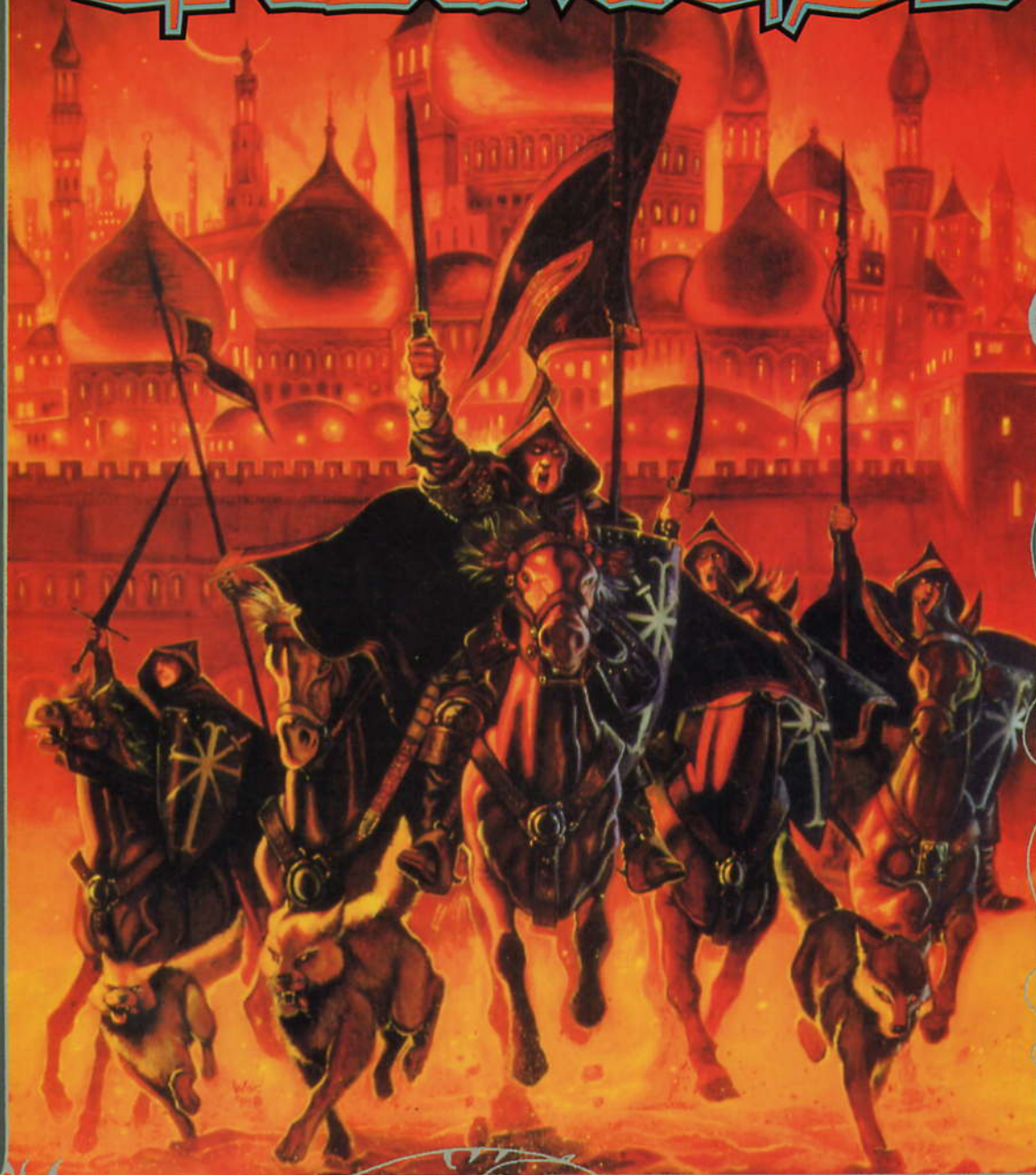


FUENTES DE BRILLANTE CARMESI



UNA HISTORIA DE VAMPIRO: EDAD OSCURA

FUENTES DE BRILLANTE CARMESI

**Sí yo me olvidara de tí, Jerusalén, olvidada sea mi diestra. Péguese mi lengua al paladar, si no me acordara de ti si no pusiera a Jerusalén por encima de mi alegría.
—Salmos 137: 5-6**

POR REE SOESBEE

CRÉDITOS

Autor: Ree Soesbee

Material adicional: Richard E. Dansky, Jen Clodius y Tod Satogata

Desarrollo: Richard E. Dansky

Edición: John "¿Cómo Diablos se Apellidaba ese Chico?" Chambers

Dirección artística: Richard Thomas

Ilustraciones: Mitch Byrd, Guy Davis, Vince Locke, Conan Venus

Portada: William O'Connor

Contraportada: Mitch Byrd

Maquetación: Pauline Benney

Internos y estadísticas: Kyle Olson, Steve McDonald, Lindsay Woodcock y Brian York

Colaboración: Jim "Skala Jim" Kiley

ATENCIÓN

Al igual que **Jerusalén Nocturno**, **Fuentes de Brillante Carmesí** trata sobre cuestiones de fe e historicidad, de modo que puede resultar ofensivo. Jerusalén ha sido el escenario de algunos de los acontecimientos más fundamentales de la historia espiritual de la raza humana. En este libro se ha intentado integrar la fe, la veracidad histórica y las exigencias del escenario del juego, así que puede que no todo el mundo se sienta satisfecho con el desarrollo de los acontecimientos. Este libro se ha escrito y desarrollado con todo el debido respeto por el Judaísmo, el Cristianismo y el Islamismo, con la única esperanza de que fuera entretenido, informativo y respetuoso. Si el tratamiento de la fe en el contexto de **Vampiro: Edad Oscura** no es santo de vuestra devoción, os sugerimos que, antes de que os sintáis ofendidos, cerréis el libro.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES:

Pauline "Umm, ¿podrías hacer algo con estas 26 páginas?" **Benney**, por rechazar las tijeras grandes

Rich "Estoy de acuerdo si también lo están Ken y Steve" Thomas, por ser el primero en escuchar la descabellada idea

Steve "Estoy de acuerdo si también lo están Rich y Ken" **Wieck**, por ser el segundo en escuchar la descabellada idea

Ken "Estoy de acuerdo si también lo están Rich y Steve" **Cliffe**, por... bueno, ya te habrás hecho una idea a estas alturas

Y finalmente, **Kosmo the Destroyer**, por encontrar divertido a un alce.

DEDICATORIA DEL AUTOR

Deseo dar las gracias a las siguientes personas por su ayuda, sin la cual este viaje jamás se hubiera llevado a cabo:

Roby "Temido, Temido y Cazado" **Duncan**

Kenny "Joel Wyland por Siempre!" **Smith**

Kyle "Argumento Semántico" **Humfeld**

Peter "No me importa. Haz lo que quieras, Rannulf."

Kusza

CRÉDITOS EDICIÓN ESPAÑOLA

Directores editoriales: Juan Carlos Poujade y Miguel Ángel Álvarez

Traducción: Isabel Merino

Coordinador de la línea: Carlos Lacasa

Maquetación: Carlos Lacasa, Javier Pérez Calvo e Iván Carnero

Impresión: Graficinco S.A.

Filmación: Autopublish



La Factoría de Ideas. C/Pico Mulhacén, 24. Polígono Industrial El Alquitón. 28500 Arganda del Rey. Madrid.

Teléfono: 91 870 45 85 Fax: 91 871 72 22
www.distrimagen.es e-mail: factoria@distrimagen.es

Apúntate a la lista de correo sobre el Mundo de tinieblas en tinieblas@distrimagen.es

Derechos exclusivos de la edición en español: © 2001, La Factoría de Ideas



Enero de 2001

La editorial no autoriza a fotocopiar ninguna página de este libro

© 1999 White Wolf, Inc. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción sin el permiso escrito de la editorial, excepto si es con la intención de escribir reseñas. Todos los personajes, nombres, lugares y textos mencionados en este libro son propiedad intelectual de White Wolf, Inc.

La mención o referencia a cualquier otra compañía o producto en estas páginas no debe ser tomada como un ataque a las marcas registradas o propiedades intelectuales correspondientes.

Debido a su temática, este producto se recomienda sólo para lectores adultos.

ISBN: 84-8421-242-4 Depósito Legal: M-48.706-2000

FUENTES DE BRILLANTE CARMESI

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	5
ACTO I: EL CONFLICTO CON LOS TREMERE	8
ACTO II: EL LOCO	14
ACTO III: CORRIENDO POR LA CIUDAD SANTA	18
ACTO IV: LAS RUINAS BIZANTINAS	26
ACTO V: LA ABADÍA DEL MONTE SIÓN	29
CONCLUSIONES Y CONSECUENCIAS	32





Introducción:

Fuentes de Brillante Carmesí es una historia ambientada en el Jerusalén del Medioevo Oscuro en el año 1197. Sin embargo, la acción de la historia retrocede hasta uno de los episodios más oscuros de la historia de esta ciudad santa: en el año 1099, la Primera Cruzada traspasó las murallas de Jerusalén, reivindicando la ciudad en nombre de la Cristiandad. Una gran locura y una inmensa furia se apoderó de todos los que entraron en la ciudad... y la conquista se convirtió en una masacre. A medida que los mortales y los Cainitas fueron acabando con las mujeres, los niños, los ancianos y los escasos defensores de la ciudad, las calles se inundaron de sangre. Cuando esta misteriosa sed de sangre empezó a mitigarse, la ciudad se había convertido en un matadero y los Cainitas que habían llegado con los invasores murieron o desaparecieron sin dejar rastro. Los historiadores denominaron esta época "Las Semanas Sangrientas" y decidieron olvidarla al considerarla un oscuro misterio. Los años pasaron sin que hubiera nuevas revelaciones... con el tiempo, el terror y el pánico fueron olvidados.

Eso sucedió hace un siglo. Ahora, en el año 1197, Jerusalén es una ciudad próspera pero inquieta. Los peregrinos cristianos coexisten con los mercaderes musulmanes y con los tenderos judíos en una frágil tregua, pues el pacto de cinco años entre Saladino y Ricardo I de Inglaterra está a punto de llegar a su fin. En algún lugar, debajo de la ciudad, se están empezando a agitar aquellos secretos de las Semanas Sangrientas que llevaban tanto tiempo enterrados.

Esta es la leyenda de la Primera Cruzada y de las almas perdidas que resistieron a las Semanas Sangrientas.

Esta es la historia de la personificación de la locura. La historia de Jerusalén.

CÓMO USAR ESTE LIBRO

Fuentes de Brillante Carmesí es una historia independiente para vuestras crónicas de **Vampiro: Edad Oscura**. Funciona mejor junto a **Jerusalén Nocturno**, aunque también puede jugarse por sí sola. En este libro vuelven a aparecer aquellos personajes del Narrador de **Jerusalén Nocturno** cuya presencia es esencial para la historia, además de los mapas de la ciudad, con el fin de beneficiar a los Narradores que no posean dicho libro. Aconsejamos a los Narradores que, como mínimo, se familiaricen con la geografía e historia básicas de Jerusalén antes de dar inicio a la historia.

VISIÓN GENERAL

Fuentes de Brillante Carmesí se puede interpretar con personajes nuevos o integrando en ella a personajes del ambiente de la **Edad Oscura**. Ya sea una historia independiente o parte de una crónica existente previa, los personajes de **Fuentes de Brillante Carmesí** se tendrán que crear siguiendo el proceso habitual de creación de personajes, aunque con una modificación: el Narrador deberá conceder a los jugadores 15 puntos gratuitos adicionales para sus personajes, para ayudarles a superar las dificultades que están al acecho.

Debéis recordar que, en el año 1197, Tierra Santa no era una "Tierra de Leche y Miel"... sino un lugar repleto de calor, polvo, sangre y fe. Cuando los jugadores creen a sus personajes de **Fuentes de Carmesí Brillante**, deberán estar familiarizados con el material de trasfondo que aparece en el libro, y quizás también con el del **Libro de los Secretos del Narrador**. Además, deberán tener una idea clara de por qué sus personajes se encuentran en Jerusalén y bajo las órdenes de quién. Esta ciudad es un semillero de conflictos religiosos, odio y violencia apenas reprimida (y más en el mundo Cainita que en el mortal)... así que no es un lugar en el que se aventuran a entrar los Cainitas sin tener una buena razón.



SINOPSIS DE LA HISTORIA

La historia comienza en Jerusalén, justo después de que los personajes se hayan reunido en el refugio del Hermano Bernardus, un Malkavian que habita en la Ciudad Santa. Éste les ha llamado para que le ayuden en una misión. Se trata de un problema infernal de primer orden: parece que ha llegado a la ciudad un grupo de Theurges infernales, conocido como los asesinos de Cainitas, que está intentando erradicar a la población vampírica local.

Si alguno de los personajes rechaza el "trabajo" (quizás porque Bernardus no le parece demasiado cuerdo o quizás, porque no le cree), éste endulzará el trato prometiéndoles riquezas, tierras y títulos. El hecho de que Bernardus no posea nada de lo que les ofrece despertará el interés de los personajes... ¿qué es lo que irrita y desespera tanto al sacerdote? En cuanto los personajes acepten la misión y se pongan en marcha, quedarán atrapados: los "satánicos" serán en realidad Tremere que tienen sus propios asuntos en la ciudad... y sus muertes serán vengadas.

Después de poner en peligro a los personajes, Bernardus desea ayudarlos... pero les pide algo a cambio. Los personajes han sido apresados y encadenados con ganchos, cuerdas y plomo, pero aún no se han enfrentado al verdadero problema: en los sótanos, alcantarillas y catacumbas de la ciudad ha aparecido un vampiro que se denomina a sí mismo "Cinco" ...porque parece ser una de las pocas palabras que es capaz de decir; siempre que aparece, lo hace profiriendo gritos tan fuertes que podrían despertar a la Muerte Auténtica. Bernardus desea que encuentren a Cinco y se lo entreguen para custodiarlo personalmente.

En el transcurso de sus investigaciones, los personajes encuentran al Cainita errante y descubren que es un superviviente de las Semanas Sangrientas de 1099. Cinco farfulla cosas sobre la diablerie, la demencia y el alma perdida y busca frenéticamente algo en el interior de las murallas de la ciudad. Cuando los personajes lo lleven junto a Bernardus, serán atacados por el Assamita Rashid ibn Musafir, que clama venganza por los sucesos de 1099. Rashid planea bien su ataque y acaba con la vida del misterioso Cinco antes de desaparecer entre las sombras.

JUEGO CENTRAL

A continuación, los personajes viajan por la ciudad descubriendo lugares sagrados, conociendo a personas extrañas y reuniendo información sobre los delirios de Cinco. Sus investigaciones les conducen a las zonas y calles solitarias de Jerusalén, que conservan las cicatrices provocadas por el odio y la persecución religiosa.

La historia de un loco que clamaba sangre se ha extendido por la población mortal de Jerusalén; la mayoría del ganado está muerto de pánico. Los Cainitas de la ciudad creen que la sangre de la que hablaba Cinco es la de un Antediluviano y empiezan a elucubrar. Rashid ibn Musafir desea vengarse de los últimos cruzados de las Semanas Sangrientas y piensa que los personajes le podrán llevar hasta sus nuevas víctimas. Y en un monasterio próximo a la ciudad, un grupo de Baali empieza a realizar sus propios experimentos.

