conflictos con el Obispo santificado de Sevilla. No obstante, no se puede afirmar con rotundidad que fuera andaluz ni Abrazado en Andalucía. Garcilaso de Castillejo fue el segundo hijo de un noble español y rival del torero Francisco Romero. Su prometedora carrera de torero se truncó cuando fue Abrazado por un Daeva Andaluz, aunque continuó toreando en plazas vampíricas aisladas para la nobleza vampírica. Cuando el rey Felipe V y el Papa se pronunciaron contra el toreo, el Obispo de Sevilla (quien estaba celoso de la fama de Castillejo) y otros Santificados españoles, trataron de impulsar la prohibición entre los*

Santificados. Como consecuencia, Castillejo se dedicó a viajar por Europa y a estudiar arte. Eventualmente, el Daeva acabó creando su propia línea de sangre, llamada originalmente **Toreros** y más tarde **Toreadores** (como consecuencia del estreno de la ópera *Carmen* de Bizet). Actualmente, Castillejo está recluido en alguna parte de las montañas de Andalucía. Aburrido por la actual evolución del arte, espera la llegada de artistas de una nueva Ilustración, para volver a viajar por el mundo, como hizo en su juventud vampírica. [V:TR, p. 246]

Córdoba

Allí, el Gangrel musulmán **Hassan al-Maghrebi** (un bereber Abrazado poco después de la invasión musulmana de España) fundó la línea de sangre **Taifa** cuando Abd al-Rahman I fundó el Emirato de Córdoba. Los Taifa, un linaje de Gangrel refinados y eruditos, luego se expandieron por toda la España musulmana. [BL:TC, pp. 75, 79]

En Córdoba hay una importante presencia **Ventrué**. En 1762, Francia cedió en secreto Luisiana a España, mediante el tratado de Fontaine. Un grupo de Ventrué cordobeses afirma haber influido en la negociación para que el acuerdo se realizara, pero no hay ninguna evidencia de ello y podría ser una muestra de la arrogancia de muchos vampiros. También afirman haber influido en el Papa para la creación de la diócesis de Luisiana. [V:TR, p. 269]

En Córdoba fue Abrazado en 1701 **Augusto Vidal**, Príncipe de Nueva Orleans, por uno de esos Ventrué. Vidal fue en vida un noble menor sin demasiado éxito. Su sire era un antepasado lejano suyo, quien lo Vinculó al Abrazarlo. Vidal fue enviado primero a participar en la Guerra de los Siete Años (en la que España obtuvo Nueva Orleans) y luego se le ordenó supervisar la colonia de Nueva Orleans, lo que Vidal aprovechó para independizarse y convertirse en Príncipe de la colonia. [V:TR, pp. 285-286]



Actualmente, los Ventrue cordobeses (y de Andalucía en general) andan preocupados por el extremismo de **Augusto Vidal**, Príncipe de Nueva Orleáns. Algunos creen que ha enloquecido y se preguntan si no sería mejor reemplazarlo (especialmente los no Santificados). [CotD:NO, p. 51]

De Córdoba era originario un prestigioso erudito Mekhet cordobés cuyo nombre era **al-Mohager**. Entró en letargo hacia 1602, cuando comenzó la campaña para expulsar a los moriscos de España, y cuando despertó descubrió que su mundo había desaparecido y que España ahora era profundamente cristiana. Para asegurar la supervivencia de su legado Abrazó a un honorable guerrero cordobés llamado **Felipe Maldonato**. [V:TR, pp. 288-289]

Felipe Maldonato es actualmente consejero de Augusto Vidal en Nueva Orleáns (o como mínimo lo era antes de la llegada del Katrina, se desconoce su status actual tras el huracán). Abrazado por el erudito cordobés al-Mohager, fue enviado a vigilar a Vidal durante la Guerra de los Siete Años. Durante ésta estuvo a ser destruido por rivales, pero gracias a la ayuda de Vidal logró escapar y salvar su no-vida. Agradecido a Vidal, decidió acompañarle al Nuevo Mundo, convirtiéndose en su consejero en Nueva Orleáns. Felipe Maldonato, desde Nueva Orleáns, recientemente pidió ayuda a los Mekhet de Córdoba, solicitando la presencia de un Mekhet **Agonista** para ayudar a su amigo Augusto Vidal, pues cree que no está del todo bien mentalmente. *Ello no implica necesariamente la presencia Agonista en la zona, podría tratarse de intermediarios que podrían contactar con un Agonista, pero tampoco es una posibilidad que debemos descartar.* [V:TR, p. 289] [CotD:NO, pp. 50, 64]

Granada

Varios Gangrel **Taifa** modernos trazan su linaje a Vástagos de Granada, lo que sugiere que **al-Maghrebi** o sus chiquillos visitaron este dominio en algún momento. [BL:TC, p. 79]

Sevilla

Uno de los máximos promotores de la prohibición del toreo entre los Vástagos a principios del siglo XVIII (apoyando al rey y al Papa) fue el Obispo Santificado de Sevilla. Se cree que se debía a su enemistad y celos hacia el Daeva **Garcilaso de Castillejo** (futuro fundador de los **Toreador**), célebre torero en vida que siguió practicando la tauromaquia tras convertirse en vampiro. [V:TR, p. 246]

En el siglo XIII, un Gangrel **Taifa** llamado **Abdullah Muhammad ibn Ahmad** entró en letargo voluntario. Despertó en el siglo XVII, en un mundo muy diferente. Eventualmente conoció a los Daeva Toreros, con quienes se enfrentó. El detonante fue cuando Abdullah y el Torero **Miguel de Santos** se

enfrentaron por el derecho a Abrazar a una bella mujer andaluza. La mujer fue envenenada y asesinada en el conflicto, y ambos Vástagos se acusaron mutuamente de su muerte. En 1884, el Taifa mató a su enemigo. Desde entonces, ambos linajes en Sevilla se han visto atrapados en una red de odio y violencia. Algunos Taifa han viajado fuera de Sevilla extendiendo la rivalidad entre ambos linajes más allá. [BL:TC, p. 82]

En Sevilla fue Abrazado **Vinicio Peralta de Mosquera**, era un instructor de Teología del siglo XVI, quien fue Abrazado por un Santificado. Al cabo de un siglo, a causa de problemas teológicos con la doctrina Santificada, abandonó España y partió hacia la Nueva España (México), dónde fundó la línea de sangre **Nahualli**. [BL:TC, pp. 78, 80]

ARAGÓN

Durante la Edad Media, el **Círculo Interno de los Invicti** españoles se encontraba en el norte de Aragón. [AM, p. 138]

Lasombra: De Aragón es la fundadora de la línea de sangre Lasombra, **Betriz Maria de Castrovejo y Gasset**, "**La Sombra Prelada**", una de las principales impulsoras vampíricas de la Reconquista. *Aunque llegó a escribirse para Bloodlines: The Hidden, no acabó publicándose por lo que no debe considerarse de ningún modo oficial.*

Zaragoza

Durante el dominio musulmán, estuvo presente algún tiempo **Hassan al-Maghrebi** (fundador de los Gangrel **Taifa**) a mediados del siglo XI, deleitando a la corte del Elíseo con sus relatos y contribuyendo a la dinámica de gobierno local. Se cree que ingresó en el Invictus durante su estancia allí y engendró a varios chiquillos que destacaron al servicio del dominio. [BL:TC, p. 82]

Se habla de los **Banu Qasi**, como descendientes del conde vasco **Casio** (tal vez un Ventrue). *Aunque no se menciona Zaragoza, sus equivalentes mortales dominaron la ciudad en gran parte de la Edad Media, por lo que no se podría descartar su presencia (ver Navarra).* [V:LotD, p. 48]

CASTILLA – LA MANCHA

Toledo

Hay referencias escritas del Lancea Sanctum a la presencia de **Hassan al-Maghrebi** (fundador de los Gangrel Taifa) y su séquito en la Toledo musulmana (Tulaytulah). Aunque se habla de él en tono

respetuoso, se sugiere que fue eventualmente expulsado del dominio a causa de su *“excesiva y ferviente lealtad a una institución mortal, algo impropio de un Vástago de Alcornia”*. [BL:TC, p. 82]

CATALUNYA

A finales del siglo XIII, se rumorea que hubo una serie de dinastías **Nosferatu** en lo que hoy en día es el este de España y el sureste de Francia. Ese territorio hoy en día se correspondería a Cataluña (la española y la francesa) y tal vez también a Valencia y Baleares. El periodo de control fue corto, no más de tres décadas, pero durante ese tiempo no hay informes que indiquen que un solo Vástago no Nosferatu gobernara una ciudad de la zona antes de ser derrocado (normalmente de modo letal). [BHB, pp. 89-90]