En medio de toda esta confusión, los personajes se ven obligados a buscar respuestas a las preguntas que Cinco dejó atrás: ¿Quién era y qué significado tenían sus palabras? El secreto de Cinco es tan grande que Bernardus y otros desean sacrificar sus vidas inmortales para poseerlo, así que los per-

sonajes ya no pueden echarse atrás. Después de hablar con Adán el Capadocio y reunir más información sobre cómo escapó Cinco hasta la ciudad, los personajes tienen que rastrear el camino de aquellos que se perdieron en las Semanas Sangrientas... y quedarán atrapados en una red de antiguos odios y malentendidos.

Al final, en el exterior de la Puerta de Sión, al norte de la ciudad, descubren el secreto decisivo del enigma que les planteó Cinco. Diversas personas han visto un manantial teñido de sangre, del que un hombre ha sacado cinco gotas de lo que podría ser la vitae de Malkav. Cuando los personajes se reúnan con él, aprenderán nuevas cosas sobre la verdad de Malkav y sus chiquillos, comprenderán la naturaleza de la locura y quizás darán los primeros pasos en su propia búsqueda de la paz.

DESENLAZCE

En la secuencia final de la historia, cuando los personajes sigan las huellas de los compañeros de Cinco hasta las ruinas subterráneas de la ciudad, deberán escoger entre sus propias ansias de poder y el destino de todos los Cainitas. Los antiguos peligros que aguardan bajo la Ciudad Santa representan una amenaza para la vida y la cordura de los personajes. En este punto, aparecen los Baali, guardianes de las Abadías del Monte Sión, un monasterio en ruinas que descansa sobre una colina cercana a Jerusalén.

Los Baali, dirigidos por el Padre Giotto Verducci, están convencidos de estar a punto de descubrir el secreto de la desaparición de Malkav, pues han encontrado a los otros cuatro cruzados, los últimos supervivientes de las Semanas Sangrientas. Cada uno de los cuatro conforma una parte de un antiguo acertijo que sólo se podrá comprender si se añade la desquiciada conclusión de Cinco.

Sin embargo, Cinco está muerto y los personajes son los únicos que conocen su secreto.

Con la ayuda de Adonijah, los personajes avanzan por debajo de la abadía, intentando encontrar a los cruzados, pero los Baali les descubren. Con ingenuidad y persistencia, consiguen llegar al corazón del acertijo y enfrentarse a las palabras finales de Malkav. El secreto de un Antediluviano perdido por fin será revelado... o quedará perdido para siempre, por la ambición y la traición de un Nosferatu. Cuando estén rodeados de enemigos, los personajes tendrán que iniciar una batalla de astucia y habilidad. Si tienen éxito, sobrevivirán y el poder de Malkav abandonará las manos de los Baali.

Si fracasan... las consecuencias serán más que aterradoras.

DRAMATIS PERSONAE

Hermano Bernardus, Malkavian

El Hermano Bernardus es un hombre pío que sólo desea lo mejor para todo el mundo... pero a su modo. Se maldice a sí mismo por haber engañado a los personajes, aunque no se detendrá ante nada para desentrañar el misterio de las Semanas Sangrientas. Al igual que otros Malkavian de la ciudad, está vinculado a los Nosferatu por un juramento que le impi-

de adentrarse en las catacumbas de la ciudad. Animará a los personajes a seguir el camino de la aventura y les ofrecerá recompensas si tienen éxito.

Rannulf, Nosferatu

Rannulf es un Cainita relativamente joven que ha recibido el Abrazo recientemente y que conoce bien los alrededores de la ciudad, tanto por encima como por debajo. Tiene grandes ambiciones y un deseo de poder que ha escapado completamente del conocimiento de su sire. Rannulf considera que ha sido "maldecido" con la debilidad de la sangre (es la undécima generación), y hará todo lo que pueda para reducirla. Es digno de confianza... siempre y cuando le paguen bien y le vigilen.

Rashid ibn Musafir, Assamita

Rashid es uno de los Assamitas más poderosos de la ciudad, extremadamente leal con su clan y su fe. Considera que los cruzados de 1099 no eran mejores que animales y que, por lo tanto, merecen morir como bestias. Hará todo lo que pueda para dar caza a los supervivientes de la masacre y destruirlos.

Adonijah, el Sabio y Defensor de Tierra Santa

Adonijah, tal y como le llaman en la ciudad, es un señor increíblemente anciano de ojos tristes. Sirve fielmente a la Tumba del Rey David, cerca del manantial de Ezequías. Conoce muchos de los sueños de Malkav y la maldición de los cruzados. Cuando Cinco sea destruido, proporcionará a los personajes la última pieza del puzzle, además de la sangre que corre por el manantial de Ezequías.

Padre Giotto Verducci, Baali

Los Baali de la ciudad han capturado a los otros cuatro cruzados que sobrevivían en los túneles subterráneos, pero no se han dado cuenta de que un pedazo del alma de Malkav ha quedado atrapado en sus mentes. Intentan comprender qué es lo que ha cambiado su condición de Cainitas y qué poder puede derivar de dicho conocimiento. Si es posible, intentarán apropiarse de este poder para acabar con el poder de la fe en la Ciudad Santa e iniciar una Purga de Pecado... de mortales y vampiros.

NOTA HISTÓRICA

En el mundo real, la matanza de los inocentes que se desencadenó poco después de que la Primera Cruzada tomara Jerusalén fue muy real. Los relatos de la época describen unas calles en las que los cadáveres se apilaban como si fueran madera y que estaban tan sumamente inundadas por la sangre de las víctimas que los hombres a caballo tenían verdaderos problemas para avanzar por ellas.

En otras palabras, estos hechos sucedieron sin que fuera necesaria la influencia vampírica. Aunque en este libro damos crédito al hecho de que Malkav ayudó al desarrollo de los acontecimientos, la pura verdad es que los cruzados de 1099 no necesitaron ninguna ayuda para provocar el horror.

Llevaron a sus propios monstruos consigo.

ACTO I: EL CONFLICTO CON LOS TREMERE

Fuentes de Brillante Carmesí no pretende ser una guía exhaustiva de Jerusalén ni abarcar todas las tramas y regiones de la Ciudad Santa y sus alrededores, sino que ha sido diseñada para dar a conocer muchos de los planes y objetivos de la población Cainita de Jerusalén y proporcionar una introducción a la ciudad, con el fin de poder ambientar en ella una crónica mayor. Debéis recordar que esta Jerusalén no es la que conocemos, sino un lugar mucho más oscuro y peligroso.

En el inicio de la historia, los personajes no tienen porqué pertenecer a la misma camarilla ni estar en ese país. Puede que por las casas nobles más humildes de Bretaña, Francia y España, además de por diversos países musulmanes, lleguen rumores de una demanda de mercenarios; a continuación, los personajes conocerán su misión específica. La idea de dirigirse a Tierra Santa para realizar un trabajo de mercenario no resulta irreal, pues todo el mundo sabe que la tregua de Ricardo está a punto de finalizar y que en poco tiempo habrá mucho trabajo que hacer en este lugar. También existen otras formas de llevar a los personajes a Tierra Santa: el comercio, las órdenes de sus sires, los sueños proféticos o incluso las llamadas de un Cainita versado en Presencia.

Si los personajes ya están en Jerusalén, o si la crónica se origina allí, habrán oído hablar de un Malkavian llamado Hermano Bernardus. Éste contactará con ellos de forma privada mediante ghouls, mensajes o manifestaciones de su poder, y les pedirá su ayuda para "un asunto sumamente terrible". Es un hombre al que la comunidad Cainita considera relativamente inofensivo, olvidadizo y extraño, aunque no malicioso; además, la recompensa que ofrece por su ayuda es (milagrosamente) algo en lo que todos los personajes están sumamente interesados (por ejemplo, el Robo de Secretos). El hecho de que Bernardus sea incapaz de dar esta recompensa es, de momento, irrelevante.

En cualquier caso, los personajes son conducidos hasta Jerusalén, atraídos hasta los restos incinerados de lo que antaño fue una casa relativamente majestuosa y se sentirán perdidos en un laberinto de calles serpenteantes y adoquinadas. El techo y las paredes de la casa están relativamente intactos, aunque el yeso y la manipostería se están desmoronando en diversas zonas, como si el edificio tuviera la lepra.

En el interior de la casa sólo brilla una antorcha.

El edificio se alza en la intersección de tres calles, entre las callejuelas serpenteantes y la parte más antigua de la ciudad. Antiguamente estaba encalado y limpio, pero ahora se está derrumbando y el yeso se esparce por el suelo embarrado. A su alrededor, los campesinos avanzan rápidamente bajo la luz de las estrellas de una noche sin luna, apresurándose para encontrar refugio. Otras calles están iluminadas por la luz de las farolas o por la de las casas pero aquí, sólo las sombras cubren el estrecho camino.

Entre la llegada del último personaje y el comienzo de la trama no pasan más que unos instantes. Cuando los Cainitas llegan al umbral del afligido edificio, la vieja puerta de madera se abre crujiendo ante ellos y un hombre aparece entre el polvo y la penumbra de la casa.

Al otro lado de la puerta desmoronada aparece un joven (el Auspex muestra que es un ghoul), delgado y nervioso que parece querer cobijarse del amargo frío que viaja a gran

velocidad por las calles de la ciudad. Viste una sencilla túnica marrón, atada en el centro con una cuerda de mercader. No lleva la cabeza afeitada como la llevaría un verdadero monje ni posee el aire de autoridad que se podría esperar de un hombre de la Iglesia. Sin embargo, se presenta con timidez como Hermano Timoteo, "asistente de sus huéspedes". Mira a todos y cada uno de los personajes, intentando examinarlos, algo que a su vez permite que los personajes puedan examinarlo a él. Después de aclararse la garganta diversas veces y arreglar los papeles que tiene en las manos, se dirige a los personajes con voz chillona y nerviosa. Saluda a todos ellos por su nombre (individualmente o en grupos), comprueba sus credenciales (los papeles eran para eso) y les invita a entrar. El edificio está medio derruido y sus muros y suelos, desnudos. En una maltrecha puerta espera un hombre que va bien vestido, aunque no elegante.

—Represento a quienes les han pedido ayuda —dice el hombre—. Si entran, intentaré demostrarles que lo que les hemos ofrecido bien merece el viaje que han realizado. Por favor, pasen.

La puerta cruje al abrirse tras él; avanza hacia el vestíbulo.

El mobiliario de la casa es inexistente. Los vacíos pasillos, cuyas paredes están manchadas de humedad, se dirigen a un gran vestíbulo situado en el centro de este hogar, antes prestigioso. Sentado en la única silla de la sala, justo en el centro de la habitación, un monje corpulento juguetea con sus dedos mientras espera a la camarilla.

—Qué bien que hayáis venido, qué bien, qué considerados. Sí, sí, coged una silla, hacedlo, como si estuvierais en vuestra casa. —No hay más sillas, pero el monje parece estar demasiado preocupado para darse cuenta.

—Queridos amigos —empieza, aunque no conoce a ninguno de los presentes más que a su ghoul—. Os he pedido que vengáis y estoy encantado de lo hayáis hecho. Sé que el viaje ha sido largo y que estáis cansados, pero es extremadamente importante que os hable de este asunto inmediatamente. Me llamo —continúa sin aliento— Hermano Bernardus...

—Hace algún tiempo, unos extraños que afirmaban ser estudiosos de la fe llegaron a esta Ciudad Santa. Hace poco, nosotros (mis hermanos de la ciudad y yo) descubrimos su verdadera naturaleza. Oh, pero para entonces, era demasiado tarde —suspira y su barriga tiembla a la vez—. Conocen mis idas y venidas; ¡Sus siervos infernales me espían del ocaso al alba! ¡No os podéis imaginar las cosas que he tenido que hacer para que no descubrieran que se iba a celebrar esta reunión!

—Sabéis, son infernalistas. Bestias de Satán y destructores de nuestra raza. Ahora practican sus inmundas artes en una hermana de Caín, realizando actos que despertarían la furia de vuestras almas. Oh, amigos míos —gime—, tenéis que ayudarnos o toda la ciudad quedará envuelta en llamas y la Bestia nos tomará a todos.

Bernardus continúa divagando un poco más, pero la esencia de su historia es la siguiente: Los infernalistas han llegado e intentan implementar un oscuro rito en la Ciudad Santa. Han robado algo de Bernardus y éste quiere recuperarlo. Ha intentado en diversas ocasiones recuperarlo por sí mismo, pero no ha sido capaz de hacerlo. Bernardus y "los otros" (cuya identi-

dad no revela), recompensarán con creces a los personajes si consiguen tener éxito allí donde ellos han fracasado. Bernardus no permitirá que los personajes se vayan sin aceptar. Si es necesario, utilizará sus Disciplinas para sobornarles o succionarles a ello; también podrá ser rastreo y, en el peor de los casos, perderá los estribos y amenazará a los personajes. Sin embargo, espera no tener que llegar tan lejos.

Bernardus recalca a los personajes que no quiere que les vinculen con él... ese es el motivo por el que ha reunido a un grupo de Cainitas absolutamente desconocidos e insignificantes. A los personajes les resultará mucho más sencillo acercarse a los infernalistas que a otros Cainitas más conocidos como Timoteo. Al fin y al cabo, los maléficos son muy poderosos y conocen bien a Bernardus y a sus acólitos.

Resulta evidente que todo el asunto es una estratagema pobremente concebida: es obvio que la casa no es de Bernardus y que no va a poder cumplir las promesas que les ha hecho a cambio de su ayuda, pero su relato es tan apremiante que los personajes no pueden permitirse descartarlo de buenas a primeras. Si ignoran a los infernalistas que merodean por la Ciudad Santa y se niegan a ayudar a Bernardus porque consideran que es un simple lunático que desvaría (realmente es un lunático que desvaría, pero eso no significa que no esté sucediendo nada raro), se estarán arriesgando a que los poderes demoníacos destruyan la ciudad más sagrada de la tierra... estando ellos allí. Bernardus tiene algunas "pruebas" de su teoría: relatos de invasiones recientes en lugares sagrados, pruebas de ritos infernales realizados en el exterior de las puertas de la ciudad, plagas de moscas en algunos distritos, etc. De hecho, cada indicio revela que, en algún lugar entre los muros de la ciudad, existe una presencia infernalista.

Sin embargo, Bernardus no es del todo sincero: está incitando a los personajes a atacar a las personas equivocadas. No sabe quiénes son los verdaderos infernalistas (se revelará en los Actos III-V de esta historia), pero sabe quiénes no lo son... es decir, los Cainitas a los que quiere que ataquen los personajes. Utiliza las pruebas que han aparecido en la ciudad sólo para convencerles de que los infernalistas existen... pero les está enviando a acabar con otros.

Cuando los personajes acceden, aunque sea de forma tácita, y aceptan la responsabilidad de dar caza a los infernalistas, oyen un alboroto en la puerta. Un segundo ghoul, vestido de la misma forma que el Hermano Timoteo, aparece corriendo, pasa delante de los personajes y cae sobre sus rodillas ante Bernardus.

—Hermano —jadea—. Ha habido... problemas.

—Habla —Bernardus hace caso omiso de los personajes y, aunque el ghoul parece sentirse incómodo, empieza a narrar confusamente la siguiente historia:

—¡La mujer del hospicio ha sido secuestrada por los infernalistas, señor!

La historia del ghoul es breve: aparentemente, una Cainita que habita en uno de los hospitales del centro de la ciudad ha sido atacada y raptada por la cofradía de infernalistas. Bernardus enfurece y se vuelve hacia los personajes:

—Pablo os mostrará el camino. Debéis partir inmediatamente. ¡No debemos permitir que continúen con sus impías obras! Vuestra deuda será saldada, lo juro por los huesos de los santos, pero ahora, marchad.

A continuación, Bernardus abandona a los personajes, encaminándose hacia los establos en los que realmente reside. Si algún personaje intenta hablar con él, sólo oírás las dementes divagaciones de un lunático, perdido en una conversación interna, que parece ser una relación de sus fracasos.

DEAMBULANDO POR LA CASA

Si alguno de los personajes se aprovecha de la mente ausente y la preocupación de Bernardus e intenta explorar la casa, quedará decepcionado. Obviamente, ni Bernardus ni sus sirvientes viven en ella; además, es evidente que las manos humanas no han tocado esta casa en varios años: las paredes interiores se están desmoronando y sólo el ala derecha del edificio parece relativamente intacta. Sin embargo, en la parte inferior hay una sólida bodega con una puerta de hierro que puede ser atrancada desde el interior. Es un lugar excelente para pasar una o dos noches.

TIMOTEO

Naturaleza: Penitente

Conducta: Cuidador

Físicos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 3

Sociales: Carisma 2, Manipulación 1, Apariencia 2

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 2

Talentos: Alerta 1, Empatía 3, Esquivar 1, Pelea 1, Subterfugio 1

Técnicas: Herbolaria 3, Música 2, Pericias 2, Sigilo 1, Supervivencia 1

Conocimientos: Academicismo 3, Leyes 1, Lingüística 2, Medicina 2, Ocultismo 1, Sabiduría Popular 1, Senescal 3

Disciplinas: Auspex 1

Apariencia: Timoteo es un joven ligeramente más alto que la media, pero enclenque. Lleva una descuidada coronilla en su cabello rubio y viste algo parecido a una túnica de monje.

Sugerencias de Interpretación: Eres tímido y tranquilo, pero contundente cuando realizas las órdenes de Bernardus. Comprendes perfectamente sus caprichos y sacudes tristemente la cabeza ante aquellos que carecen de comprensión y quedan desconcertados.

PABLO

Naturaleza: Defensor

Conducta: Fanático

Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3

Sociales: Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 1

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 2

Talentos: Alerta 3, Esquivar 2, Fullerías 2, Intimidación 1, Pelea 3, Subterfugio 1

Técnicas: Armas Cuerpo a Cuerpo 2, Equitación 2, Etiqueta 1, Sigilo 1, Supervivencia 1, Tiro con Arco 2, Trato con Animales 1,

Conocimientos: Academicismo 1, Lingüística 2, Medicina 2, Sabiduría Popular 3

Disciplinas: Ninguna

Apariencia: El "Hermano" Pablo es una versión más vieja de Timoteo. Tiene el rostro lleno de cicatrices y las ásperas manos de un hombre acostumbrado al trabajo físico. Es más alto y más delgado que su compatriota.

Sugerencias de Interpretación: Eres extremadamente servicial cuando Bernardus está cerca. Cuando estás solo, enseñas un poco más tus púas. Conoces bien las calles de la ciudad y cómo manejar las situaciones más difíciles. Vistes hábitos de monje, pero tienes corazón de espadachín... y de secuaz.



Pablo conoce el camino y, aunque no lleva a los personajes hasta el lugar del ritual, los deja bastante cerca y les explica cómo encontrarlo por sí mismos.

—Por favor, recordad... que yo no he estado aquí —les implora, mientras se aleja a toda prisa—. Os tendréis que defender. Los horrores que realizan...

Y con estas palabras, desaparece.

HERMANO BERNARDUS

Trasfondo: El pobre Hermano Bernardus es un hombre grande y corpulento que suele parecer perdido y confuso. No está seguro de dónde nació... ¿quizás en Dorset? ¿O era Dorestad?... ni de cuánto tiempo lleva vagando por las tierras de Dios. Si embargo, sabe que en algún momento de su pasado se unió a un grupo de cristianos monásticos y se afilió a la Iglesia. A pesar de todo, parece que la Iglesia no quiso continuar contando con él: fue expulsado del monasterio después de perder los estribos (a pesar de las muchas reprimendas) y gritar a sus hermanos monjes cuando no se arrepentían lo suficiente de los pecados que él decidía que habían cometido.

No obstante, el Hermano Bernardus es profundamente espiritual a su modo. Cree que el Espíritu Santo le ha bendecido con el don de las lenguas, o glosolalia, de modo que puede hablar en un idioma que comprenden todos los hijos de Dios. Este "don" le incita a predicar (no siempre en un idioma comprensible para los mortales), intentando convertir a los ateos a la Fe Auténtica.

El Hermano Bernardus no recuerda haber sido Abrazado y tampoco está exactamente seguro de cuándo llegó a Jerusalén. Sin embargo, está bastante seguro de que llegó a la ciudad con otras almas, la mayoría de las cuales tenían una preferencia bastante clara por los sombreros de metal de formas extrañas. Si, está *bastante* seguro de eso.

Bernardus es perfectamente consciente de la Bestia primitiva que habita en su interior y las oscuras tentaciones a las que se suele entregar su alma débil. La doctrina de la Iglesia le enseñó que apropiarse de la sangre de otros es malo, y este conocimiento suele interferir con las exigencias de su naturaleza no viva. A pesar de los grandes esfuerzos que

hace para seguir las doctrinas de la Iglesia, en ocasiones la Bestia sale de su interior. En sus débiles intentos de pensar de forma coherente, suele llegar a la conclusión de que debe salvar las almas de los agnósticos para que no se conviertan en el alimento de un Cainita. Sin embargo, parece no darse cuenta de que él es el Cainita que pone en peligro a sus oyentes. Por desgracia, Bernardus suele perder los estribos con aquellos que no comprenden lo importante que es que sus almas sean salvadas.

Lo único que reconforta a Bernardus es el tiempo que pasa en los hospitales atendiendo a los peregrinos cristianos. Se sienta junto a los moribundos y les conforta en su angustia, permaneciendo impasible ante sus gritos y gemidos. Bernardus afirma que comprende lo que dicen los pacientes en sus gritos y que ellos saben que alguien les escucha y les entiende. La Salubri Aisha bint Wahiba afirma que los pacientes parecen calmarse con su presencia y que sus amables palabras y su comportamiento firme también sirven para calmar a su Bestia interna. El corpulento Bernardus escolta a los compañeros fugitivos Salubri de Aisha por la ciudad, pues para él no son más que afables peregrinos que comparten sus creencias y considera que, por ese mismo motivo, debe protegerles.

Además de con los enfermos y los incapacitados, el Hermano Bernardus se lleva bien con las almas jóvenes. Cuida de Yasmina, la chica Ravnos, además de Hannah, la mujer Nosferatu lisiada. Desearía tener poderes curativos para ser de más ayuda, pero de momento, se limita a asegurarse de que están seguras cuando caminan por las calles.

El Hermano Bernardus considera que los animales son menos desconcertantes que los humanos, por lo que le resulta bastante sencillo relajarse cuando se refugia en los antiguos establos de los Templarios. No suele sentirse tentado a ir en contra de la voluntad de Dios con estas criaturas gentiles y considera que cuidar de los animales perdidos es una forma de conseguir momentos de paz interior. Además, suele ser bastante sencillo engatusar a un animal para que se acerque, aunque su sangre no sea tan sabrosa o placentera como la humana.

Apariencia: El Padre Bernardus no presta demasiada atención a su aspecto. Sus pies están llenos de callos y cubre su cuerpo con ropas harapientas que son demasiado calientes o demasiado frías para la estación. Consigue su vestuario de los montones de basura de la ciudad.

Sugerencias de Interpretación: Eres ingenuo, directo, cándido... y extremadamente irascible. Desvariar y farfullar está bien cuando el espíritu se adueña de ti, aunque la violencia es una reacción mucho más habitual.

Refugio: El Hermano Bernardus se retira a los establos que antiguamente mantenían los Caballeros Templarios.

Secretos: Si tuviera alguno, no lo recordaría el tiempo suficiente para poder explicárselo a nadie. Ignora completamente que ayuda y apoya a Salubri clandestinos, algo que sirve perfectamente a sus propósitos.

Influencia: Ninguna... excepto su tendencia a mostrarse en sitios extraños en momentos más extraños todavía, desestabilizando la conducta sistemática de la existencia nocturna con sus desvarios. A veces, sus delirios son comprensibles... pero el hecho de que le escuchen no significa necesariamente que le crean.

Destino: El Hermano Bernardus jamás recuperará su cordura, ni conseguirá ningún tipo de equilibrio con las exigencias de su psique. Después de muchos siglos avanzando por su camino, será destruido por una pareja de Ravnos que está harta de que asuste a los caballos.

Clan: Malkavian
Sire: Desconocido
Naturaleza: Penitente
Conducta: Fanático
Generación: Novena
Abrazo: Desconocido
Edad Aparente: Cuarenta y tantos
Físicos: Fuerza 4 (Espaldas Anchas), Destreza 1, Resistencia 4 (Infatigable)
Sociales: Carisma 4 (0 cuando desvaría), Manipulación 2, Apariencia 1

Mentales: Percepción 2, Inteligencia 3, Astucia 1
Talentos: Empatía 2, Intimidación 1, Pelea 4 (Enfrentamiento)
Técnicas: Herbolaria 2, Pericias 1, Trato con Animales 2
Conocimientos: Academicismo 2, Lingüística 1, Ocultismo 2, Política 1, Teología 2
Disciplinas: Animalismo 2, Auspex 4, Dementación 4, Fortaleza 2, Ofuscación 2, Potencia 2
Trasfondos: Aliados 2, Criados 2, Rebaño 2
Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 1, Coraje 3
Camino: Camino del Cielo 9
Fuerza de Voluntad: 2

LOS CENTINELAS

Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3
Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2
Mentales: Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 2
Talentos: Alerta 3, Esquivar 2, Intimidación 1, Pelea 2, Subterfugio 3
Técnicas: Armas Cuerpo a Cuerpo 3, Equitación 1, Sigilo 4, Supervivencia 2
Poseiones: Espada corta, dos cuchillos arrojadizos

DENELEM OBFUSCO

Clan: Tremere
Sire: Mircea
Naturaleza: Autócrata
Conducta: Tirano
Generación: Décima
Abrazo: 1102
Edad Aparente: Treinta y tantos
Físicos: Fuerza 3, Destreza 2, Resistencia 3
Sociales: Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 2
Mentales: Percepción 3, Inteligencia 4 (Ladino), Astucia 2
Talentos: Actuar 3, Alerta 2, Empatía 3, Esquivar 1, Intimidación 4 (Insinuaciones Sutiles), Liderazgo 2, Subterfugio 2
Técnicas: Armas Cuerpo a Cuerpo 2, Equitación 1, Etiqueta 3, Sigilo 3, Supervivencia 1
Conocimientos: Academicismo 4, Investigación 3, Leyes 1, Lingüística 4 (Mística), Ocultismo 3
Disciplinas: Auspex 4, Dominación 3, Taumaturgia 3
Senda Taumatúrgica: Rego Vitae 3, Creo Ignem 2
Trasfondos: Contactos 2, Criados 3, Recursos 4
Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 5
Camino: Camino de la Humanidad 6
Fuerza de Voluntad: 9

Apariencia: Obfusco es un hombre bajo y moreno que viste túnicas voluminosas. Tiene el aspecto del hechicero estereotipado; de hecho, se esfuerza por intensificarlo y se adorna con todo tipo de fruslerías de aspecto místico. Tiene la cara redonda y llena de colores, con un fiero bigote negro; la línea del pelo le está retrocediendo y agarra con fuerza su cuchillo con sus manos regordetas y suaves.

Sugerencias de Interpretación: Eres el chico proverbial que tiene la mano en el bote de caramelos. La furia que sientes cuando te interrumpen se multiplica por el hecho de que no se suponía que hicieras lo que estabas haciendo. Para poderte proteger, todos los testigos deben ser exterminados.

Nota: Los otros dos Tremere siguen las órdenes de Obfusco al pie de la letra porque están tan metidos en el asunto como él y piensan que es su única salida. Ninguno de ellos es lo

que consideraríais una persona de pensamientos profundos y ninguno sabe más de lo que Obfusco les ha contado.

GRIGOR WALLACH

Clan: Tremere
Sire: Arthur Beck
Naturaleza: Innovador
Conducta: Celebrante
Generación: Décima
Abrazo: 1150
Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3
Sociales: Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 2
Mentales: Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 3
Talentos: Actuar 1, Alerta 1, Esquivar 1, Intimidación 1, Subterfugio 1
Técnicas: Equitación 1, Etiqueta 2, Herbolaria 1, Pericias 2, Sigilo 2, Tiro con Arco 1
Conocimientos: Academicismo 3, Investigación 3, Lingüística 2, Medicina 1, Ocultismo 3, Sabiduría Popular 1
Trasfondos: Mentor 1, Posición 1, Recursos 1
Disciplinas: Auspex 2, Dominación 1, Taumaturgia 2
Sendas Taumatúrgicas: Rego Vitae 2, Creo Ignem 1
Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 3
Camino: Camino de la Humanidad 7
Fuerza de Voluntad: 6

PIETER BLUM

Clan: Tremere
Sire: Donal
Naturaleza: Solitario
Conducta: Superviviente
Generación: Novena
Abrazo: 1177
Físicos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 4
Sociales: Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 3
Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 2
Talentos: Alerta 1, Atletismo 2, Empatía 1, Esquivar 1, Intimidación 1, Pelea 2, Subterfugio 1
Técnicas: Armas Cuerpo a Cuerpo 1, Equitación 3, Pericias 2, Supervivencia 2, Tiro con Arco 2, Trato con Animales 3
Conocimientos: Academicismo 1, Lingüística 1, Ocultismo 1, Sabiduría Popular 1, Senescal 1
Trasfondos: Aliados 1, Posición 1, Rebaño 1
Disciplinas: Auspex 1, Dominación 2, Taumaturgia 1
Sendas Taumatúrgicas: Rego Vitae 1
Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 2, Coraje 5
Camino: Camino de la Humanidad 6
Fuerza de Voluntad: 6

Nota: En cualquier momento, el Hermano Bernardus puede creer realmente lo que está diciendo, hasta el punto que parece que alguna fuerza externa le está imponiendo estas opiniones en su tierna psique. Resulta prácticamente imposible detectar cualquiera de sus engaños con Auspex 2.

Pero de nuevo, puede que sólo esté mintiendo. Depende de vosotros.

LOS INFERNALISTAS

En el interior de un establo situado en los límites de la ciudad, un grupo de infernalistas hace una pausa en su ritual. Están preparando el sacrificio de un Cainita para el poder oscuro al que sirven. Con cada muerte se hacen más poderosos, y con cada asesinato, dan un paso más hacia la destrucción de la frágil paz de Jerusalén. Los personajes han accedido a exterminar a los malvados antes de que lleguen más lejos y conviertan la ciudad en una locura sangrienta.

O, al menos, eso es lo que creen.

Si los personajes tienen alguna forma de determinar qué está sucediendo en el establo, descubrirán lo siguiente: un trío de figuras entonando cánticos en un idioma desconocido que suena áspero y carrasposo. (Un éxito en la tirada de Ocultismo o Lingüística revelará que es Copto.) Empuñan dagas ensangrentadas para inscribir sellos arcanos en el liso y sucio suelo. En el centro de la sala yace el cuerpo de una mujer, encajonado en un sudario de seda salpicado de sangre.