Barcelona

Lasombra: La fundadora de la línea de sangre Lasombra, **Betritz María de Castrovejo y Gasset**, “**La Sombra Prelada**”, ha sido durante siglos la Cardenal Santificada y gobernante de Barcelona (salvo sus periodos en letargo). *Aunque llegó a escribirse para Bloodlines: The Hidden, no acabó publicándose por lo que no debe considerarse de ningún modo oficial.*

MADRID

Durante la Guerra Civil, las huestes **Cartianas** de Madrid apoyaron a la Segunda República, mientras que el **Invictus** apoyó a los Nacionales de Franco. Aunque la jerarquía vampírica de Madrid resultó diezmada durante la Guerra Civil, la mayoría de los Vástagos que participaron en la contienda aún existen. [DC, p. 78] [DM, p. 258]

Actualmente, el Movimiento Cartiano tiene el poder, tras la caída del Invictus (que coincidió aproximadamente con la muerte de Franco). Aunque los Cartianos se llenan la boca con palabras como “magnanimidad” o “misericordia”, están haciendo todo lo que pueden para humillar a sus antiguos torturadores. [DC, p. 78]

Tras la caída de Franco y el ascenso al poder de los Cartianos, la Mekhet **Nuria** fue elegida Príncipe de Madrid (*ver **Marca de Sangre***). Pese a todo, sabe que aunque los Cartianos están en el poder, su posición como Príncipe no está consolidada. [DM, p. 259]

MARCA DE SANGRE

Es una crónica centrada en grupo de antiguos emigrados al Nuevo Mundo, pero que antaño formaron una cuadrilla en Madrid. Tras la muerte de una de ellos, todos regresan a Madrid a investigar lo sucedido, lo que les ocasiona conflictos con **Nuria**, Príncipe de Madrid y “hermana” de una de ellos. En el transcurso de la historia descubrirán una conspiración relacionada con los **VII** y los **Julios**, que les hará viajar por varias ciudades de Europa.

Esta crónica incorpora una nueva versión de los VII, por lo que si no se emplea esa versión, gran parte de su contenido no debería considerarse canónico.

Los Vástagos de esta cuadrilla son:

Francine: Hermana vampírica de Nuria (actual Príncipe de Madrid) con la que mantiene una tensa relación. Abrazada por un Mekhet Cartiano durante el gobierno Invictus en el siglo XIX, se unió a la Ordo Dracul. Ello provocó conflictos entre los Cartianos y la cuadrilla, lo que provocó que abandonaran Madrid y España. Ha pasado el último siglo en Washington DC.

Luc: Obispo Santificado de Miami y primogénito del Príncipe Amans, fue Abrazado en Madrid en 1815 (aunque es francés). Antes de partir hacia el Nuevo Mundo en 1908, perteneció a la Inquisición de la Noche.

Dominic: Gangrel Acólito de origen vasco, vivió un Réquiem seminómada, viajando por las ciudades de España, pero siempre regresando a Madrid con su cuadrilla. Se mudó a México, aprendiendo rituales de Crúac de los nativos mexicanos.

Salomé: De origen noble, esta Ventrué Acólita era una gran hechicera de sangre y una experta genealogista de los no muertos. Fue la única de la cuadrilla que permaneció en Madrid, tras la partida del resto al Nuevo Mundo. Investigando el origen de los Vástagos, tras descubrir una pista importante en un templo italiano, fue destruida.

[DM, pp. 254-260]



El Príncipe Invictus de Madrid recientemente condecoró con la “**Medalla del Lobo Escarlata y el Colmillo Dorado**” a la cuadrilla que destruyó a un antiguo que se había convertido en un monstruo destructivo. *Teniendo en cuenta que la ciudad actualmente está gobernada por los Cartianos, lo más probable es que “recientemente” haga referencia a sus últimos años como Príncipe, poco antes de la muerte de Franco y la toma Cartiana del poder.* [I, p. 85]

En Madrid el Círculo de la Bruja ha trabado a lo largo de los siglos una alianza con los príncipes de Madrid, ofreciéndoles su consejo y apoyo, a cambio de la protección respecto los Santificados. Aunque esta práctica fue muy común en Europa antaño, eran alianzas inestables y personalistas, y con frecuencia se desmoronaban con la caída del Príncipe. En Madrid, sin embargo, las **Cinco Brujas de Madrid** han sido capaces de establecer durante siglos una alianza con los respectivos nuevos Príncipes de la ciudad, convirtiéndose en un importante elemento de la política de la ciudad. [CotC, p. 23]

La tradición del toreo sobrevive entre los vampiros, quienes organizan arenas clandestinas. Lanzan a un mortal secuestrado y borracho a la arena, le dan un hacha, una espada ancha o un mazo y le hacen enfrentarse a un matador vampírico. El destino del mortal es el mismo que el del toro. [DC, p. 78]

Hay presencia de la línea de sangre **Toreador**, especialmente visibles en los centros culturales de la ciudad. [V:TR, p. 246]

Durante la Revolución Industrial, los Nosferatu Yagnatia (Acólitos) salieron de Rusia en busca de nuevos horizontes. Se instalaron en varias ciudades del mundo, entre ellas Madrid. [BL:TC, p. 108]

Existe una leyenda urbana referida al Príncipe de Madrid y a la línea de sangre de la **Feria** (vampiros deformes y grotescos capaces de moldear la carne), aunque no hay evidencia alguna de que sea cierta. Se dice que hacia el 1800, un grupo de estos Vástagos llegó a Madrid (o a otra ciudad española) y el Príncipe de la ciudad exigió que se presentaran ante él o serían destruidos. A la noche siguiente, la Feria había desaparecido, pero también lo había hecho el Príncipe. Al año siguiente, Vástagos franceses aseguraron que el Carnaval tenía una nueva atracción, el Viejo Gusano de España, un Vástago sin brazos ni piernas, que se arrastraba como una serpiente y tenía el rostro del viejo Príncipe de Madrid. [BL:TL, pp. 32-33]

VALENCIA

Denia

Varios Gangrel **Taifa** modernos trazan su linaje a Vástagos de Denia, lo que sugiere que **al-Maghrebi** o sus chiquillos visitaron este dominio en algún momento. [BL:TC, p. 82]

Valencia

Aquí fue donde nació **Augusto Vidal**, Príncipe de Nueva Orleáns, aunque luego se trasladó a vivir a Córdoba, tras casarse. [V:TR, p. 285]

En los asesinatos investigados por el Ventrue **Hardaiken** (ver *Navarra*), hay referencia a las “jovencitas de Valencia”. Se desconoce su significado. [V:LotD, p. 37]

GALICIA

En la Edad Media, los Vástagos de Galicia estuvieron bajo la autoridad del Ventrue **Afanzo de Portugal**, quien aparentemente desapareció en el siglo XIV, aunque reapareció más tarde para fundar el **Grémio de Corajoso** en el siglo XV. [AB, p. 100]

NAVARRA

El Ventrue **Hardaiken** (quien no tiene nada que ver con España) investigó recientemente unos asesinatos relacionados con un posible regreso de las **Estirges** (o eso es lo que parece, no hay nada claro y todo parece ser un misterio y un enigma). En algunas de las pistas de esos asesinatos hay referencias a España.

Se habla de la existencia de los **Banu Qasi**, linaje descendiente del (tal vez) Ventrue vasco **Conde Casio**, quien en el siglo IX se convirtió al Islam, no por fe, sino para no perder sus territorios ni su no-vida. También habla de que ha habido varios Vástagos llamados **Casio** a lo largo de la historia Ventrue. Probablemente se trate de distintos Vástagos, pero no se puede descartar que en algunos casos se trate del mismo.

Hubo un Conde Casio mortal, un noble visigodo de Tudela, quien se convirtió al Islam. De él descendían los Banu Qasi, una influyente familia de Mudéjares (hispanogodos islamizados) que gobernó la Zaragoza y sus alrededores (hasta Navarra). Sin embargo, el Conde Casio mortal vivió en el siglo VIII, no el IX (aunque la fecha del IX es aproximativa y tampoco podemos descartar que se trate de un error de White Wolf). ¿Cuál es la relación entre los dos? Por el texto, parece que los Ventrue consideran al conde Casio como uno de los suyos, pero no están seguros.

También se habla de **San Millán**, un santo español de los siglos IV y V (patrón de Castilla, muy venerado en la Edad Media) quien predijo la destrucción de un ducado vasco. Algunos lo interpretan como una referencia a los **Banu Qasi**. Los Ventrue descartan que sea uno de ellos, a causa de su humildad y su gran caridad.

No obstante, todo ello sigue envuelto en un aura de misterio y no se pueden extraer conclusiones de ningún tipo.