Aproximarse al establo será difícil: el grupo de "infernalistas" cuenta con un guardián escondido en una sombra, en la esquina de la calle. Si ve que alguien se asoma a las ventanas o ronda por las proximidades, informará a los de dentro y el resultado será fulminante.

Los individuos que hay en el interior del establo están preparados para los problemas y esperaban alguna intrusión, de modo que la lucha será inevitable. En cuanto los personajes estén en el lugar adecuado, sus víctimas se lanzarán al ataque. Si los personajes se mueven con rapidez, podrán sorprender a los que están dentro de la cuadra, aunque sólo si tienen planeado iniciar la lucha en cuanto entren. De otra forma, los problemas irán hasta ellos.

¿PELEA?

Seguramente, la batalla en los establos será breve y sangrienta. Aunque en el lugar no haya nadie más que los participantes (afortunadamente, todos los animales han sido liberados para el ritual), todo está cubierto de paja, de modo que el Creo Ignem tiene potencial para convertirse en un desastre. Obfusco no es el mejor estrategia que haya visto en su vida el mundo y, si la pelea empieza a ponerse en su contra, es probable que sienta pánico e intente utilizar el fuego para cubrir su huida. Debéis saber que los dos aprendices lucharán hasta el final. Los tres olvidaron mencionar a Mara qué iban a hacer esa noche, y vaciar silenciosamente a un Salubri sin utilizar los canales adecuados puede tener repercusiones desagradables. Aunque sobrevivan a la pelea, las posibilidades de que continúen existiendo no serán demasiado grandes en cuanto su confabulación salga a la luz. De hecho, el líder de la Capilla local se sentirá muy sorprendido cuando sepa que el trío continúa en la ciudad, pues se suponía que habían partido hacia Damasco la semana anterior.

El centinela se unirá a la pelea e intentará reducir por la retaguardia a cualquiera de los personajes que no hayan ad-

NEGOCIAR CON LA VICTIMA

Si los personajes deciden acabar lo que comenzaron los Tremere, es asunto suyo. Sin embargo, si Bernardus o cualquiera de los demás amigos de Aisha lo descubren, los personajes vivirán momentos nefastos. Los únicos aliados con los que cuentan para enfrentarse a los amigos de la Salubri estarán enajenados, y aquellos que podrían haberles protegido de los Tremere ahora sólo desearán su sangre. Además, en este punto de la historia están demasiado implicados como para abandonar sin más. Han llamado la atención de unos poderes más grandes.

vertido su presencia. Al primer indicio de que su bando sea el perdedor, intentará hacerse atrás y huir. Si los personajes le atrapan y le interrogan, no sabrá nada: es un soldado de Gascuña que participó en la desastrosa batalla de Hattin y desde entonces, vive de su espada y sus servicios. Los ritualistas de la cuadra eran simplemente un cliente más, uno que olvidará con mucho gusto si los personajes le dejan vivir.

(Si los personajes deciden vampirizar al guardia, están más que invitados a hacerlo. Es un explorador excelente y conoce la ciudad bastante bien.)

CONSECUENCIAS

En cuanto finalice la batalla y todos los ritualistas hayan sido asesinados o hayan escapado, los personajes podrán echar un vistazo a su alrededor y ver qué han hecho. Los símbolos inscritos en el suelo indicarán a los personajes que tengan sabiduría arcana que los combatientes estaban celebrando el Ritual de la Rosa Amarga, que permite que diversos seres diabolicen a un objetivo único. ¡Puede que fueran infernalistas! Sin embargo, bajo el sudario, los personajes descubren a una mujer inconsciente que tiene un tercer ojo apenas visible en la frente. (De hecho, la mujer es Aisha bint Wahiba. Más adelante aparece más información sobre ella.)

Los "infernalistas" eran Tremere.

Si la camarilla cuenta con un Tremere, éste será capaz de imaginar (con bastante lucidez) las repercusiones que caerán sobre ellos por haber interrumpido el ritual y haber asesinado a los otros miembros del clan. No tienen dónde escapar. No tienen dónde esconderse. Ni siquiera llevando a la Salubri a la Capilla local podrán apaciguar la furia que, con toda seguridad, recaerá sobre ellos.

Las implicaciones serán terribles y los personajes sólo tienen un amigo en la ciudad: el Hermano Bernardus. Deberán regresar a la casa en ruinas y hablar con Bernardus, pues si los Tremere locales les encuentran, serán destruidos sin piedad ni remordimientos.

AISHA BINT WAHIBA, LA ENFERMERA

Trasfondo: Aisha llevaba una vida tranquila en Antioquía cuando Achmet el Soñador pasó por ahí en el transcurso de su extenso viaje por la región. Achmet afirma que supo reconocer su habilidad inherente de curar y le dio el Abrazo. (Otros afirman que Achmet vio en Aisha algo que él no poseía: el placer que le proporcionaba ayudar y alimentar a otras personas.) Al desbaratársele la vida de esta

forma, Aisha abandonó su hogar y viajó con él durante la mayor parte del siglo. Su relación cambió radicalmente en el año 1133, cuando el Tremere diabolizó a Saulot, haciendo que Achmet se cuestionara sus propósitos y sus métodos. A pesar de todo, Achmet y Aisha continuaron viajando juntos hasta el año 1149, cuando el primero decidió regresar a Constantinopla. Todavía permanece en este lugar, soñando mientras busca la ciudad de Golconda.

Aisha considera que Achmet traicionó la llamada de Dios. Es más, cree que también traicionó a su clan cuando se negó a realizar exploraciones más prácticas sobre la senda que lleva a la redención. ¿Qué puede enseñar el ensueño a los Cainitas? ¿Acaso su huida es una forma de negarse a tratar con las escabrosas realidades de la maldición de Caín? No, la huida de Achmet no sirve a ningún propósito. Aisha considera que el actual estado de ensueño de Achmet es completamente egoísta.

Tiene que haber alguna razón por la que Dios haya permitido que la maldición de los Cainitas recayera sobre los simples mortales, y alguna razón mayor por la que Aisha continúe soñando con Golconda. Tiene que haber otro camino... y Aisha considera que está mejor cualificada para seguir la senda de servir a los demás. Seguramente, en la oscuridad oculta del hospital habrá seguridad, a pesar de que no la haya en un mundo que ya no es amable con los hijos de Saulot.

Aisha rompió con Achmet y su Círculo Onírico en Constantinopla y se dirigió hacia Jerusalén. Con la reciente devastación de la población Salubri, suplicó la ayuda de los Lasombra del Hospital al-Bimaristan al-Salahi. Pacífico accedió a darle cobijo, siempre y cuando Aisha utilizara sus habilidades para ayudarlo a conseguir información de los peregrinos enfermos. Aunque su situación es precaria (Aisha no está segura de que el sire de Pacífico sepa que le está permitiendo refugiarse en el hospital), sobrevive, se alimenta y cura a otras personas. En lo que respecta a los Lasombra, este acuerdo permite proteger a algunos de sus mejores activos mortales en caso de que enfermen y mantiene, al menos, uno de los hospitales de la ciudad alejado de la influencia controladora de Bonifacio. En resumen, todos están contentos de momento.

En ocasiones, el Hermano Bernardus, se detiene en el hospital. Su presencia incómoda enormemente a Aisha, aunque parece calmar a los pacientes. Nahum ben Enosh, un erudito Salubri al que Aisha intenta convencer de que se quede en Jerusalén y la ayude, se retira a lo más profundo del hospital cuando Bernardus aparece.

Apariencia: Antaño bella, Aisha bint Wahiba ahora parece más maternal que imponente. Exuda un aura de alegría pacífica que hace que resulte grato estar cerca de ella. Su indumentaria es modesta y sencilla; no precisa de un cuidado especial ni tiene una intención concreta.

Sugerencias de Interpretación: Eres competente y compasiva. Tienes una enorme habilidad para sentir las necesidades y dolencias de los demás. Te muestras interesada sin ser excesivamente atenta.

Refugio: Aisha tiene una pequeña habitación en las profundidades del hospital.

Secretos: Los Lasombra pueden pensar que son generosos con Aisha, pero ella también les está utilizando. Además de trabajar entre los ciudadanos enfermos de Jerusalén, sirve como punto de contacto para los Salubri que quedan con vida. Está activando un grupo clandestino de Salubri; envía a



otros de su clan a lugares seguros y transmite información y mensajes a través de las personas que deambulan por la ciudad. Envía a los Salubri a lugares seguros, con amigos y aliados dignos de confianza. Después de todo, ¿quién se molesta en comprobar que un peregrino abandona la ciudad viajando en la misma dirección por la que ha entrado?

Influencia: Aisha bint Wahiba pasa prácticamente inadvertida para la mayoría de la comunidad Cainita... algo necesario para poder introducir a los Salubri sin que se den cuenta otros miembros más observadores de otros clanes.

Destino: A pesar de sus buenas intenciones, Aisha no sobrevivirá mucho tiempo. En Jerusalén hay demasiados Cainitas y demasiadas bocas deladoras para pasar inadvertida por los Tremere. En el año 1216 la encontrarán, aunque se las arreglará para salvar a muchos de los suyos, al menos durante un tiempo.

Clan: Salubri

Sire: Achmet el Soñador

Naturaleza: Cuidadora

Conducta: Celebrante

Generación: Séptima

Abrazo: 1024

Edad Aparente: Veintiocho-veintinueve

Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2

Sociales: Carisma 2, Manipulación 1, Apariencia 2

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3

Talentos: Alerta 2, Esquivar 2, Empatía 2, Liderazgo 1, Subterfugio 2

Técnicas: Equitación 2, Etiqueta 1, Herbolaria 4 (Medicinal), Pericias 2, Sigilo 2, Supervivencia 3

Conocimientos: Academicismo 1, Investigación 2, Lingüística 2, Medicina 4 (Enfermedad), Ocultismo 4 (Sabiduría Antigua), Política 2, Sabiduría Popular 3

Disciplinas: Auspex 3, Fortaleza 3, Obtenebración 2, Valeren 4

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 3, Posición 2

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 3

Camino: Camino de la Caballería 9

Fuerza de Voluntad: 6

ACTO II: EL LOCO

El Hermano Bernardus no está en la casa, pero su ghoul está esperando a los personajes. Timoteo les dice que está a punto de amanecer y que deben esperar en este lugar, pues Bernardus se pondrá en contacto con ellos al anochecer. Muestra a los personajes la habitación secreta que hay debajo de la casa y les anima a pasar allí el día. También se ofrece a transmitir a Bernardus cualquier información que ellos quieran darle. Si le dicen que los "infernistas" a los que han asesinado son Tremere, Timoteo quedará muy preocupado, pero intentará convencerles de que Bernardus se asegurará de que estén a salvo de todo daño.

Al día siguiente, Bernardus llega a la casa en ruinas poco después de que caiga la noche. Está muy preocupado y "genuinamente" afligido por la situación; repite una y otra vez a los personajes que no tenía ni idea de que sus objetivos fueran Tremere. (Seguirá manteniendo que los diabolistas Tremere eran en realidad infernalistas, algo que considera cierto aunque una comprobación de su aura revele que está mintiendo... después de todo, puede que realmente crea lo que dice.)

Bernardus les explica que ahora hay un nuevo problema. Ha centrado su atención en un vampiro que ha provocado una peligrosa cantidad de problemas en la ciudad. Afirma que la situación con los Tremere es una asunto de poca importancia... está más que deseoso de proteger a los personajes de su furia, pero al haber aparecido este nuevo problema, no dispone de tiempo.

Aunque, por supuesto, si los personajes pueden ayudarle en este sencillo problema, seguro que podrá volver a centrar su atención en los Tremere.

Ahora los personajes deben enfrentarse al tema central. Un vampiro anda deambulando por la ciudad; los Nosferatu son incapaces de encontrar el refugio de este bellaco... y amenazan con destruir a este invasor como si fuera (literalmente) una sangrienta molestia. Por razones que sólo él conoce, Bernardus desea que lleven a este hombre, con vida, ante él.

Ahora, el Bernardus de la escena anterior (el hombre ausente, irreflexivo y preocupado) desaparece y en su lugar

se encuentra un hombre con una voluntad de hierro. Está calmado, incluso es educado, pero no tiene ningún deseo de negociar. Si los personajes le amenazan, les recordará que sus ghouls (al menos uno que no está presente) podrán hablarles a los Tremere de ellos. Bernardus se mostrará decidido, insistente y firme. Los personajes no tendrán elección.

En cuanto todos se calman, Bernardus envía a los personajes a encontrarse con un Cainita llamado Rannulf, un Nosferatu que sabe lo justo sobre ese lunático en cuestión. Les explica que deben reunirse con Rannulf en la Posada del León Danzante, les da una carta de presentación y les advierte que, por supuesto, deberán pagar un precio por la información que consigan del Nosferatu.

RANNULF

Clan: Nosferatu

Sire: Jean de Lyon

Naturaleza: Rebelde

Conducta: Superviviente

Generación: Undécima

Abrazo: 1181

Físicos: Fuerza 2, Destreza 4 (Esguerrado), Resistencia 2

Sociales: Carisma 2, Manipulación 4 (Meloso), Apariencia 0

Mentales: Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 3

Talentos: Actuar 1, Alerta 2, Atletismo 1, Esquivar 3, Fullerías 3, Pelea 1, Subterfugio 4 (Habla Rápida)

Técnicas: Etiqueta 1, Herbolaria 1, Pericias 1, Sigilo 4 (Desvanecerse), Supervivencia 1, Trato con Animales 2

Conocimientos: Investigación 2, Lingüística 3, Política 1, Senescal 1

Disciplinas: Animalismo 2, Ofuscación 3, Potencia 2

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 4, Rebaño 1



ATRAPADOS

La trampa ya ha saltado. Los personajes están en la ciudad para encargarse del proscrito (una criatura que sólo responde a la palabra "Cinco"), no de los llamados infernalistas. Bernardus preparó el ataque sobre el ritual Tremere, sabiendo que los personajes aceptarían el trabajo. Advirtió con tiempo a los Tremere de que el ritual iba a ser interrumpido, y se aseguró de que divisarán a los personajes. Ahora, si los vampiros no hacen lo que les diga los entregará, confiado en que los Tremere nunca sospecharían de su propia participación en el asunto (les avisó, ¿no?).

Si los personajes sospechan que Bernardus trama algo, tendrán muchos problemas para demostrarlo (y, perdiendo ese tiempo, se lo darán a los Tremere para que los encuentren). Si dejan la ciudad, los Usurpadores darán con ellos. Si lo hacen especialmente mal, o si se niegan, Bernardus siempre puede informar de inmediato a los Tremere. Los personajes más sabios comprenderán que les han tendido una trampa y aceptarán de momento... guardando la venganza para más tarde. Si matan a Bernardus, tanto los Tremere como los aliados del Malkavian los buscarán para cobrarse una sangrienta venganza.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 5, Coraje 3

Camino: Camino de la Humanidad 7

Fuerza de Voluntad: 7

Apariencia: Rannulf es bajo y aguerrido; su cabeza es como un melón verde y tiene una sonrisa demasiado abierta. Viste acentuando su amplitud, posiblemente para parecer más imponente de lo que realmente es. Sus dedos merecen una atención particular: se parecen más a unas garras de pájaro que a algo remotamente humano.

Sugerencias de Interpretación: Rannulf es astuto, inteligente y taimado. Sólo ambiciona una cosa: mejorar su posición. Aunque no tiene ningún deseo de traicionar a los miembros de su clan, no comparte ninguna causa concreta con los leprosos de Hinnom y tiene bastantes ganas de demostrar a todo el mundo lo insensato que resulta intentar burlarse de él. En su corazón es un cobarde, aunque lo oculta tras un aire de inteligencia y de osadía callejera.

Si los personajes ultrajan a Rannulf, le intentan hacer un juramento de sangre u otra cosa que provoque que éste no quiera ayudarles, tendrán a todo el clan del Nosferatu en su contra. Rannulf no tiene un gran poder, pero es bastante leal con su clan y éste con él.

Rannulf es un hombre bajo y tranquilo, de ojos tremendamente inteligentes y sutiles. En cuanto los personajes le encuentren (posiblemente en la Posada del León Danzante o cerca de los hospitales), se mostrará receloso y totalmente hostil, a menos que puedan confirmar su posición de emisarios de Bernardus. Tras mostrarle la carta de presentación, cambiará de talante y usará palabras amables (y un acento vagamente francés). Si nadie comete ninguna estupidez, acabará llevando a los personajes a un local privado para hablar del tema. Siempre intercambia información por información, pero debéis recordar que es un astuto regateador y ya conocerá muchas de las cosas que suceden en la ciudad. Habla diversos idiomas... pero no revelará esta información a los personajes.

—El hombre —susurra Rannulf con los ojos muy abiertos— sigue esquivándonos. Aparece en cualquier lugar de la ciudad que le apetece; aúlla y desvaría y se desvanece de nuevo. Muchas veces, huye a las catacumbas que hay debajo del Monte del Templo, pero jamás hemos podido encontrar ninguna huella de su paso. Muchos de mis hermanos creen que ha estado viviendo en las ruinas que hay en el norte, pero no sabemos cómo puede desplazarse hasta tan lejos sin ser visto.

—Os puedo llevar a los lugares en los que ha aparecido, pero eso es todo. Puede aparecer esta noche —Rannulf mira a su alrededor, midiendo la oscuridad que hay al otro lado de la ventana—. Hoy hay luna nueva y suele evitar las noches más brillantes.

Rannulf guía a los personajes hasta la Muralla del Sur, cerca de una pequeña iglesia en ruinas.

—Este es el lugar en el que los Cruzados enloquecieron —explica—. Cinco ha aparecido aquí tres veces, siempre en la noche de luna nueva—. Tras decir esto, evita cualquier otro intento de conversación.

Rannulf espera con ellos. Cuando está a punto de amanecer, se oye un escalofriante gemido a diversos bloques de distancia. El gemido va seguido de un grito desgarrador:

—¡La Sangre! ¡La Sangre!

Pronto, el autor de los gritos se hace visible. Lleva una capa que antiguamente fue blanca, aunque ahora está cubierta de hollín, mugre y lágrimas sangrientas. Aquellos personajes que tengan los Conocimientos o Trasfondos históricos apropiados podrán reconocer el emblema de la capa en cuanto estén lo bastante cerca de él para verlo.

Es la insignia de un grupo de cruzados de 1099: una cruz roja con un lirio entrelazado, sobre un prado blanco.

El hombre sólo responde a una palabra: "Cinco". Parece que sea su nombre y algo más. Repite sin cesar esta palabra entre sus delirios y aullidos. Mientras le observan, Rannulf advierte a los personajes que los guardianes mortales de Jerusalén acudirán hasta el lugar para investigar los gritos si éstos continúan, aunque también susurra que Cinco suele desvanecerse si alguien intenta acercarse demasiado a él.

Y en lo que respecta a Cinco, lo que dice no tiene ningún sentido. Además de su nombre, empieza a repetir la palabra "Requiesco", sin ningún significado ni contexto que se le pueda adjuntar. Intentará mantener una conversación delirante y desgañada con los personajes, por sus mejillas correrán lágrimas sangrientas y cerrará con fuerza los puños en su cabello. Diversos personajes son bastante perceptivos como para darse cuenta de que Cinco está intentando entrar en sus mentes (Auspex 4 - Robo de Secretos), aunque fracasa. Balbucea algo sobre un río de sangre, el niño muerto que se comió, profecías, las grutas subterráneas de la ciudad y los otros cuatro. Si alguno de los personajes es capaz de establecer comunicación mental, se encontrará perdido en un remolino de imágenes, paisajes aterradoros y sonidos reverberantes, todo ello relacionado con una sola visión. El tema central de la locura de Cinco es la diablerie de un joven de pálido rostro, que tiene lugar en una caverna profunda, iluminada por la oscilante luz de una antorcha. La escena es febril, brutal y repleta de rostros distorsionados por la amarilla incandescencia de la antorcha. Hay otros cuatro hombres (visto desde los ojos de Cinco), que avanzan a rastras y gritan mientras Cinco vacía el alma del cuerpo del joven, que se desintegra convirtiéndose en polvo.

—Algo va mal. Algo va mal —aúlla Cinco—. ¿Dónde están mis hombres? —Entonces vuelve a gritar, esta vez un largo y macilento gemido de odio e insanía. Entre jadeos, susurra y solloza, después cae sobre sus rodillas ante los personajes—. Cinco. ¡Cinco! —grita, mientras repite sin parar—. ¡Requiesco!

En este momento, el Assamita Rashid ibn Musafir revela su presencia. Cinco es su objetivo y el ataque será brutalmente rápido y efectivo. Si es necesario, estará encantado de iniciar una pelea con los personajes, pero con la destrucción de Cinco, ha cumplido con su deber y se desvanece de nuevo entre las sombras.

RASHID IBN MUSAFIR

Trasfondo: Rashid era un joven campesino, natural de Jerusalén, cuando los cruzados invadieron la ciudad en el año 1099. Se escondió en el exterior de la ciudad mientras los gritos de terror y la muerte reverberaban por la llanura. El hecho de haber sido expulsados de sus hogares y que sus hermanos hubieran sido asesinados sanguinariamente por parte de los Francos invasores tuvo unos profundos efectos en los supervivientes. Rashid cambió inmediatamente su forma de vida: de ser apenas tolerante pasó a estar ideológicamente obsesionado. Se juró a sí mismo y a Alá que dedicaría su vida a recuperar al-Quds. Seguramente, los devotos de la cruz no siguieron ningún Libro de su pueblo.

Durante meses, Rashid aguardó con otros vecinos privados de derechos, a quienes el dominio militar de los Francos les tenía prohibido entrar en la ciudad. Una tarde, cuando estaba investigando unos ruidos, descubrió a Habiba, que estaba herida, en el exterior de su gruta en el Monte de los Olivos. Intentó curar sus heridas, asumiendo que había sido apaleada y dada por muerta por los Francos; ella le pidió que le llevara al interior de su refugio para estar seguros.



Sus elaboradas trampas evidenciaban que no era una campesina corriente, sino una mujer que podía ser una valiosa aliada. Cuidó de ella aquella noche y las siguientes. Cuando se debilitó, el honor le obligó a explicarle su camino y misión. Sus recuerdos de la noche del horror volvieron a inundarle e, impacientemente, le dejó beber su sangre para que pudiera sobrevivir y recuperarse. Ella le adoctrinó como ghoul y poco después le dio el Abrazo, comprendiendo que necesitaría aliados con una fe feroz para las batallas a las que se tendría que enfrentar.

Desde su Abrazo, Rashid se ha centrado en compensar la sangre con sangre. Utilizando la información que consigue de al-Ain, trabaja como si fuera el brazo vengativo de Alá, causando estragos en las líneas de suministro... y basa su alimentación en aquellos que le han dicho que apoyan a los Cainitas Occidentales. Trabaja sólo o con Habiba, cuando es necesario, aunque los métodos animalistas del Gangrel Canis también le resultan familiares. Rashid simpatiza con el deseo de Azif de limpiar la ciudad de Cristianos, pero considera que la aversión que siente Azif hacia Bonifacio es demasiado intolerante.

Las habilidades Protean de Rashid le convierten en un asesino cualificado para el trabajo rural: destruye caravanas completas con su frenesí, pero las marcas de sus garras suelen confundirse con las de los Lupinos. Es un misterio saber cómo aprendió esta disciplina en tan poco tiempo, aunque existen rumores que afirman que suele acompañar a Canis en las cazarías, donde comparten una ardiente venganza.

Uno de sus pocos placeres (y se trata de uno que le confunde más allá de toda comprensión) es su fascinación por Shahara. Aunque todavía tiene una deuda de sangre con Habiba, Shahara es mucho más indulgente y atenta y suele tentarle con placeres que sólo se conocen dentro de la ciudad. A Shahara no parecen importarle los aspectos de su personalidad que molestan a otros Cainitas. Su naturaleza de marginado contrasta con su instinto protector por la Ciudad Santa, su pueblo y su patria. Su objetivo final es expulsar a los infieles Cainitas de la ciudad y reforzar a los suyos para que los cruzados no les puedan seguir molestando.

Apariencia: Rashid tiene un aspecto muy común: es alto, corpulento, de piel oscura, cabello moreno y negros ojos brillantes. Su naturaleza solitaria y su instinto retraído son lo que provocan el desprecio de los demás.

Sugerencias de Interpretación: No te molestas demasiado por nadie a no ser que sea útil para tus propósitos. Las personas (excepto Shahara y Canis) son, o bien del clan o bien posibles víctimas... no existen más categorías.

Refugio: Rashid solía vivir en una gruta en la ladera del valle, cerca del refugio de Habiba. Sin embargo, recientemente ha decidido vivir con Shahara en el interior de la ciudad.

Secretos: está empezando a sospechar que se siente más cautivado por Shahara que ella por él. Sin embargo, no está seguro... y tampoco está seguro de querer saber la verdad.

Influencia: Rashid depende de Gabriel y Habiba para conseguir información; él es quien hace cumplir sus normas en los caminos del exterior de la ciudad. Rashid tiene poca influencia por sí solo.

Destino: Rashid desaparece más o menos en el mismo momento en que Gabriel deja de ser percibido por los Cainitas.

Clan: Assamita

Sire: Habiba al-Sikkeen

Naturaleza: Defensor

Conducta: Solitario

Generación: Octava

Abrazo: 1099

Edad Aparente: Veintiuno- veintidós

Físicos: Fuerza 5 (Corpulento), Destreza 4 (Rápido), Resistencia 4 (Duro)

Sociales: Carisma 1, Manipulación 2, Apariencia 2

Mentales: Percepción 4 (Perspicaz), Inteligencia 1, Astucia 3

Talentos: Alerta 2, Atletismo 3, Esquivar 2, Pelea 4 (Enfrentamiento)

Técnicas: Armas Cuerpo a Cuerpo 4 (Espadas), Herbolaria 1, Sigilo 4 (Acechar), Supervivencia 4 (Rastreo), Tiro con Arco 2, Trato con Animales 2

Conocimientos: Lingüística 1, Medicina 2, Sabiduría Popular 2

Disciplinas: Celeridad 3, Ofuscación 2, Protean 2, Extinción 4

Trasfondos: Aliados 1, Contactos 2, Criados 1, Mentor 1, Rebaño 2, Recursos 2

Virtudes: Convicción 4, Autocontrol 4, Coraje 4

Camino: Camino de la Sangre 8

Fuerza de Voluntad: 7

POST-MORTEM

En cuanto Rashid mate a Cinco, los personajes dispondrán de muy poco tiempo para intentar cualquier interacción contra el Assamita. Puede que se inicie una pequeña pelea, aunque Rashid no tiene ningún interés en quedarse en los alrededores y hará lo que sea necesario para desvanecerse (utilizando Ofuscación 4). Al Assamita, que ha comprado esta información a Rannulf (quien aprovecha el momento del asesinato para desvanecerse), no le importan los mortales, los personajes ni nadie. Si tiene la oportunidad, Rashid afirmará con aspereza que la vida del "pagano asesinado" sólo cubre una parte de la deuda por los miles de musulmanes inocentes que fueron asesinados en la Cruzada que barrió a la Ciudad Santa en el año 1099.

Rashid es uno de los Cainitas musulmanes más devotos de Jerusalén. En este momento, al servir a Bernardus, los personajes están trabajando para servir a la causa cristiana... quieran ellos o no. Sin embargo, Rashid no está preparado para la guerra y asesinar a los personajes podría iniciar un conflicto abierto entre las diversas facciones de la ciudad. Por otra parte, asesinar a Cinco, un lunático delirante y peligroso, es una obra que será ignorada... o perdonada.

Si los personajes buscan a Rannulf después del asesinato, lo encontrarán en la posada en la que se reunieron por

primera vez, saboreando la sangre de una joven borracha en los establos. En cuanto acabe de alimentarse, el Nosferatu se dignará a hablar con los personajes, pero no lo hará antes. Rannulf disfruta de las exquisiteces de su existencia vampírica y no le gusta ser molestado; cualquier personaje que le interrumpa durante su comida conseguirá un sutil y depravado enemigo, aunque esto no será evidente de momento.

Más adelante, cuando hable con los personajes, afirmará que no sabía nada del ataque (aunque, en verdad, vendió a Rashid la misma información que a los personajes en lo que respecta a dónde era posible encontrar a Cinco) y se mostrará comprensivo con ellos si le cuentan qué ha sucedido. Si se siente presionado, jugará con la idea de que es un cobarde y explicará todo tipo de historias espantosas sobre los Assamitas de la ciudad para desviar la atención. Sin embargo, también puede afirmar que no vio nada de lo sucedido porque que se desvaneció antes, en cuanto Cinco empezó a hablar con los personajes. Es decir. Dirá lo que considere necesario para ganarse el favor de los personajes.

Si los personajes regresan a casa de Bernardus, lo encontrarán llorando junto a una ventana podrida de la casa. Tiene entre las manos la capa manchada de sangre de Cinco, que se la ha entregado un ghoul que ha seguido a los personajes y ha presenciado el brutal asesinato. Obviamente sabe que Cinco está muerto, pero desea oír la versión de los personajes. Si le explican qué sucedió (o se niegan a seguir adelante con su investigación) será franco y les explicará qué está sucediendo realmente.

Bernardus está junto a la ventana. En sus mejillas hay un delgado hilo de sangre seca y sujeta la capa del muerto. En las sombras de la casa se oyen los débiles crujidos provocados por los pasos de sus siervos, que desean reconfortar a su maestro, pero no saben cómo.

—Hace casi cien años —dice el Malkavian con una asombrosa lucidez—, la Primera Cruzada barrió Jerusalén. El hombre que habéis conocido esta noche era uno de los pocos supervivientes, pero su mente se perdió para siempre en las grutas subterráneas más profundas de la ciudad. El día que lo vi por última vez era uno de los nuestros, era cuerdo y racional. Él y otros cuatro participaron en la masacre; después se desvanecieron en las profundidades, pidiendo a gritos más sangre. Desde aquel día, ningún hombre los había vuelto a ver ni oír. Mis compañeros de clan y yo les buscamos, pero un antiguo juramento nos prohíbe entrar en lo más profundo del laberinto que hay debajo de la ciudad. Incluso los Nosferatu hablan de los grandes peligros, a los que no desean enfrentarse, que se encuentran en esos túneles y ruinas. Sin embargo este hombre, este extraño loco, sobrevivió debajo de Jerusalén durante cien años y más. *Algo* le mantenía. El día que Jerusalén fue destruida por la Cruzada, permanecí en el exterior de las murallas, pues mi sire me había prohibido entrar. Eso fue lo que me salvó. De otro modo, las Semanas Sangrientas me hubieran sobrecogido. Se dice que los manantiales de la ciudad se tiñeron de color escarlata y que, de vez en cuando, estos cinco hombres salían de las grutas, gritando, antes de perderse en el tiempo. Sin embargo, uno pudo escapar y habló de los demás. Quizás siguen con vida. Conozco el significado de "Requiesco", aunque creo que tiene algo que ver con el poder que mantenía a este hombre. Debemos encontrar a los demás, pues mis sueños dicen que ellos son la fuente del odio de Jerusalén, de su inminente destrucción. Conocen el mayor secreto de todos los tiempos... y daría toda mi no vida por descubrir y proteger este secreto. Malkav...