[V:LotD, pp. 37, 48]

Hay otras referencias a los **Banu Qasi** a lo largo del libro. Se habla de la **Hija de Casio** y de lo que la progenie de Casio hizo a una ciudad, pero no está nada claro, ni nada indica que ello sucediera en España. También se insinúa una posible relación con las **Estirges** y tal vez con los **Julios**, pero ello está en forma de enigmas crípticos, muy difíciles de entender, por lo que no se puede confirmar. [V:LotD, pp. 79, 94]

En el básico de **Vampiro: El Réquiem** hablan de los **Casianos**, un linaje **Ventrué** descendiente del “**gran Cassius**” (*sic*). Lo describen simplemente como un linaje, no como una línea de sangre (*pero lo mismo decían de los Licinios y de los Rötgrafen, y ambos acabaron convertidos en líneas de sangre*). Lo más seguro es que se trate del mismo linaje que los **Banu Qasi**, aunque con una rama cristiana y otra islámica. *Se desconoce si el “gran Casio” es el mismo que el Conde Casio o un Vástago distinto (podría ser el fundador y luego un descendiente suyo se habría convertido al Islam, o al revés, aunque esto son especulaciones, sin nada que apoye una u otra hipótesis)*. [V:TR, p. 113]

PAÍS VASCO

Se menciona la presencia de **Acólitos vascos** entre los vampiros que contribuyeron a la Reconquista, lo que nos hace suponer que el **Círculo de la Bruja** destacó en ese territorio durante la Edad Media. [BL:TC, p. 76]

Se habla de los **Banu Qasi**, como descendientes del conde vasco **Casio** (tal vez un **Ventrué**), pero éste probablemente es de origen Navarro (*ver Navarra*). [V:LotD, p. 48]

El **Gangrel Acólito Dominic** (*ver Marca de Sangre, más arriba*) nació en el País Vasco y Abrazado por un **Gangrel vasco** en la década de los 1850's. [DM, pp. 257-258]



FUENTES

Vampire: The Requiem [V:TR]

Danse Macabre [DM]

Damnation City [DC]

Shadows of Mexico [SoM]

City of the Damned: New Orleans [CotD:NO]

Ancient Mysteries [AM]

Ancient Bloodlines [AB]

Invictus [I]

Lancea Sanctum [LS]

Circle of the Crone [CotC]

Ordo Dracul [OD]

Carthians [Ca]

Belial's Brood [BB]

Night Horrors: Immortal Sinners [NH:IS]

Lords Over The Damned: Ventrue [LotD:V]

The Beast That Haunts The Blood: Nosferatu [BHB:N]

Bloodlines: The Hidden [BL:TH]

Bloodlines: The Legendary [BL:TL]

Bloodlines: The Chosen [BL:TC]



SOBRE LOS AUTORES

«España no ha tenido esas minorías selectas de cultura media de los países centroeuropeos. España nunca ha sido foco sino periferia. Algunos hombres extraordinarios, y luego, plebe.»

Pío Baroja,
escritor español.

HEINRICH VON MURNAU

Sacerdote Santificado

Decano Agonista de Historia

“Ya he vuelto a involucrarme en otro proyecto. ¿Acaso jamás aprenderé a centrarme y trabajar en una única obra?”



Nacido en 1856 en Baviera, **Heinrich** pertenecía a una familia de la baja nobleza alemana (los **Murnau**). Siendo el cuarto hijo de la familia, desde bien joven se le eligió la profesión eclesiástica, siendo enviado a estudiar al seminario desde niño. Allí, Heinrich mostró un gran interés por los libros, algo que sus superiores percibieron. Por ello, rápidamente le pusieron en contacto con la Compañía de Jesús, pues vieron que encajaría perfectamente allí.

Estudió Teología Católica e Historia en la prestigiosa Universidad Ludwig-Maximiliano de Múnich, doctorándose con honores en ambas y

ordenándose sacerdote. Pese a ello, su interés estaba más cercano a la arqueología bíblica que al mero sacerdocio y comenzó a colaborar con prestigiosos arqueólogos alemanes que excavaban en el Próximo Oriente.

Se convirtió en uno de los principales colaboradores de Robert Johann Koldewey, formando parte de su equipo cuando éste descubrió las ruinas de la antigua Babilonia. Participó en las excavaciones de las ruinas, maravillándose cuando desenterraron el templo de Marduk, al que identificaron con la mítica Torre de Babel mencionada en la Biblia.

Mientras excavaba descubrió algunas ruinas y restos arqueológicos que le llamaron la atención y le preocuparon. La familia Murnau había estado asociada durante generaciones al **Malleus Maleficarum**, una conspiración católica de cazadores de vampiros. Aunque él no se había dedicado a ello, sí que tenía unos mínimos conocimientos acerca de tales criaturas. En algunos grabados encontrados en Mesopotamia encontró dibujos y textos que le recordaban a las leyendas de los no muertos. Tras copiar lo que encontró para estudiarlo con calma, en 1908 los envió al castillo de su familia en Baviera.

Sin embargo, sus investigaciones llamaron la atención de un Vástago que interceptó el envío. Decidido a evitar que tales conocimientos llegaran a su familia, pero maravillado por la brillante mente de Heinrich, decidió abrazarlo y unirlo a las legiones de los no muertos. Su sire, **Markus Scholl**, era un Dragón Agonista que se había instalado en la Universidad de Munich desde hacía más de un siglo (cuando la universidad tenía su sede en Ingolstadt) y ya había fijado su atención en él.

Markus introdujo a Heinrich a la Ordo Dracul y pronto comenzó a instruirle para que se uniera también a las filas de los Agonistas. Sin embargo, no tardó en descubrir que Heinrich no encajaba entre los Dragones. Sentía un vacío espiritual que no se llenaba en las filas de la Ordo Dracul, y además su interés por la historia de los Vástagos, aunque agradaba a los Dragones, le absorbía demasiado, dejando un lado sus estudios en pro de la Gran Obra.

Por ello, contactó con un Santificado Agonista de confianza y sugirió que aceptaran a su chiquillo como pupilo. Aunque la decisión fue polémica (tanto por parte de Dragones como de Santificados) y su ingreso fue visto con recelo, poco a poco se fue ganando su aprobación. Comenzó su carrera Santificada como archivista, fue ordenado sacerdote y actualmente es considerado uno de los principales expertos mundiales en el Testamento de Longinos.

Aunque su dedicación a sus deberes sacerdotales no es tan plena como a algunos les gustaría, su contribución al estudio del Testamento y del pasado de la alianza compensa con creces tales hechos (aunque en algunos dominios especialmente conservadores su presencia no es bien recibida por algunas de sus polémicas conclusiones).

Heinrich pertenece al Credo Monacal de los Santificados y aunque muchos creen erróneamente que forma parte de la facción tradicionalista, no es así. Aunque en muchos sentidos es profundamente conservador (viste con hábitos monásticos y prefiere las misas en latín según el Rito Tridentino), en realidad pertenece a la facción unificista (que defiende primar los elementos en común entre los Santificados por encima de las diferencias). Además, muchos de sus hallazgos arqueológicos y conclusiones históricas son inaceptables para los conservadores más tradicionalistas.

Su interés por España comenzó en 1924, como consecuencia de las investigaciones de su compatriota mortal, el arqueólogo alemán **Adolf Schulten**. Tras una primera aproximación, incluso acabó ingresando en la **Sociedad de Amigos de Tartessos**, pero tras darse cuenta de que ésta ocultaba propósitos oscuros, decidió alejarse de ella.

En 1942, se unió formalmente a los Agonistas tras presentar ante un comité evaluador una extensa "Cronología de los Condenados", una magna obra que recopilaba la historia de los Vástagos desde sus orígenes míticos hasta la actualidad, que fue digna de grandes elogios (en 1973 publicó una versión revisada y actualmente está preparando una nueva revisión).

Además de la Cronología ha publicado para los Agonistas y otros Vástagos una cantidad impresionante de obras menores. También ha escrito o colaborado en otras obras destacadas, además de participar en numerosos estudios arqueológicos de interés para los Vástagos (especialmente en la región del Próximo Oriente).

Miembro destacado de la SPLD (siglas en inglés de la **Sociedad para la Promoción de la Doctrina Longiniana**), en 2004 participó en la reunión que se celebró en Londres para una nueva edición del

"Testamento de Longinos". Aunque a causa de sus numerosas obligaciones no pudo participar en el proyecto (muy a su pesar), colaboró activamente asesorando puntualmente a sus autores finales (quienes también eran grandes expertos en el tema).