Esta palabra resuena extrañamente por toda la habitación. Los sonidos de los ghouls moviéndose alrededor se detienen y, por un instante, todo en la ciudad permanece en silencio.

Cuando Cinco muere, el alma de Malkav grita debajo de la ciudad y el manantial al que sirve Adonijah vuelve a sangrar. Aunque los personajes no sepan esto inmediatamente, los Malkavian se sentirán sobrecogidos por un gran pesar durante tanto tiempo como permanezcan en el interior de las murallas de la ciudad. La melancolía se apoderará de ellos y agravará cualquier Trastorno Mental que puedan tener durante el resto de la historia, aunque no les debilitará. Simplemente sirve para recordarles que su trabajo no ha terminado todavía.

Cualquier Malkavian que se encuentre en la habitación tendrá que efectuar con éxito una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 5) o será incapaz de actuar, imbuido por visiones extrañas e impulsos contradictorios de miedo e ira. Un fracaso en la tirada indicará que también deberá comprobar su frenesí. Las palabras que pronunciará a continuación Bernardus le resultarán absolutamente ciertas y tendrá un sentimiento de inmensa urgencia.

Los demás personajes sentirán la presencia de una anti-gua mente que les pasa rozando; cualquiera que estuviera telepáticamente unido a Cinco (incluso mediante sus torpes intentos de comunicación) reconocerá una pequeña parte del alma de Cinco en este roce.

Bernardo continúa:

—Si Malkav descansa debajo de la ciudad, estos hombres tienen que conocer el secreto de su guarida. Si son capturados o se descubre su secreto, Jerusalén será destruida por la cólera de Malkav o los hombres perversos podrían intentar devorarlo. Él arde, él grita por la noche y, durante cien años, le he oído. Ahora, amigos míos, tenéis que descubrir este misterio. Antes me habéis preguntado qué os pagaría a cambio. Os prometo que será... todo lo que os ofrecí y más. Si me traéis el secreto de los otros cuatro Caballeros del Lirio y les liberáis de su maldición, os ofreceré mi propia vida... mi sangre y mi alma... a cambio.

La oferta de Bernardus es simple. Encontrar y liberar a los cruzados; a cambio, le podrán diabolizar. Si los personajes se niegan, podrán marcharse, pero jamás se librarán de los gritos que oyen en sus mentes y del sentimiento de pérdida y angustia que les rasga el alma. Tarde o temprano, esto se convertirá en un Trastorno Mental (Melancolía) que inevitablemente conducirá a los personajes a una desesperanza suicida y apática. No importa dónde vayan, siempre serán perseguidos por los sueños de Malkav.

Y todavía queda el tema de los Tremere...

Los personajes sabios se darán cuenta de que no tienen nada que perder (y mucho que ganar), si aceptan la oferta de Bernardus. Éste les podrá ayudar en lo que pueda, aunque no le está permitido viajar por debajo de la ciudad ni acompañarles en su búsqueda (aún tiene que lavar su nombre con los Tremere). Sabe más cosas sobre la situación y, si le preguntan, las contará en el siguiente orden:

- El hombre a quien vieron asesinar era el líder de los Caballeros del Lirio. Antigamente era conocido como Sir Gavriel DuBougniac... Ventrue de sangre y francés de nacimiento.

- Cinco apareció un total de siete veces durante los últimos cuatro meses. Rannulf, el Nosferatu, estuvo allí tres veces oyendo sus desvarios. De hecho, Bernardus sugiere que Rannulf puede saber mucho más de que lo dice.

- Bernardus ofrece a los personajes la capa manchada de sangre, diciéndoles que puede guardar algunos secretos, como las anteriores cacerías de Cinco.

ACTO III: CORRIENDO POR LA CIUDAD SANTA

Basándose en la limitada información que poseen sobre los otros cuatro cruzados (ya sea la de Cinco o la de los Malkavian), los personajes inician una excursión por Jerusalén, uniendo los diversos fragmentos de información recogidos en el Acto II. La historia no sigue un camino lineal; son escenas que pueden representarse en cualquier orden, en las que los personajes intentarán descubrir la verdad que se esconde tras el semblante del loco conocido como Cinco.

Tras la reunión con Bernardus, los personajes no tienen ni idea de hacia dónde deben dirigirse. Se pueden refugiar en el sótano de la desvencijada casa que Bernardus ha compartido con ellos, aunque no le volverán a ver durante la mayor parte de la historia.

Una de las pocas ventajas con las que cuentan los personajes es que conocen a Rannulf, que posee la información que necesitan para empezar su expedición. Además, cualquier conocimiento que posean en temas de ocultismo les guiará hasta el boticario. Todo intento que realicen para conseguir más información sobre la capa les conducirá hacia el mismo lugar, pues el boticario descubrirá algo de su naturaleza examinando el lodo y la suciedad (o las manchas de sangre). Si deciden analizar la naturaleza oculta de sus sueños y visiones, un pilluelo de la calle les llevará hasta el falso adivino, Shunif, que les proporcionará unas pistas realmente extrañas. Por último, si deciden investigar la historia de los extraños acontecimientos de la Primera Cruzada, se encaminarán hacia la Rectoría, una casa opulenta que se alza junto a las murallas de Jerusalén, donde se conservan libros y archivos extraños de la ciudad.

RANNULF

Los personajes encontrarán a Rannulf si regresan a la posada o si un Nosferatu del grupo decide viajar por debajo de la ciudad para buscarlo. Posiblemente es la mejor fuente de información de que disponen los personajes... sin embargo, ya no tienen en sus manos la carta de presentación de Bernardus con la que podrían despejar el camino que conduce al corazón del Nosferatu. Si los personajes le ofrecen algo interesante (dinero, información oculta o secretos, como por ejemplo por qué fueron a la caza de Cinco y por qué sigue siendo tan importante para ellos), Rannulf se mostrará deseoso de explicarles lo que conoce de la situación y de los lugares en los que Cinco apareció con anterioridad. Por otra parte, si los personajes son tacaños, toscos o desagradables, Rannulf no se sentirá obligado a explicarles nada e, incluso, puede que les venda información falsa o que intente jugarles una mala pasada.

Debéis recordar que Rannulf no trabaja para los personajes ni tiene ninguna obligación de ayudarles. Además, sabe que Rashid ofrece una buena recompensa por cualquier información sobre los cruzados perdidos de 1099. Si los personajes cometen la estupidez de explicarle cualquier cosa que el Assamita considere útil, seguro que le hará una visita lo antes posible sin levantar ninguna sospecha.

Si así lo decide, Rannulf podrá explicar a la camarilla algunas cosas pertinentes.

Los emplazamientos más importantes que visitó Cinco en los meses que siguieron a su primera aparición son:

- El Cementerio de Sión: En ocasiones, algunos Capadocios de la ciudad trabajan en este lugar, de modo que pudieron ver a Cinco cuando apareció dentro de los límites del

PERMANECER COMPRADO

Como ya se ha dicho previamente, Rannulf es un hombre inteligente y codicioso, tanto en la muerte como lo fue en vida. Hará cualquier cosa por el precio adecuado... trabajará para cualquiera y realizará cualquier labor, siempre y cuando con ello no traicione directamente a su clan. Esto no significa que los personajes sean los únicos que le están pagando o que se considere vendido en cuanto ha sido comprado. Es muy consciente de su encuentro con Rashid y, si los personajes le ultrajan, encontrará el modo de entregárselos al Assamita y sonreír mientras mueran.

Si los personajes no desean confiar en Rannulf, podrán conseguir gran parte de la siguiente información a partir de otras fuentes de la ciudad: los ghouls de Bernardus, otros Cainitas de la ciudad o el propio Rashid (asumiendo que la camarilla cuente con una Assamita, por supuesto). Sin embargo, se trata de una forma más difícil de conseguir información y comportará una gran pérdida de tiempo a los personajes.

campo. Al principio no revelaron que le habían visto ni oído; fue el azar lo que permitió que Rannulf descubriera que conocían a Cinco y sus desvarios. Lo único que puede decirles Rannulf es que los Capadocios no desean hablar del tema y lo consideran zanjado.

- Manantial de Ezequías: Una de las primeras fuentes de Jerusalén. Aquí fue dónde apareció por segunda vez en tres meses. Cinco no sólo pasó mucho tiempo en este lugar, gimiendo y sollozando, sino que también parecía obsesionado con su aspecto en el agua. Cuando fue descubierto (por las autoridades mortales, dirigidas por un hombre llamado Jurgen Gerhardt), vociferó algo sobre sangre en el agua y se desvaneció. Tras esta visita, Cinco fue conocido en toda la ciudad y, desde entonces, provocó diversos altercados en el lugar, pues los feligreses de la fe cristiana insistían en que era un santo profeta o un ángel enviado por Dios. A partir de entonces, los guardias mortales custodian el santuario y cada vez resulta más difícil dispersar esta agua por la ciudad, pues los ciudadanos de Jerusalén han buscado otras fuentes, con la esperanza de que el alboroto se repita (en nombre de Dios) o se olvide por completo. En este lugar se suelen dejar flores, incienso y otras muestras de fe, que son retirados por un anciano servidor cuyo deber es mantener el manantial libre de deshechos y suciedad.

- La Puerta de Sión: La Puerta de Sión se encuentra en el sudoeste de la muralla de la ciudad y conduce directamente al Monte Sión, otro lugar que tanto los judíos como los cristianos consideran sagrado. Se cree que la Tumba del Rey David descansa en este lugar, así que muchas personas vienen hasta aquí para rendir homenaje al que fue el fundador de Jerusalén y uno de los mayores líderes de los judíos. Cerca se encuentra el Cenáculo, el lugar en donde Jesús y sus discípulos se reunieron para celebrar la Última Cena. Cinco estuvo gritando en este lugar durante aproximadamente una hora; Rashid le vio aquí por primera vez... reconoció el símbolo de su capa y declaró que vería muerto a este infiel.

DICHOSO SOPOR

Cada vez que los personajes descansen durante el día, serán perseguidos por unos sueños en los que verán gaitas serpenteantes chorreando sangre y cinco pares de ojos caminando sin rumbo entre una niebla sangrienta. Su sueño no será apacible y despertarán al anochecer con el sentimiento de que una gran presencia subterránea se está preparando para traer el horror sobre la ciudad. Un sentimiento de odio y angustia impregna el aire.

Todos los Malkavian del grupo tendrán estos sueños... y más. Las visiones de vigilia les guiarán, unas visiones de cinco hombres que se encuentran en grandes y oscuras grutas, asesinando a los cientos de niños de ojos vidriosos que se alinean en los muros. Ven a través de los ojos de estos hombres. Mientras las visiones continúen, se irán mostrando nuevos crímenes cometidos en las Semanas Sangrientas: soldados violando a jóvenes y ancianas, niños siendo despedazados, edificios enteros ardiendo con sus habitantes encerrados en su interior, cánticos y oraciones ascendiendo junto al humo impío. Un hombre, uno que lleva una capa blanca con el símbolo del Lirio, es recurrente en estos sueños: mira fijamente a los ojos del personaje con una mirada que refleja a la vez odio y una extraña compasión. Las grutas, las infinitas grutas y un miedo desesperado por la absoluta oscuridad también son temas habituales.

Estas visiones continuarán hasta que los personajes encuentren a los otros cuatro cruzados y se irán haciendo más fuertes y peores cada día. En el momento en que los personajes empiecen a perder el rastro de la historia, las visiones podrán orientarles e indicarles la verdad. Si no hay ningún Malkavian en la camarilla, las visiones perseguirán a cualquier personaje que tenga un Trastorno Mental. Si no hay ninguno, el Narrador deberá decidir a quién acosarán.

EL BOTICARIO

Los personajes podrán encontrar al boticario local, Hameel ibn Fauydn, en el distrito Hospitalario de la ciudad. Fauydn es un musulmán devoto que prepara sangrías, fármacos y diversas otras formas de sabiduría y curación a un precio asequible. Aunque muchos habitantes de la ciudad se burlan de sus extrañas teorías, se gana la vida manteniendo la boca cerrada y la tienda abierta. Para ser mortal, sabe muchas cosas de la ciudad y, desde hace algún tiempo, conoce la existencia de la población Cainita de Jerusalén (aunque sólo conoce a uno por su nombre, Aisha; si los personajes la han rescatado, les resultará más sencillo conseguir su ayuda).

Ayudará a los personajes si éstos se acercan a él de la forma correcta (con tranquilidad, respeto y cautela). Después de observar la capa, les dirá que el barro y la mugre son de cieno. El lodo parece ser del mismo tipo que se encuentra en uno de los diversos manantiales que hay en el exterior de las puertas de la ciudad, donde acuden los habitantes de la ciudad para darse un respiro del clima seco y caliente.

Fauydn también se considera ligeramente oculista (además, posee algún talento mágico menor). Estudia los diversos sabores del misterio y conserva una pequeña reliquia: un hueso del dedo de Santa Ana. A diferencia de la mayoría de estas "reliquias" que se venden por las calles, este hueso es real y tiene una puntuación de Fe de 3. Si los personajes le dejan plata en la palma de la mano, posiblemente entablará una conversación esotérica con ellos, aunque pronto se hará

evidente que sus conocimientos son limitados. Dependiendo de cómo consigan los personajes la información de Fauydn, éste les será de gran ayuda o les mentirá en absolutamente todo lo que le pregunten.

A Fauydn le aterra la violencia, de modo que si se siente amenazado, responderá a todas las preguntas, comentarios u observaciones que le hagan los personajes... del modo que sea más aceptable para ellos para que le dejen en paz. En cuanto les diga todo lo que querían saber, se dirigirá rápidamente a la Puerta de Herodes, en el distrito noble de la ciudad, buscando la casa de Jurgen Gerhardt (el cazador de brujas mortal que está buscando información sobre Cinco y sus desvarios). Una vez allí, le dará toda la información que los personajes hayan mencionado en su presencia.

Si los personajes utilizan un método más sutil, como los poderes de Presencia o Dominación (o le revelan que han rescatado a Aisha), además de explicarles la verdad, les proporcionará la siguiente información:

- Un mortal llamado Jurgen Gerhardt está también muy interesado en el loco delirante... Es un hombre bastante importante, muy conocido en la ciudad por su eterno fanatismo y su rapidez con la espada. Gerhardt le paga por llevarle información sobre este asunto... ¿verdad que a los personajes no les importa que le hable de ellos (y sus preguntas)?

- Gerhardt cree que Cinco fue un discípulo perdido de Jesús, posiblemente un mortal con conocimientos sobre José de Arimatea y la Sangre de Cristo perdida. Seguramente, esto es lo que el hombre (Cinco) estaba diciendo a gritos y por eso, es la Iglesia quien debe conseguir una reliquia tan poderosa. Debido al interés de Gerhardt, los soldados cristianos vigilan constantemente el pozo que visitó Cinco.

SHUNIF, EL VISIONARIO

Si los personajes deciden investigar la naturaleza de los sueños perturbadores que han sufrido o dedican cierto tiempo a desentrañar el misterio de las visiones que asedian a los

HAMEEL IBN FAUYDN

Físicos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2

Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2

Mentales: Percepción 4 (Atento), Inteligencia 4 (Concedor), Astucia 3

Talentos: Actuar 1, Alerta 2, Empatía 2, Subterfugio 1

Conocimientos: Academicismo 1, Ciencia 1, Leyes 1, Lingüística 3, Medicina 3, Ocultismo 2, Sabiduría Popular 4 (Curas),

Técnicas: Armas Cuerpo a Cuerpo 1, Etiqueta 1, Herbolaria 4 (Medicinal), Pericias 2, Sigilo 1, Supervivencia 2, Trato con Animales 1

Fuerza de Voluntad: 5

Apariencia: Hameel ibn Fauydn tiene unos cuarenta años, es corpulento y de ojos perspicaces. Sus rápidos dedos jamás están quietos y viste una polvorienta y manchada túnica que muestra los signos de varios años de uso. Su cabello es prácticamente gris, vetado de negro por partes, y lleva una barba imponente.

Sugerencias de Interpretación: Parece tranquilo y pensativo a primera vista, pero rebosas de una gran necesidad de hablar... en cuanto empiezas, puedes hablar al oído de cualquiera. Charlas mientras trabajas, atraes a los viandantes... así es como tú lo llamas. Cuando estás especialmente parlanchín, cantas, algo que no suscita el cariño de todos los que te oyen.

Malkavian, probablemente serán guiados hasta Shunif, el falso adivino. Shunif vino a Jerusalén con su familia "para morir en la Ciudad Santa de David". Es un hombre anciano, calvo y lleno de arrugas que vive en una casa destartada con su hija y el hijo pequeño de ésta.

Desde la calle, los personajes oirán los sollozos de una mujer. Un niño sentado en el escalón de la cabaña les mirará fijamente con sus inmensos ojos marrones cuando se acerquen. No tiene más de seis años, está sucio y lleva una camisa de dormir muy usada, pero parece bien alimentado y cuidado.

En el interior de la casa hay una pelea. La voz de un hombre anciano vocifera obscenidades, mientras una mujer intenta calmarle, aunque lo único que consigue es oír calumnias sobre su persona y su casa. Si preguntan al niño, éste responderá a tropezones en hebreo, diciendo que su abuelo es Shunif y que su madre está dentro, cuidando de él.

Es obvio que la mujer de la casa está siendo maltratada por su padre, pero el niño se comporta como si no sucediera nada. Si los personajes se acercan a la casa, la mujer (Yasmin) abrirá la puerta y les dará la bienvenida, cubriendo su rostro con un pañuelo de lino para ocultar sus recientes cardenales. Si los personajes le piden hablar con su padre, intentará que se vayan. Sólo si los personajes utilizan alguna forma de persuasión (sobrenatural o de otro tipo) o le dicen que el asunto es de carácter religioso, ésta les permitirá entrar.

Shunif es un hombre anciano, ciego de un ojo, que se muestra insensible con un mundo que le resulta indiferente. Yasmin conducirá a su hijo (José) al interior, manteniéndole alejado de la conversación que los personajes mantienen con su abuelo y alimentándolo con una suave papilla de avena mientras le pide que regrese a la cama. En la calva de Shunif quedan algunos vestigios de cabello; sus manos se unen y se separan con las sacudidas de los que son ya muy viejos.

Si los personajes hablan con Shunif, éste sólo responderá en hebreo (aunque sabe latín). Murmurará y susurrará estrambóticamente, con acertijos y dejando las frases a medias. Sostiene un espejo (uno pobre, aunque un espejo), que gira una y otra vez entre sus manos mientras habla; de vez en cuando mira en él los ojos de los personajes y el fuego.

—Las oscuras sombras se ha apropiado de lo que buscáis y jamás lo abandonarán. He visto vuestro relato en mil sueños y él está destrozado, destrozado. Hasta que se recupere, las aguas de Jerusalén llevarán sangre. Sangre y gusanos.

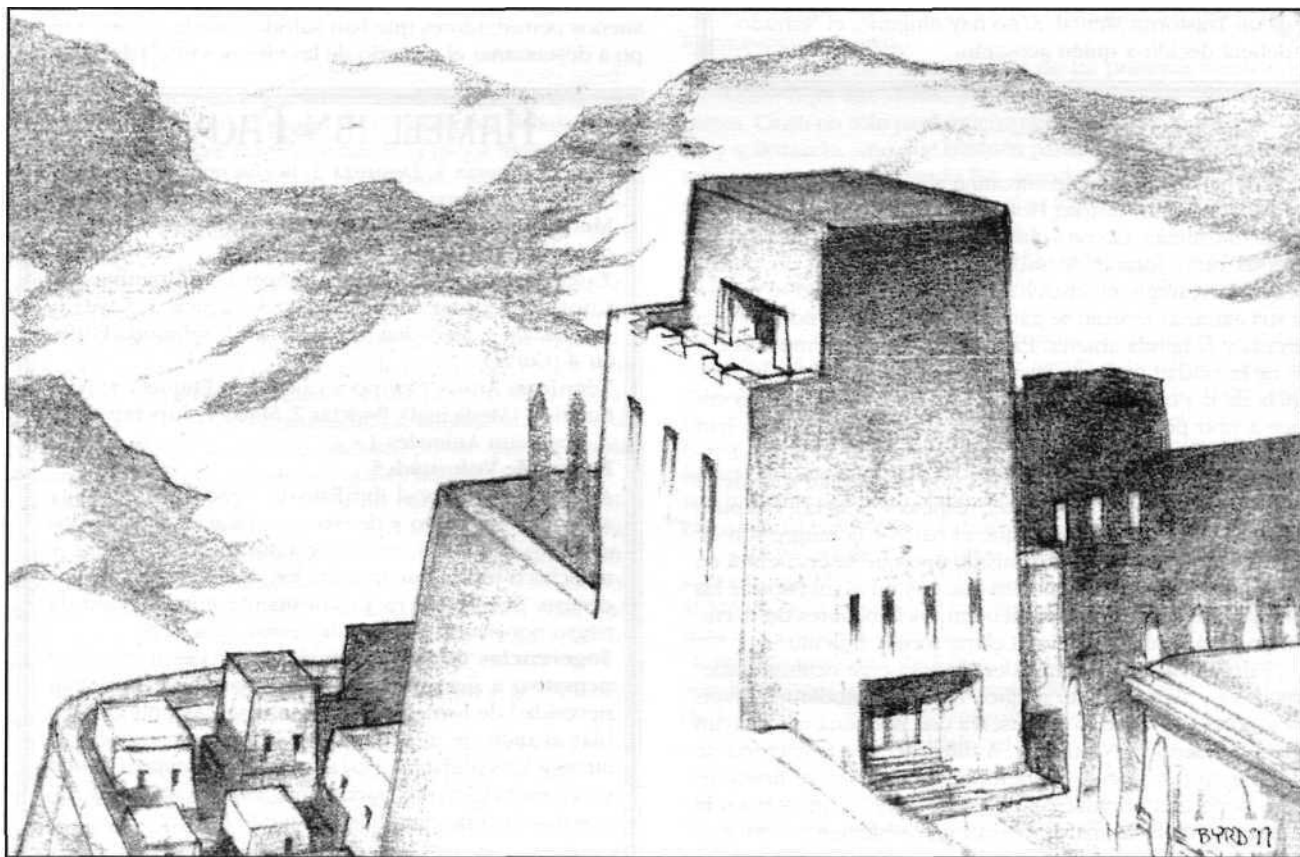
—Debéis llegar a las grutas más profundas antes de ascender al Monte del Templo. Donde había uno, habrá cinco, habrá cuatro, y sólo quedará uno. La Bestia está dentro de todos nosotros... ¡el cuidador del riachuelo! El hombre del norte. Su poder rivaliza con la oscuridad, desnuda los restos de la noche. Buscadle fuera de las murallas de la ciudad, y encontrareis los fragmentos que buscáis.

—Por favor —dice Yasmin, tirando de las mangas del líder de los personajes—. Déjenle. Es viejo y está enfermo. Déjenle descansar, se lo suplico.

Después de esto, Shunif no tiene nada más que decir excepto maldiciones y palabras llenas de odio hacia su hija y su nieto. Yasmin abre la puerta y acompaña hasta el exterior a los personajes, antes de regresar a la cabaña iluminada por una antorcha que es el hogar de la familia.

LA RECTORÍA

Si los personajes buscan más información sobre los hombres de la Cruzada o las Semanas Sangrientas, deberán ir a la Rectoría, una pequeña casa que se encuentra en el distrito noble de la ciudad. La Rectoría alberga una colección privada de libros, propiedad de Jurgen Gerhardt, que pueden consul-



tar todos aquellos que tienen gusto y clase. Sólo los personajes bien vestidos y de buenas palabras podrán acceder al vestíbulo delantero de la Rectoría e incluso así, sólo bajo una gran coacción, pues la Rectoría permanece cerrada por la noche y vigilada por un pequeño contingente de sirvientes y guardias.

Los libros de la biblioteca se centran en el mito y la religión cristianos; muchos de ellos hablan de las leyendas místicas de José de Arimatea y la Sangre de Cristo que fue extraída de su cuerpo en la Cruz. Si los personajes saben leer y tienen conocimientos de historia, academicismo o teología, podrán encontrar rápidamente la información que buscan en esta bien servida biblioteca. Después de todo, la colección de la Rectoría es inmensa en comparación con otras bibliotecas de la época: cuenta con el asombroso número de 124 volúmenes.

Si algún personaje mantiene algún cargo, aunque supuesto, en la Iglesia (Jürgen es bastante intolerante y no le impresionará que tengan autoridad en alguna secta alternativa como la Armenia), les resultará más sencillo ser admitidos en la Rectoría... pues Gerhardt es un cristiano fanático y seguro que se acercará a saludar a todo visitante bien versado, incluso en la profundidad de la noche.

En los libros de la Rectoría (después de realizar con éxito una tirada de Inteligencia + Historia, Academicismo o Teología, dificultad 4), los personajes encontrarán la siguiente información sobre la invasión del año 1099. Aunque el conocimiento mortal de las Semanas Sangrientas es bastante vago, estos relatos, leídos con los ojos de los Cainitas, revelan más cosas de las que se puedan imaginar:

Las Semanas de Sangre tienen algo de misterio legendario, tanto para los Cainitas como para los mortales. Con toda certeza, el derramamiento de sangre de la invasión de una ciudad suele ser un tema legendario, pero la masiva y descontrolada matanza del año 1099 mantiene un lugar especial en los anales de la brutalidad. A los líderes del ataque a la Ciudad Santa les sorprendió la falta de resistencia de la ciudad, pero antes de que los ejércitos hubieran dado diez pasos dentro de sus murallas, entraron en un frenesí de sangre... tanto Cainita como mortal. La destrucción fue masiva y no tuvo piedad de nadie. Hombres, mujeres y niños fueron asesinados, sin tener en cuenta su fe, su edad o su posición. Al final, la mayor parte de la ciudad quedó destruida y aquellos que sobrevivieron (junto con los generales que no habían entrado en la ciudad) fueron abandonados entre pilas de cadáveres que llegaban hasta las rodillas, preguntándose qué maldición había recaído sobre las calles de Jerusalén.

Esta locura jamás fue explicada.

Desde entonces, muchos de los residentes de Jerusalén han sido asediados por pesadillas y extrañas visiones de sangre... sueños similares a los que han empezado a tener los Malkavian del grupo. Aunque estos sueños no sólo los tienen los Cainitas que habitan en la ciudad o los Malkavian (que son los que más sufren sus molestias), la mayoría de los mortales piensa que son espíritus de muerte que se han alzado para dar caza a quienes les asesinaron. También descubrirán que aquellos que habían perdido la cordura con anterioridad (es decir, los Malkavian) no empezaron a tener estos sueños hasta recientemente. De hecho, las nuevas pesadillas se iniciaron la primera noche que los personajes llegaron a la ciudad (o que oyeron la oferta de Bernardus, si ya residían en ella).

EL CAMINO DE LA LOCURA

En cuanto los personajes empiecen a concretar el camino que siguió Cinco por la ciudad y los lugares que visitó, su atención se centrará en los siguientes:

JURGEN GERHARDT

Naturaleza: Fanático

Conducta: Fanático

Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 4 (Infatigable)

Sociales: Carisma 4 (Inspirador), Manipulación 4 (Persuasivo), Apariencia 2

Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3

Talentos: Alerta 4 (Batalla), Atletismo 2, Esquivar 3, Fulleras 1, Pelea 3, Subterfugio 2

Técnicas: Armas Cuerpo a Cuerpo 4 (Espadas), Herbolaria 1, Pericias 2, Sigilo 2, Tiro con Arco 3

Conocimientos: Academicismo 3, Investigación 2, Leyes 3, Lingüística 3, Medicina 1, Ocultismo 2, Sabiduría Popular 2, Senescal 3

Trasfondos: Aliados 4, Contactos 4, Recursos 4

Fuerza de Voluntad: 7

Apariencia: Jürgen viste bien; gana la mitad de sus batallas con su imponente presencia. Está calvo, aunque tiene una barba y un bigote pelirrojos pulcramente recortados y un enjuto rostro de halcón. Su piel es morena, como si pasara una gran cantidad de tiempo al sol, y camina con la gracia gentil de un genuino espadachín.

Sugerencias de Interpretación: Eres el epitome de la gracia y la compasión... de cara al exterior. Te mueves con estilo cortesano y hablas tanto el francés como el latín si estás con una compañía educada. Si hay alguna mujer presente, la halagas con gentileza, utilizando tu presencia y tu gusto excepcional para ganarte su confianza.

Sin embargo, interiormente, eres un hombre muy distinto. Eres intolerante, tendencioso y auto-complaciente; estás convencido de que sólo tú has sido elegido para hacer el trabajo de Dios (el Cristiano) en Jerusalén. Eres un fanático y sólo deseas conseguir la Sangre de Jesús, que crees que es lo que visionaba el "profeta" (Cinco).

GUARDIAS DE JURGEN

Físicos: Fuerza 3, Destreza 2, Resistencia 3

Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2

Mentales: Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 3

Talentos: Alerta 2, Atletismo 2, Esquivar 3, Pelea 3, Intimidación 1

Técnicas: Armas Cuerpo a Cuerpo 3, Equitación 1, Tiro con Arco 2

Conocimientos: Leyes 1, Política 1

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 2, Recursos 1

Fuerza de Voluntad: 5

Nota: Los guardias suelen ir armados con ballestas y espadas cortas. Fanfarronean y les gusta mostrar su autoridad, pero no inician una refriega real a menos que sean provocados o humillados. Suelen lanzarse sobre su víctima, especialmente porque son muchos y las autoridades locales todavía no han tropezado con ellos; por eso, cualquier mueca será un agravio. Jürgen tiene como mínimo dos guardias que le acompañan todo el tiempo, puede llamar a más de 20 y jamás les envía por la ciudad en grupos de menos de cuatro.