En 2009, para celebrar el centenario del ascenso del Príncipe Montoya al trono de Barcelona, le regaló un ejemplar de "Ciudad de Condenados: Barcelona", obra que recogía la historia de la Ciudad Condal desde el punto de vista vampírico (y de la que actualmente prepara una nueva edición corregida), que recibió una acogida muy favorable por parte del Príncipe y de los Agonistas.

Conoció a Alexander Weiss en 1973 y en 1994 decidieron comenzar a escribir esta gran obra, "Tierra de Condenados: España", considerada por Heinrich como su obra magna. En 2005, a sugerencia de Alexander, se unió al proyecto Goldry Von Hilfflos.

Actualmente, junto a Weiss, Von Hilfflos y otros Vástagos de todo el mundo está trabajando en otras obras para el proyecto "Tierra de Condenados", que pretende describir la sociedad vampírica de diversos países del mundo. Entre los países acerca de los que está escribiendo se encuentran la India, China y México, entre otros. También tiene previstas ediciones revisadas de la Cronología y de Ciudad de Condenados: Barcelona. Él mismo reconoce que es un adicto al trabajo, tal vez demasiado, involucrándose en varios proyectos simultáneamente, más de lo que sería recomendable.

Descripción: Heinrich es un hombre mayor, ya entrado en la cincuentena. Lleva una barba (o más bien una gran perilla) bien recortada y sin bigote, y su pelo ya está canoso. Su complexión física es más bien delgada, aunque no de un modo exagerado. En cuanto a su ropa, suele vestir normalmente ropajes sacerdotales, oscilando entre hábitos propios de monjes a las sotanas habituales entre los Jesuitas. Aunque ya no las necesita, suele llevar gafas, recuerdo de sus días de mortal.

Alianza: Lancea Sanctum

Clan: Mekhet (Agonista)

Potencia de sangre: 3

Disciplinas: Auspex 4, Dominación 3, Ofuscación 2, Hechicería Tebana 3.

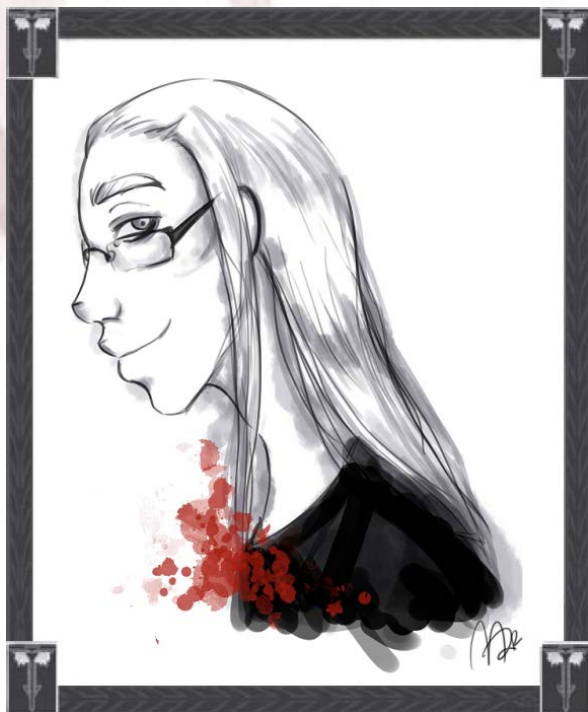
Humanidad: 6

Fuerza de Voluntad: 7

ALEXANDER WEISS

Académico y diplomático Cartiano

"La vida eterna no es una bendición frívola, es un desafío de paciencia continua."



Los padres de Alexander (Alejandro) Weiss eran Johann y Wilhemina Weiss, una joven pareja de Rostock que habían contraído matrimonio poco antes del estallido de la Segunda Guerra Mundial. Unos meses después Johann fue llamado a filas y Wilhemina se quedó sola. A medida que el gobierno alemán era derrotado y se batía en retirada ante el avance de los soviéticos por el este y los Aliados por el oeste, Johann recibió noticia de que los padres de Wilhemina habían fallecido en un bombardeo y desertó para regresar junto a su esposa.

Ante la derrota inevitable del Tercer Reich y temiendo la venganza de los soldados soviéticos, Johann y Wilhemina huyeron. Durante un tiempo residieron en Hamburgo, pero finalmente decidieron emigrar. Antes de la guerra Johann había trabajado unos años como secretario en la embajada alemana en Madrid, por lo que tras contactar con varios conocidos, decidió instalarse en España con su esposa.

España también había salido hacía pocos años de su propia guerra civil y su posición económica era muy precaria. Johann encontró trabajo como profesor de alemán y Hannah como profesora de piano de las élites de la capital y pronto consiguieron adquirir un modesto piso en el barrio de Lavapiés. Unos meses después, en febrero de 1945, nacía Alejandro (aunque en casa siempre lo llamaron Alexander).

En la España de la posguerra, Alejandro tuvo una infancia feliz. Aunque no disponía de muchas comodidades sus padres siempre estaban pendientes de él. Aunque iba a la escuela con otros niños del barrio de Lavapiés, su madre le enseñaba en casa a tocar el piano como si fuera un juego y también aprendió a hablar alemán. No eran muy religiosos pero, aunque eran luteranos, los domingos se dejaban ver por la iglesia para no despertar suspicacias. Con quince años Alejandro comenzó a trabajar como recadero y ayudante en una librería del barrio para ganarse un dinero, y el dueño, Don Tomás Álvarez, le prestó numerosos libros de su biblioteca.

Se desconoce cómo Alejandro fue Abrazado y personalmente prefiere evitar el tema. Algunos vampiros madrileños afirman haberlo visto por primera vez en 1963 cuando el Príncipe Remigio Savariego lo ordenó arrestar. Fue llevado ante la corte del Invictus y declarado culpable de haber roto la Mascarada al haber regresado con sus padres y haberles revelado su verdadera naturaleza. El matrimonio Weiss fue asesinado y su casa ardió en llamas, un suceso que fue atribuido a un accidente entre los mortales. En circunstancias normales Alexander también habría sido condenado a muerte, pero fue indultado in extremis cuando estaba a punto de recibir los rayos del sol.

La identidad de quien intervino para salvar a Alexander y sobre todo quién pudo haber hecho cambiar de opinión al Príncipe de Madrid es desconocida, aunque quienes lo conocen creen que podría tratarse de su misterioso sire, el mismo vampiro que le dio el Abrazo, tal vez un antiguo que prefiere mantenerse oculto. El hecho es que el Príncipe conmutó la pena de Alexander por un Juramento de Sangre y su servicio a la corte vampírica madrileña.

Desde entonces actuó como heraldo y secretario para el Príncipe de Madrid. Consiguió un pequeño refugio en una casa en ruinas cerca del Parque del Retiro y durante esta época aprendió las costumbres y tradiciones de la Estirpe, comenzando un aprendizaje autodidacta que continúa hasta hoy. También estableció algunos lazos con otros vampiros y observó la política de las alianzas.

En 1973, en representación del Príncipe de Madrid, asistió a la presentación de la "Cronología de los Condenados", un documento de erudición que recopilaba gran parte de la historia de los Vástagos, desde las leyendas sobre sus orígenes hasta su situación moderna. Fue allí donde conoció al autor, Heinrich von Murnau, un Santificado del clan Mekhet, y ambos mantuvieron una animada conversación en la que pusieron la base para su colaboración en futuros proyectos.

Cuando estalló la Revolución Cartiana en 1975, el Príncipe de Madrid fue destruido y Alexander quedó libre de su Juramento de Sangre. Se cree que ya había mantenido algunos contactos previos con los Cartianos, ya que pronto fue aceptado entre sus filas y

les ayudó con la información que había acumulado durante años de servicio en la corte del Invictus, pero también procuró que algunos lugares de conocimiento y Vástagos que habían permanecido al margen de los abusos del gobierno del Invictus fueran respetados. Aunque cuando los fuegos de la revolución terminaron se le ofreció una posición en el nuevo orden, Alexander prefería seguir al margen de la política y disfrutar de la libertad que había recuperado. Por primera vez en varias décadas se sentía cansado de los no muertos, añoraba su vida mortal y sentía que desde que se había unido a los vampiros había olvidado gran parte de lo que era estar vivo.

Durante la Transición viajó extensamente por España, presenciando de primera mano los cambios que se producían con la disolución de la dictadura franquista e incluso hablando con algunas de las principales figuras del cambio. Asistió a manifestaciones y reuniones clandestinas en las universidades, hizo amigos entre los mortales y fue tomando nota de todo lo que veía, poniendo los fundamentos para una descripción posterior de los dominios de los no muertos españoles.

En 1994 recibió una carta de Heinrich von Murnau, con el que había mantenido una correspondencia erudita y amistosa a lo largo de los años, en el que le presentó su nuevo proyecto, una descripción del dominio de Barcelona. Alexander viajó a la Ciudad Condal, donde recopiló numerosa información sobre la historia de la ciudad y sus no muertos, que sería utilizada por Heinrich para completar su obra. Desde entonces ambos han colaborado de forma más o menos ininterrumpida, pues Alexander ha encontrado en la investigación erudita de Heinrich la excusa perfecta para poder viajar y conocer otros lugares.

Políticamente, Alexander se declara un seguidor del Movimiento Cartiano y, aunque respeta a los Vástagos de otras alianzas mientras se muestren igual de tolerantes, considera que los Cartianos son la oportunidad que tiene la Estirpe para adaptarse a las noches modernas y seguir la evolución de la humanidad sin caer en tiranías decadentes. Todavía guarda cierto rencor hacia los Invicti, que asesinaron a su familia y lo tuvieron esclavizado durante años, pero se muestra comprensivo hacia los individuos de dicha alianza.

Desde su Abrazo, Alexander se ha vuelto más responsable, procurando ser autosuficiente, siguiendo un disciplinado aprendizaje tanto de sus habilidades vampíricas como de conocimientos más mundanos (ciencias, idiomas, informática, etc.). Al mismo tiempo siempre ha preferido frecuentar la compañía de los mortales antes que la de los vampiros, a menudo infiltrándose en la sociedad mortal mediante eventuales trabajos a tiempo parcial. En muchos aspectos todavía se considera humano y procura no atemorizarlos cuando se encuentra en su presencia. Paralelamente desconfía de los vampiros en general, pues ha visto demasiadas traiciones y puñaladas por la espalda como para sentirse seguro en la sociedad de la Estirpe, por lo que muy pocos Vástagos pueden contarse entre sus amistades. Aparte de su interés por el conocimiento mundano y el aprendizaje de lenguas, todavía conserva la afición por la música de cuando era niño y sigue practicando con el piano cuando puede.

Descripción: Alexander Weiss es un joven atractivo en la etapa final de la adolescencia, de largo cabello rubio y enormes ojos verdes. Prefiere los vaqueros y la ropa informal y a menudo observa a los mortales, atento a sus manierismos y cambios de moda, aunque más de un antiguo ha resultado sorprendido por sus modales correctos y su erudición. Su tez es sonrosada como la de un mortal y normalmente tiene un aire melancólico. A veces utiliza gafas de montura metálica, que le dan un aire intelectual. Cuando sonrío, lo hace de forma franca y sincera.

Alianza: Movimiento Cartiano

Clan: Ventrue

Potencia de sangre: 2

Disciplinas: Auspex 2, Dominación 3, Majestad 2, Vigor 2

Humanidad: 7

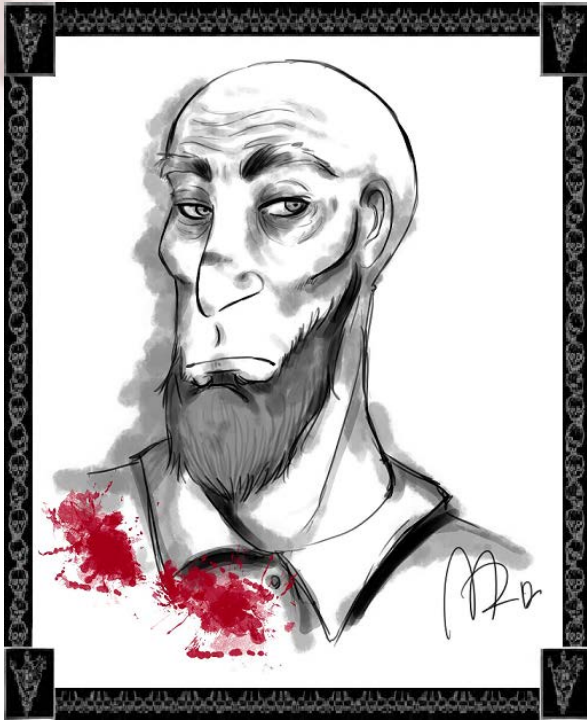
Fuerza de Voluntad: 6

GOLDRY VON HILFLOS

El Abandonado

Maestro de la Maldición Sangrienta

"¿Cambiar papel y pluma por burdas máquinas? Ojalá se nos hubiese ocurrido antes."



Poco se sabe sobre éste enigmático Vástago y lo que se rumorea en las noches contemporáneas puede que tenga más parte de leyenda que de realidad y en verdad que algunas de las versiones más extendidas se contradicen entre sí.

Son muchos los que creen que el verdadero **Von Hilflos** no es más que un mito. Otros jóvenes más imaginativos sugieren que **El Abandonado** trabaja por que la leyenda crezca y que no se le moleste. La verdad es que los vástagos más antiguos y que han dicho conocerle hablan sobre él con recelo y coinciden en varios puntos...

Aunque algunos digan que tiene más de mil años, en realidad parece ser que **Goldry** fue abrazado a mediados del siglo XV. Con su cabeza calva y su hirsuta barba castaña bien podría de haberse tratado de un monje alto-medieval que sucumbiese a los estragos de la no-vida.

Las ideas sobre su origen son de lo más diversas, puesto que todo el mundo asume que su verdadero nombre es desconocido y que **Goldry Von Hilflos** no deja de ser un simple apodo. Sin embargo

muchos sugieren que naciese en el seno del Sacro Imperio Romano Germánico por el origen de su apodo. Otros creen que pudiese haber crecido en la costa mediterráneo, en cualquier lugar de las penínsulas Itálica, Ibérica o Balcánica, asegurando que su piel es más oscura que la de sus hermanos del norte.

En realidad su origen es lo de menos, pues se cree que a lo largo de los siglos ha viajado por medio mundo. Algunas crónicas de los Dragones aseguran que halló oscuros secretos sobre la naturaleza vampírica en el lejano oriente y entre las tribus norteamericanas. Un viejo Santificado que conocí me contó que había conseguido enardecer a toda una comunidad vampírica contra el tirano de su Príncipe en Nueva España (México). Testimonios más recientes afirman que pueda haber pasado las últimas décadas en España, buscando alguna reliquia antigua en las ruinas romanas de Las Médulas (León).

Aunque otras alianzas hayan asegurado su afiliación a la orden, parece ser que se unió a la *Ordo Dracul* poco después de su fundación, en busca de la redención, *La Crisálida*. Aunque su búsqueda de conocimiento le haya llevado a lo largo del globo, no hay registro alguno sobre su investigación ni menor rastro de su paradero. Lo que alimenta el testimonio de que no es más que una leyenda.

Sin embargo, yo he conocido a **Goldry** y he recibido respuesta a algunas de las mayores incógnitas sobre su persona.

Realmente nació a mediados del siglo XV en una villa mercante cercana la antigua *Asturica Augusta*. Criado en el seno de una familia humilde fue otorgado a los miembros del Monasterio de San Pedro de Montes para dedicar su vida a Dios y ganar para su familia el favor del altísimo.

Nunca fue hombre religioso y, aunque dedicaba su vida al estudio de las escrituras y otras ciencias, su verdadero propósito era el conocimiento. A la joven edad de veinte años, **Goldry** se reveló como un gran estudiante, habiendo leído ya todos los manuscritos del monasterio.

Pasaron los años y la vida en el convento se volvió tediosa para el estudiante convertido en erudito. Perdió el cabello y se dejó crecer la barba otorgándole un aspecto más afable y maduro. Por aquel entonces despertó en el monasterio un viejo vástago de su letargo, que encontró en **Goldry** la compañía que necesitaba. Abrazó al erudito y comenzaron a vagar por Europa.

Se sabe que fue en uno de sus viajes cuando entraron en contacto con la orden de los Dragones. **Goldry** se dispuso a aprender todo lo que pudiera sobre sus nuevos mentores, abandonando a su sire por un bien mayor, la *Trascendencia*.

Pasó mucho tiempo hasta que El Abandonado estuviese harto de tantas crónicas que no le llevasen a ninguna conclusión. Dejó Europa y recorrió Asia y América, pero no encontró respuesta al enigma.

En el transcurso de los años aprendió múltiples lenguas, diversidad de culturas y en general muchos conocimientos. Era médico, ingeniero, filósofo y dramaturgo. Pero nada le satisfacía tanto como el conocimiento último de la naturaleza vampírica que se le escapaba de las manos.

Regresó a Europa, a la Península Itálica, y allí se dejó caer en letargo. Según su testimonio cuando despertó rondaba comienzos del siglo XIX y Europa comenzaba a batirse en armas. Empezó a vagar por la recién unificada Italia sin destino fijo, compartiendo sus conocimientos con los vástagos que encontraba a su paso. Pero escuchó un rumor, por lo visto los antiguos vampiros romanos habían enterrado un artefacto que devolvía la humanidad en una de sus colonias. No era más que una vieja historia, que hablaba de un vasto vergel entre montañas. Goldry se rio de la ironía de su destino. Regresó a El Bierzo (León) y recorrió las Médulas, donde halló a otro vástago, un antiguo Gangrel que había sido esclavizado por los romanos dos milenios atrás y ahora cuidaba de su morada como si se tratase de su vida. Gracias a su conocimiento del latín, pudo apaciguar la ira del vástago y que se mostrase menos receloso hacia él.

Goldry habló al Gangrel sobre el artefacto y juntos recorrieron con curiosidad los túneles semiderruidos de las profundidades de la antigua mina. Qué encontraron allí, no quiso decirlo, sólo se rió de mí diciendo: *“Ve allí, y compruébalo tú mismo.”*

Lo último que he sabido de él es que trabaja junto a otros dos vástagos, Alexander Weiss y Heinrich Von Murnau, en la realización del proyecto *“Tierra de Condenados”*; una biblioteca sobre el vampirismo a nivel mundial. En calidad de colaborador y recopilador Goldry sigue con su trabajo en la sombra.

Descripción: Goldry fue Abrazado con poco más de cuarenta años, sin embargo su cabeza calva y su hirsuta barba castaña transmiten la imagen de alguien mayor, ya entrado en la cincuentena. De piel ligeramente oscura, su altura y su cuerpo robusto, así como su severa mirada transmiten una impresión de alguien muy poderoso, y poca gente es capaz de sostenerle la mirada, lo que ha contribuido a aumentar la leyenda sobre él.

Alianza: Ordo Dracul

Clan: Nosferatu (le envuelve un halo de repulsión sobre los otros Vástagos)

Potencia de Sangre: 4

Disciplinas: Ofuscación 4, Poderío 3, Pesadilla 2, Majestad 1, Vigor 2, Auspex 2, Espirales del Dragón 6 (Espiral de las Plagas 3, Espiral de la Sangre 3)

Humanidad: 7

Fuerza de Voluntad: 9



A dark, moody photograph of bare tree branches against a reddish-brown sky. The branches are silhouetted against the background, creating a complex, web-like pattern. The overall color palette is dominated by deep reds, browns, and blacks, giving it a somber and atmospheric feel. The word "anocheecer" is overlaid in the center in a white, serif font.

anocheecer

Era una noche de sábado en una de las innumerables discotecas de Barcelona, y como cada fin de semana miles de jóvenes acudían en busca de diversión para escapar de vidas acomodadas pero llenas de insatisfacción y que a muchos se les antojaban insípidas. Algunos venían para moverse de forma espasmódica al ritmo de la última música de moda, otros para ingerir litros de alcohol o consumir sustancias que apartaran los miedos de la razón, otros en busca de sexo fácil, los menos en busca de placeres más oscuros y prohibidos, y otros en fin, por un poco de todo.

Isabela no venía por nada de eso. Después de que sus amigas y amigos se desperdigaran por el local, ella se había perdido discretamente entre la multitud de cuerpos danzantes y sudorosos excusándose con que tenía que ir al baño, pero la razón es que quería verse con su novio a solas. Tampoco es que les importara demasiado.

Había conocido a Eduard hacía siete meses, en esa misma discoteca, y lo que había sido al principio un mero tonteo con un chico guapísimo que había despertado la envidia de todas sus amigas de instituto había terminado por convertirse en algo mucho más serio.

¿Qué es lo que había terminado por atraer a Isabela? ¿Aquella mirada gris, y quizás un poco triste, pero a su manera hermosa como un atardecer de lluvia? ¿Aquellos labios sensuales de amante romántico? ¿Aquella figura apolínea de escultura griega? Lo que comenzó como un mero cruce de miradas en cuestión de semanas se convirtió en una búsqueda interesada, y finalmente terminó en romance. Sin embargo, más allá de todos aquellos rasgos que la habían hecho olvidar con indiferencia a los cantantes y actores más atractivos del momento, se encontraba un secreto excepcional, una revelación que Eduard le había confesado en una noche de luna llena mientras le entregaba una rosa roja y la oferta de un amor eterno.

Eduard era un vampiro.

Al principio Isabela reaccionó con incredulidad, después de ver sus colmillos con

algo de miedo, pero finalmente se había sentido llena de gozo al sentirse confirmada en su convencimiento de que era una chica especial. Al fin y al cabo, ¿qué otra chica podía presumir de haber conquistado el corazón de una criatura de la noche?

Siguieron noches de insomnio en las que a menudo se escapaba de la compañía de sus amigos para acudir en busca de Eduard, que le enseñó los rincones ocultos de Barcelona. Sin embargo, en ocasiones lo percibía vacilante y temeroso, como si albergara una terrible duda en su interior. Durante varios encuentros había permanecido en silencio, pero finalmente lo había animado a confiar en ella, a compartir aquellos miedos que sin duda lo estaban careciendo.

- *¿Te gustaría ser una vampira?*

Eduard le dijo que los vampiros vivían una existencia oculta, y que tenían prohibido relacionarse con los mortales, pero que la amaba y no quería renunciar a ella. Si aceptara beber su sangre podrían estar unidos para siempre en la eternidad.

Isabela había reaccionado con una sonrisa de alegría. Aquella oferta era el mejor de sus sueños: abandonar su aburrida vida, sus aburridos padres, su aburrido instituto. Estar para siempre junto a Eduard y ser eternamente joven, bella y sin necesidad de rendir cuentas a nadie.

- *Oh, Eduard. Sería maravilloso. Estaríamos siempre juntos y nos amaríamos bajo la luz de la luna y las estrellas, y podríamos visitar otros lugares y...*

- *No sabes lo que dices.*

- *Claro que sí. – por un momento vio la juventud eterna desaparecer ante sus ojos – Te quiero y quiero estar contigo. Lo demás no importa.*

Eduard se había mostrado muy reticente, pero finalmente accedió. Le dijo que para convertirse en vampira debía beber su

sangre en tres ocasiones bajo la luna llena. Se había desabotonado la camisa, mostrando su torso lampiño, de estatua clásica, y con sus uñas afiladas y blancas se había hecho un ligero arañazo bajo el rosáceo pezón izquierdo, junto al corazón, y unas gotas de sangre oscura comenzaron a manar en un lento hilillo. Con una mirada en cierta medida llena de tristeza Eduard la había invitado a beber de aquella promesa de vida eterna.

Tras el primer trago Isabela se había sentido llena de una inesperada vitalidad, y al mismo tiempo imbuida de una férrea confianza en sí misma. En el instituto alguno de sus profesores creyó que estaba tomando drogas, pero sus amigos sabían que se había enamorado de un “chico misterioso.” Isabela no hablaba mucho de él, pero siempre lo hacía henchida de un oscuro orgullo. No le importó desairar a algunas de sus antiguas amigas. Pronto dejarían de importar. Ella iba a ser mucho mejor que todos aquellos patéticos mortales.

Y había llegado la tercera luna llena. La noche en que dejaría su antigua y triste vida atrás para trascender aquel cuerpo que ahora se le antojaba tan defectuoso para convertirse en algo superior, algo que resistiría con gozo el paso del tiempo dejando atrás la triste y aburrida mortalidad.

Empujó la puerta de metal de la salida de emergencia. Eduard la esperaba en la parte de atrás de la discoteca. En aquel callejón estrecho y que hedía a vómitos, basura y meados. Sin embargo ignoró toda aquella sórdida pestilencia ante la figura de su amado, un adolescente espigado e ideal, de largo cabello rojo oscuro, ojos grises y piel pálida. Vestía con un largo abrigo gris oscuro y con ropa negra elegante. Llevaba las manos en los bolsillos y la miraba directamente, algo distante y con una fina sonrisa. De repente extendió una de sus manos, finas y delicadas.

- *Es la última vez que te lo pregunto. –*
dijo sonriendo – *¿Quieres unirte a mí*
en la noche?

- *Sí, quiero* – dijo Isabela, como si estuviera en el altar nupcial.

- *Que así sea entonces.*

Las sombras ocultaron su marcha. Ninguno de los jóvenes borrachos con los que se cruzaron se fijó en ellos. La noche todavía era reciente, y tenían muchas otras cosas en las que pensar.

Habían caminado durante mucho tiempo. Habían recorrido calles completamente a oscuras, y solo la visión sobrenatural de Eduard los había guiado a ambos. Aunque Isabela reconoció algunas calles próximas a las Ramblas finalmente llegó un momento en que tuvo que reconocer que se encontraba completamente perdida. Los pies comenzaban a dolerle. No estaba acostumbrada a semejantes caminatas y comenzaba a sentirse un poco fastidiada por la impaciencia. Había esperado que su primera noche de inmortalidad fuera algo menos aburrida.

- *¿A dónde vamos?*

- *A casa* – contestó tranquilamente Eduard.

De alguna forma el vampiro parecía tenso, como si olisqueara algo en el aire.

Pasaron junto a unos edificios viejos y de aspecto ruinoso, quizás en los arrabales de Barcelona, aunque no estaba segura. Bajo la luz de una farola medio apagada leyó una placa donde se leía *¿alle...Ponent?* No le sonaba de nada. Le pareció ver una rata que se escurría en la oscuridad, y le pareció ver...de entre las sombras surgieron dos figuras tambaleantes. Eran dos chicos altos y sucios, con la mirada perdida, igual de pálidos que Eduard pero con una palidez enfermiza y amarillenta. Tenían los brazos desnudos llenos de pinchazos y uno de ellos tenía una navaja. Los miraron con sonrisas

falsas y se acercaron. Una peste a alcohol los rodeaba.

- *¿Podemos haceros una pregunta?*
- *¿Tenéis un euro?*

Eduard se detuvo impasible frente a aquellos dos despojos de humanidad. Con apenas un paso se plantó delante de Isabela.

- *Quédate detrás de mí. No tengas miedo*
– le dijo.

Fue apenas un borrón en movimiento y aquellos dos drogadictos se derrumbaron doblados de dolor. El vampiro se movió con una velocidad claramente inhumana y agarró el brazo del chico de la navaja empujándolo con fuerza contra el cuello de su compañero. En cuestión de segundos la sangre manó a borbotones. Con un segundo movimiento Eduard agarró la mano del drogadicto degollado y empujó a su compañero contra la farola con tal fuerza que le abrió la base del cráneo. Los dos drogadictos se derrumbaron, muertos, uno encima del otro.

Todo había transcurrido en apenas unos momentos ante la mirada aterrorizada de Isabela, que no pudo dejar de sentirse aterrorizada. Nunca había visto a Eduard actuar de una forma tan abiertamente mortífera y despiadada, con una mirada impasible y fría de depredador en sus ojos. El vampiro se alzaba bajo la luz titilante de la farola, oscuro y hermoso, con una indiferencia que lo alejaba por completo de la humanidad. Sus ojos se cruzaron con los de Isabela. Era la mirada de una bestia hambrienta. Sus labios eran una línea cerrada y firme.

- *No tengas miedo* – le dijo.

Y la chica no pudo sino avanzar despacio hacia él, y a cada paso que daba la humanidad regresaba a los ojos de su amor. Una pequeña sonrisa triste comenzó a formarse en sus labios.

- *Lo siento, no quería que te hicieran daño.*

Dudó antes de dar el último paso y entonces los brazos de su amado Eduard se abrieron y la estrecharon contra sí, tranquilizándola, acariciando su cabello, como había hecho tantas y tantas noches.

“Ser un vampiro no es fácil” se convenció a sí misma. Si el vampiro no hubiera matado a aquellos drogadictos seguramente les habrían hecho daño o algo peor. No podía rendirse ahora que estaba tan cerca de unirse a su amado para siempre.

- *Llévame contigo, Eduard.*

Llegaron hasta una vieja casa que parecía igual de abandonada que las de su alrededor, pero el vampiro se dirigió hacia el portal con seguridad y retiró con facilidad la verja herrumbrosa. La puerta se abrió, dejando paso a una galería de ambiente irrespirable, muy denso, a causa del polvo que flotaba en las paredes desconchadas. Una bombilla sucia y llena de cagadas de moscas emitía una tenue luz amarillenta.

- *Perdona el desorden.* – dijo Eduard casi con vergüenza – *Pero la casa es demasiado grande y no puedo entretenerme en limpiar. Abajo tiene mucho mejor aspecto.*

Isabela lo siguió, aunque el gozo inicial había comenzado a dejar paso al cansancio y a cierta inquietud. Se recriminó a sí misma por ser tan cobarde y tonta. ¿Qué pensaría Eduard si se daba cuenta de que tenía miedo?

Llegaron al final de la larga galería y el vampiro abrió una pequeña puerta que conducía a unas escaleras de bajada, angostas y en espiral; había un par de focos eléctricos colgados en unos hachones en la pared y que se apresuró a encender. Un trecho más abajo se abría una gran habitación que había sido decorada con cierto lujo.

Aunque la estancia era polvorienta y olía a vejez, el ambiente no era tan denso ni agobiante como el de la galería. No se percibía

humedad, aunque era evidente que estaban en una especie de bodega o cámara subterránea. Las paredes de piedra mostraban extraños frescos en los que Isabela vio inquietantes esqueletos empujando personas como si fueran ganado. Uno de los esqueletos cabalgaba sobre un caballo flacucho con las costillas marcadas y enarbolaba una guadaña.

- *Por fin habéis venido.*

Aquella voz seca y rasposa procedía del fondo de la estancia. Junto a una mesa cubierta con un mantel de terciopelo rojo se sentaba en un sillón elevado una figura envuelta en un manto con capucha. Dos manos arrugadas y con largas uñas oscuras echaron la capucha hacia atrás, mostrando el rostro de una vieja mujer con enormes ojos negros de mirada obsesionada y algo enloquecida. Llevaba su cabello rizado y teñido de negro recogido en un moño y lucía una máscara de maquillaje y exagerado carmín en sus labios que se curvaron mostrando una sonrisa de afilados dientes amarillentos, entre los que relucía uno de oro. A Isabela le produjo inmediatamente un sentimiento de repulsión...y peligro. Instintivamente dio un paso atrás, pero chocó con Eduard, que la estrechó nuevamente entre sus brazos.

- *No tengas miedo.*

De repente Isabela sintió un escalofrío. El abrazo de Eduard no la reconfortó. De hecho parecía más una presa firme de la que no podía escapar.

- *¿Quién es esta mujer?*

- *Mi sire. Mi madre en la noche. Doña Enriqueta Martí.*

La vieja se levantó como movida por un resorte y avanzó hacia ella. Vestía con un vestido rojo muy gastado y polvoriento de otra época recubierto por aquel manto negro. Isabela no podía apartar los ojos de aquella mirada ansiosa de arpía y se estremeció cuando sintió su mano áspera y reseca acariciando su barbilla. Quería huir pero su mirada estaba atrapada en aquellos ojos obsesionados, en aquella sonrisa falsa y hambrienta, que ahora que estaba cerca emitía

un aliento a podredumbre rancia. Eduard la sostenía como un cepo de hierro inmisericorde.

Quiso gritar pero no pudo. Estaba perdida en en aquellos ojos llenos de ansia. La vieja la olfateó y lamió su barbilla con una lengua larga y azulada.

- *Has elegido bien, hijo mío. Es joven y virgen como la ocasión requiere. Será un buen sacrificio.*

Se sintió traicionada y llena de miedo. No podía creer que todas sus esperanzas, todo su amor terminaran de aquella forma. Eduard estaba enamorado de ella. Todo era una pesadilla. Aquello no podía ocurrir. Su corazón comenzó a latir como el de un conejillo asustado y se desmayó.

A lo lejos escuchó una voz rasposa y rítmica que repetía una cantinela incomprensible. Tenía frío. Isabela abrió los ojos y se encontró en aquella estancia con las paredes recubiertas de esqueletos que ahora, bajo la tenue luz, parecían estar burlándose de ella.

Se movió y era como si estuviera volando. Sonó un tintineo y se dio cuenta de que estaba colgada por los brazos y piernas de unas cadenas del techo, desnuda. Debajo de ella se encontraba Eduard, también desnudo, arrodillado y con los brazos extendidos, recubiertos de símbolos pintados en rojo. Aquella vieja repugnante daba vueltas alrededor, entonando aquella cantinela y con un cuchillo de aspecto siniestro en las manos.

En un último esfuerzo Isabela se agitó, haciendo tintinear aquellas cadenas de hierro y gritó a pleno pulmón.

- *¡No quiero morir!*

Ni Eduard ni la vieja le hicieron caso. Reuniendo fuerzas la chica volvió a gritar:

- *¡Eduard! ¡Yo te amo! ¡Tú siempre me has amado!*

Y en ese momento el vampiro alzó su rostro, enmareado en su cabello rojo y sus ojos la miraron oscuros e impasibles, con la belleza serena de un ángel de la muerte. Y no dijo nada. Porque en su corazón muerto tampoco sentía nada por ella.

La vieja hundió su cuchillo en el abdomen de la chica y la sangre se derramó en un profundo torrente acompañado de un atroz aullido de dolor. Eduard abrió la boca para recibirla y se bañó en un impío bautizo en la esencia de aquella virgen a la que había engañado –quizás con demasiada facilidad– para que le acompañara voluntariamente hasta aquel templo de iniquidad donde Doña Enriqueta oficiaba los ritos de los elegidos, antiguas ceremonias que hundían sus raíces en las noches de la antigüedad y que ahora sobrevivían corrompidas por la sangre y la decadencia de la no muerte.

Los gritos continuaron durante unos minutos, pero poco a poco la vida de Isabela se fue apagando. Eduard se relamió los labios, entonando una silenciosa plegaria de agradecimiento y esperando que la ofrenda fuera aceptada. Finalmente Doña Enriqueta terminó la ceremonia.

- *Ha sido un buen sacrificio, hijo mío. Ahora en verdad eres uno de los nuestros.*

Eduard la miró impasible aunque en su interior sentía un salvaje orgullo por haberse unido a los Acólitos de Barcelona. La vieja vampira se acercó y lo besó en los labios, mordiéndose la lengua y compartiendo con su chiquillo aquel momento.

El joven vampiro se levantó, recubierto de sangre roja y monstruosa belleza salvaje.

- *¿Quieres que me deshaga del cuerpo?*

- *No. Todavía será de utilidad. El cuerpo de una virgen es muy valioso y tiene muchas propiedades para los iniciados. Ahora me pertenece. Yo me ocuparé de él. Ahora cámbiate y vuelve a la noche con los demás. Mañana os reuniréis todos.*

Eduard obedeció. Subió al piso de arriba, se bañó con agua fría hasta quedar escrupulosamente limpio y volvió a vestirse. Con las vísceras y la sangre de la infortunada Isabela seguramente Doña Enriqueta prepararía alguna de sus horribles pócimas. Sin embargo, no era asunto suyo. Todavía quedaba mucha noche por delante y tal vez podría disfrutar un poco antes de sumirse en el sueño diurno de los no muertos.

En aquellos tiempos modernos, donde las jóvenes irresponsables y enamoradizas habían convertido a los vampiros en iconos románticos ante los que se rendían desesperadas, cazar era ridículamente fácil aprovechando su credulidad. Eduard disfrutaba jugando con sus presas, seduciéndolas con falsas promesas de eternidad y con su propia belleza depredadora como una llama devoradora que atrajera a las indefensas polillas a su perdición.

La puerta de la casa de Doña Enriqueta se cerró a sus espaldas con un crujido y con una sonrisa de placer perverso, el joven vampiro se perdió entre las sombras de regreso a su Réquiem.

Reinos de Sangre

España

Próximamente

Vampire
THE REQUIEM

Barcelona nocturna



UNA GUÍA URBANA PARA VAMPIRO: LA MASCARADA

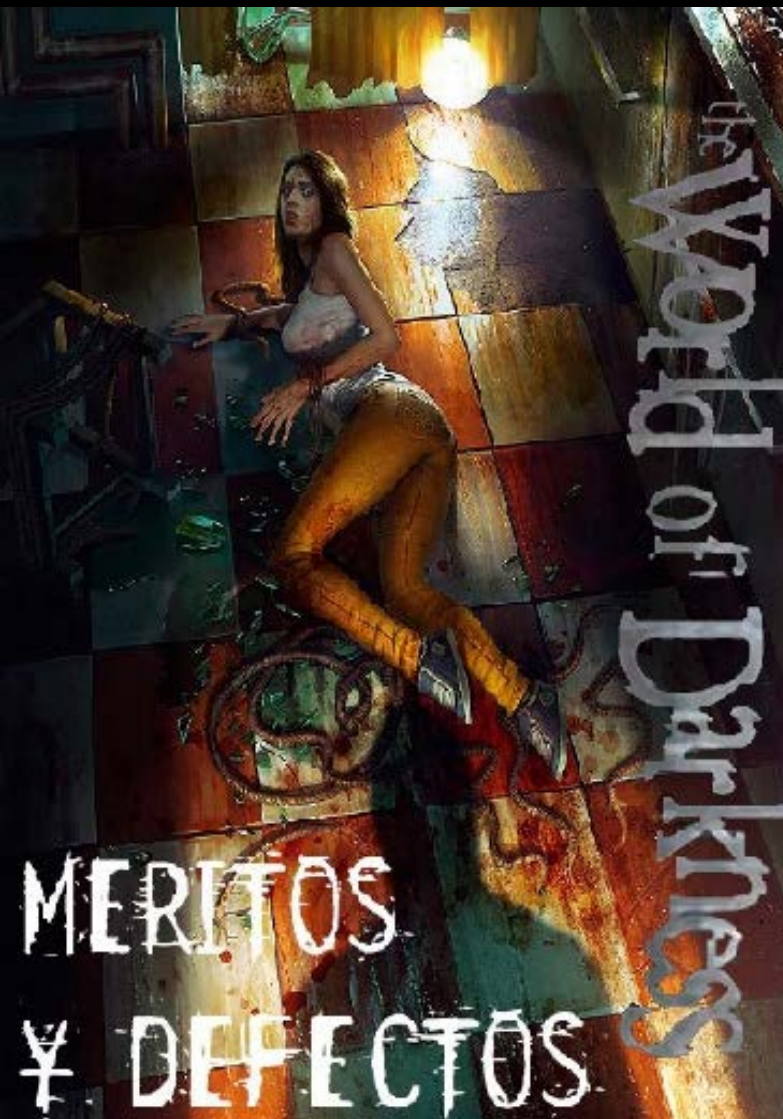
DEMONIO

La Redención

UN JUEGO NARRATIVO
DE PROPORCIONES BÍBLICAS

www.requiemnocte.net

LÍNEAS DE SANGRE
LOS OLVIDADOS



EDAD ROMANA VAMPIRO



CHILE *nocturna*



UNA GUÍA URBANA PARA VAMPIRO: LA MASCARADA

www.bibliotecadecartago.es

LIBRO DE LÍNEA DE SANGRE

Kiasyd



LIBRO DE LÍNEA DE SANGRE

Hijas de la Cacofonía





**VAMPIRE:
THE REQUIEM***

ISBN 978-1-58846-217-3
WW25000 \$34.99
A MODERN GOTHIC
STORYTELLING GAME.



**WEREWOLF:
THE FORSAKEN***

ISBN 978-1-58846-324-1
WW30000 \$34.99
A STORYTELLING GAME
OF Savage Fury.



**MAGE:
THE AWAKENING***

ISBN 978-1-58846-418-7
WW40000 \$34.99
A STORYTELLING GAME
OF MODERN SOUJERY.



**THE WORLD
OF DARKNESS**

ISBN 978-1-58846-484-2
WW55002 \$24.99
THE COMPLETE
STORYTELLING SYSTEM
FOR THE WORLDS OF DARKNESS.



**PROMETHEAN:
THE CREATED***

ISBN 978-1-58846-606-8
WW60000 \$34.99
A STORYTELLING GAME
OF STOLEN LIVES.



**HUNTER:
THE VIGIL***

ISBN 978-1-58846-718-8
WW55550 \$34.99
A STORYTELLING GAME
OF LIGHT AND SHADOWS.



**CHANGELING:
THE LOST***

ISBN 978-1-58846-327-6
WW70000 \$34.99
A STORYTELLING GAME
OF BEAUTIFUL MADNESS.

*REQUIRES THE WORLD OF DARKNESS STORYTELLING SYSTEM RULEBOOK

Pocos Condenados hay tan aferrados a sus tradiciones mortales, como los españoles, cuya actitud en este sentido es realmente escandalosa.

Los "Santificados" participan en procesiones de Semana Santa y adoran a reliquias, ¡no sólo de mártires Santificados, sino también de santos mortales!

Entre los Lunáticos, la tradición castellana de la Hidalguía ha creado más Casas Dinásticas sólo en España que en toda Europa Occidental.

Ni los Gortianos, han escapado a tal locura. Hace décadas, hasta trataron de crear su propia República a imitación de la de los mortales.

Pido a al Profeta Oscuro encontrar cuanto antes la página robada del Godice, para así poder regresar pronto a casa, y abandonar esta tierra de locos.

*Misiva de Manfred Dekker, Paladin Santificado,
al Cardenal Willibrod de Utrecht.*

Este libro incluye:

- Una mirada a la España del Mundo de Tinieblas desde el punto de vista de los vampiros, incluyendo su historia y su influencia en el país a lo largo del tiempo.
- Un tratamiento elaborado de los Vástagos españoles, incluyendo la situación de los clanes y alianzas, y la presentación de nuevas líneas de sangre, Cultos Sombríos, facciones y familias ghouls.
- Nuevas Disciplinas, rituales de magia de sangre, Devociones y sistemas.
- Una breve descripción de la situación de otras razas sobrenaturales en España.