MANANTIAL DE EZEQUÍAS

Debido a los rumores que hablan de la sangre que ha aparecido en el manantial y los famosos gritos de Cinco, los habitantes locales y los peregrinos están dirigiéndose hasta

este lugar en bandadas, con la certeza de que la sangre es la de un santo. También se están propagando rumores sobre el origen del alboroto: muchos dicen que el manantial está bendecido con la Sangre de Jesús y que el loco tuvo una visión divina al beber la Sangre. (Los personajes que tengan Ocultismo podrán debatir con los eruditos el significado numerológico de "Cinco", siendo la conexión más obvia los cinco libros del Torá. Por supuesto, el debate será bastante inconexo, pero servirá para incitar a los personajes a un verdadero frenesí de paranoia, algo que siempre es positivo.)

Por la ciudad circulan estos rumores y otros más salvajes. En la Ciudad Santa hay cierta tendencia a clamar a gritos la devoción y a ensalzar los milagros... y éste es el más reciente de una larga serie de fervores religiosos. Los fieles se acercan al manantial sagrado durante toda la noche, llevando consigo ofrendas y oraciones con la esperanza de que el santo delirante se vuelva a mostrar. A lo largo del camino que conduce al manantial, los pilluelos se ofrecen a llevar a los peregrinos hasta el lugar por una "cantidad mísera", y permanecen allí incluso en las noches más oscuras, vendiendo antorchas, reliquias falsas y otros artículos religiosos.

Cuatro guardias, bajo las órdenes de Jorgen Gerhardt, protegen y vigilan el lugar, observando con atención a todos los que se acercan. Como nadie parece querer desafiar su autoridad, controlan el acceso al manantial. Si uno de los personajes se acerca al agua, los guardias le retarán en francés, latín y posiblemente, árabe; sin embargo, están ejerciendo su autoridad y no cometerán ninguna estupidez a no ser que les provoquen. En lo que respecta al manantial, el agua surge, pura y dulce, junto a un banco de piedra, vertiéndose en un estrecho riachuelo que desciende por la ladera, alejándose de la ciudad. Según la creencia popular, se origina en el túnel de agua que fue construido por el Rey Ezequías. Antes de que los acontecimientos adoptarán este nuevo giro, ya había personas que afirmaban que las aguas del manantial tenían propiedades curativas; ahora, este número se ha multiplicado por diez. Sea como sea, el agua está fresca y este manantial es un lugar de encuentro y un punto de referencia muy popular.

Un hombre se ocupa de cuidar el manantial (algunos afirman que es un monje, aunque no está afiliado a ninguna orden conocida de la ciudad). Acude hasta el lugar para limpiar toda la basura que pueda haber, preocupándose no sólo del agua y del manantial, sino también de toda el área circundante. Si los personajes preguntan por él, los guardianes les explicarán que ha sido destituido de este cargo y que ahora son ellos quienes cuidan del manantial.

Si uno de los personajes utiliza el Toque del Espíritu (Auspex 3), todos sentirán un gran pesar que burbujea desde la corriente. En sus mentes se verterán visiones de agua sangrienta, manchada con gotas de un color carmesí casi resplandeciente. También verán cómo un hombre anciano, con el rostro atormenta-

¿ACCIÓN?

En cualquier momento, durante el siguiente capítulo de la historia, es posible que los personajes sean atacados, ya sea por el cazador de brujas y sus hombres o por el vengativo Assamita. Dichos ataques serán más probables si el ritmo de la sesión se ralentiza demasiado. Sin embargo, el ataque (o ataques) deberán servir para recordar a los personajes que su misión es bastante apremiante y que hay grupos interesados en detenerlos. Si es necesario, los Tremere podrán intentar dar caza a los personajes; además, es totalmente posible que Bernardus se olvide de (o decida no) interceder por ellos.

RELATOS DE ADONIJAH

Uno de los rumores más salvajes que se ha propagado por la ciudad, y uno con el que los personajes se toparán en cualquier momento, es el relato del cuidador del manantial. Algunos afirman que jamás envejece y que hace siglos que sigue siendo el mismo anciano sonriente. Otros afirman que susurra al manantial y que éste responde a sus palabras con risas. Hay personas que aseguran que la pasada noche pudo despistar a los guardias y cuidó del manantial. Lo que resulta más extraño es que de la poco profunda piscina de agua no sacó deshechos, sino cierta cantidad de sangre.

do por el pesar, implora a esas gotas sangrientas que se aparten de la mayor masa del agua y las recoge con un cubo.

Los guardias, campesinos y peregrinos errantes les dicen que podrán encontrar al hombre que cuida del manantial en una pequeña cabaña situada justo al norte del Monte Sión. Vive solo y su cabaña se encuentra aproximadamente a 5 kilómetros de la ciudad. Cada varios días se acerca a la ciudad, con su escoba y un balde para el agua, y se dirige al manantial antes de regresar a su casa. Los guardias sólo les pueden dar una idea aproximada del emplazamiento de la cabaña, pues es algo que les preocupa bastante poco, al igual que el hombre que allí habita.

LOS CAPADOCIOS

En el exterior de la Puerta de Sión se está construyendo un considerable cementerio cristiano; con frecuencia surgen disputas entre los cristianos que construyen este lugar y aquellos que son menos tolerantes con sus creencias. En el círculo político constantemente cambiante, el cementerio cristiano es otro punto de enfrentamiento que simplemente no puede ser ignorado. Los actos vandálicos se suceden y se cree que los propios Muertos Sin Reposo han empezado a prestar atención. En tres casos aislados se han encontrado, en avanzado estado de putrefacción, los cadáveres de personas consideradas las responsables de la destrucción de las marcas del cementerio... aunque apenas unas horas o unos minutos después de que hubieran sido vistas con vida y totalmente sanas.

El camposanto de los Capadocios y el sepulcro dónde inician a sus nuevos hijos, se encuentra tan sólo a unos cientos de metros de la Puerta de Sión. Es un lugar de vientos y sombras, hierbas trepadoras y raíces serpenteantes rodeadas de césped. A lo lejos, al final de las diversas sepulturas, sobre el marchito suelo se alza un único sepulcro iluminado, cuya luz reptante esbozando el contorno de una sólida puerta de piedra.

Aunque muchos Capadocios habitan en el interior de la ciudad, el cementerio es un punto de encuentro adecuado y el lugar en el que celebran muchos de sus ritos e investigaciones.

En cuanto entren en el cementerio, los personajes serán recibidos por un hombre de aspecto juvenil que se presenta sólo como Adán (Percepción, dificultad 5, para advertir que aparentemente ha tenido algún tipo de enfermedad devastadora... diversos éxitos revelarán que es un Cainita), uno de los guardianes del cementerio. Si los personajes optan por un acercamiento directo, evitando a Adán y dirigiéndose directamente al sepulcro iluminado, advertirán una gran cantidad de materiales de excavación colocados cerca de la tumba en impecables pilas (madera, clavos de madera y paja, además de palas y martillos).

Adán intentará hablar con los personajes en latín para pedirles que abandonen el cementerio, pues ya está cerrado.

Sin embargo, en cuanto los personajes se presenten, reconocerá inmediatamente su verdadera naturaleza y se mostrará bastante hostil. Adán les dirá que están traspasando un terreno privado de los Capadocios y que si no se van inmediatamente, les sacarán a la fuerza.

El cementerio Capadocio es el lugar en donde celebran sus rituales más sagrados, incluido el rito del Abrazo (véase **Libro de Clan: Capadocios** para tener más información). Si los personajes se ganan su confianza, Adán compartirá algo de información con ellos: durante un intento reciente de Abrazo, el ritual de los Capadocios fue interrumpido por el asalto de cinco dementes que vociferaban. Emergieron de debajo del sepulcro por un muro que, de repente, se derrumbó y destruyó al que hubiera sido un Chiquillo. Cuatro de los hombres regresaron por donde habían venido; el quinto escapó.

Desde aquella noche (que coincide con los primeros informes de la aparición de Cinco), los Capadocios han hecho grandes esfuerzos para restaurar el muro destruido, pues no desean recibir nuevas incursiones desde abajo. Sin embargo, la reparación todavía no se ha completado y los personajes pueden utilizar el agujero para acceder a los túneles subterráneos de la ciudad.

Adán también ha oído rumores de un grupo de infernalistas que opera en la ciudad y, de hecho, en su cementerio. Si los personajes le preguntan, descubrirán que, recientemente, se han robado diversos cadáveres del cementerio; fueron desenterrados durante la noche y rellenaron sus tumbas vacías con hordas de retorcidos gusanos. Adán cree que los cinco lunáticos formaban parte de los planes que tenían los infernalistas contra aquellos que podrían profanar su trabajo. A parte de eso, no tiene más información útil y advierten que está intentando mitigar los rumores.

Esta es la primera prueba que tienen de la existencia de los verdaderos infernalistas que habitan entre los muros de Jerusalén. Aunque es posible que recelen de esta historia después de su incursión con los Tremere, tendrán que asumir las consecuencias.

Si los personajes así lo deciden, podrán pasar por el agujero de la pared del sepulcro y entrar en las grutas subterráneas de la ciudad. Cuando lo hagan, cientos de escarabajos huirán rápidamente, escapando de la luz que emiten las antorchas del sepulcro.

Adán les recomienda que no entren en las grutas. A menos que le sobornen, le presionen o le amenacen, se negará rotundamente. El motivo es el siguiente: internarse en el laberinto a ciegas es una mala idea, pues el suelo está resbaladizo y agrietado y las enormes piedras que hay en el interior mantienen un precario equilibrio, por lo que pueden derrumbarse a la menor provocación. Si los personajes entran sin ninguna ayuda, sólo encontrarán su condena. Sin embargo, existen dos personas que pueden conocer la ruta subterránea y ayudar a los personajes.

Uno es Rannulf, que conoce muchas cosas sobre los pasadizos subterráneos de la ciudad y posee cierta información sobre el espacio que hay debajo del sepulcro.

En segundo lugar, Adán les sugiere que se pongan en contacto con Adonijah, que ha vivido en Jerusalén desde que la ciudad fue construida por David. Conoce muchos de los secretos de Jerusalén... aunque es posible que los personajes no le conozcan. En ocasiones, los Capadocios han tenido tratos con él y mantienen un relación al menos pasable con el hombre. Adán les dirá que la cabaña de Adonijah se encuentra al norte del Monte Sión (la ubicación coincide con la de la cabaña del cuidador del riachuelo, del Manantial de Ezequías).

Si los personajes insisten en entrar en las oscuras cavernas, sin duda alguna acabarán perdidos debajo de la ciudad... posiblemente durante cientos de años. De este modo, los Baali dispondrán de mucho tiempo para completar sus

SOSPECHAS

En este punto, es posible que los personajes empiecen a sospechar que no toda la información de Bernardus era falsa. De hecho, existe una secta infernalista que se encuentra en el exterior de Jerusalén, que utiliza poderes oscuros para desgarrar la fe y la devoción de la ciudad y sus habitantes y sacrificar a los inocentes para sus oscuros propósitos. Sin embargo, estos infernalistas no sólo pretenden la destrucción de la sociedad y la fe mortales, sino que se esfuerzan en encontrar, devorar y destruir al propio Malkav.

Los Baali, descritos detalladamente más adelante, han capturado a los últimos supervivientes de la banda de Cinco y les están torturando, intentando descubrir el lugar en el que dormita el cuerpo de Malkav. Al intentar escapar, los caballeros invadieron el cementerio de los Capadocios; involuntariamente, los profanadores de tumbas devolvieron a los cruzados a los siervos de lo Infernal. En los túneles que hay debajo de la Abadía del Monte Sión, tres de los cuatro (el cuarto consiguió escapar de nuevo), sufren las atenciones de los Baali.

Si los personajes se dirigen a la Abadía del Monte Sión, serán recibidos y despedidos por los ghouls al servicio del Padre Giotto Verducci, un Baali de gran poder. Los ghouls harán todo lo que puedan para asegurarse de que los personajes se van... silenciosamente y con el mínimo alboroto.

planes contra Malkav y los personajes, del suficiente para matarse entre ellos, de uno en uno, cuando el hambre les incite el frenesí. También es posible que entren en letargo y jamás se vuelva a oír hablar de ellos... hechizados para siempre por los sueños del Antediluviano.

Un Narrador generoso deberá obligar a los personajes a regresar junto al sepulcro Capadocio, ligeramente desmejorados pero muertos de miedo por su astucia inmortal. ¿Vuestros personajes confían en su capacidad de vivir eternamente? ¿Qué sucede con la vida eterna cuando estás atrapado en unas cavernas a cinco kilómetros por debajo de la Ciudad Santa?

LA PUERTA DE SIÓN

La Puerta de Sión se encuentra en la zona sudoeste de la muralla de la ciudad; el camino que allí se origina se dirige, durante kilómetros, hacia las colinas, hasta el Monte Sión... y la abadía Baali. Cerca de allí está el Cenáculo, el lugar en donde Jesús y sus discípulos se reunieron para la Última Cena.

En el emplazamiento de la puerta no hay nada más que un gran y algo insípido mercado, pero el camino es muy importante para la historia, pues conduce hasta los Baali y hasta Adonijah.

LA CABAÑA DEL CUIDADOR DEL MANANTIAL (TUMBA DEL REY DAVID)

Uno de los emplazamientos que deben visitar los personajes es la cabaña del cuidador del manantial. Aunque sigan los rumores de la calle o realicen una búsqueda física por el área, les costará mucho localizarla. La cabaña está escondida en un pequeño valle de las colinas cercanas al Monte Sión, rodeada de matorrales y pequeños despenaderos de esquistos.

Los personajes deberán buscar la cabaña por una de estas tres razones: en primer lugar, por recomendación de Adán; en segundo, para hablar con el cuidador del riachuelo, del Manantial de Ezequías; y en tercer lugar, siguiendo el consejo de Shunif, el anciano visionario.

El hombre que barre la sangre del manantial es un anciano sabio, conocido con diversos nombres (Adonijah, Re y Gideon, por citar algunos) que sufre un eterno pesar. Mantiene el cargo de guardián que él mismo se impuso para poder observar mejor a los habitantes de la Ciudad Santa y mantenerse alejado de los problemas comunes de la humanidad... pues ya tiene bastantes problemas personales de los que preocuparse.

Adonijah es anciano, está lleno de arrugas y está exhausto; tiene unos profundos y chispeantes ojos marrones bajo unas ralas cejas blancas. Su voz es profunda y balancea las manos al hablar. Viste una túnica marrón, diferente a la de un monje, sencilla y de confección casera, que está limpia aunque deshilachada. No invita a los personajes a entrar en su casa, pero les ofrece sentarse junto al fuego que arde en el saliente del despeñadero. En este lugar no hay animales; tampoco se oye el sonido de ningún perro ni ninguna ave en la distancia. Es un lugar tranquilo y apacible, repleto de reverberaciones de cosas antiguas que se han perdido del mundo exterior. El lugar, la cabaña y el hombre infunden un gran pesar, aunque no hay nada que parezca claramente malo. En la puerta delantera de la pequeña cabaña de tejado de paja hay un cubo y una escoba húmeda.

Aunque parece un anciano sabio, Adonijah es mucho más que eso. Si los personajes le atacan, se arriesgan a ser aniquilados. Si se acercan a él con camaradería y respeto, posiblemente decidirá ayudarles. Ha caminado por la mayor parte del mundo y ha visto diversas generaciones de hombres. Ha presen-

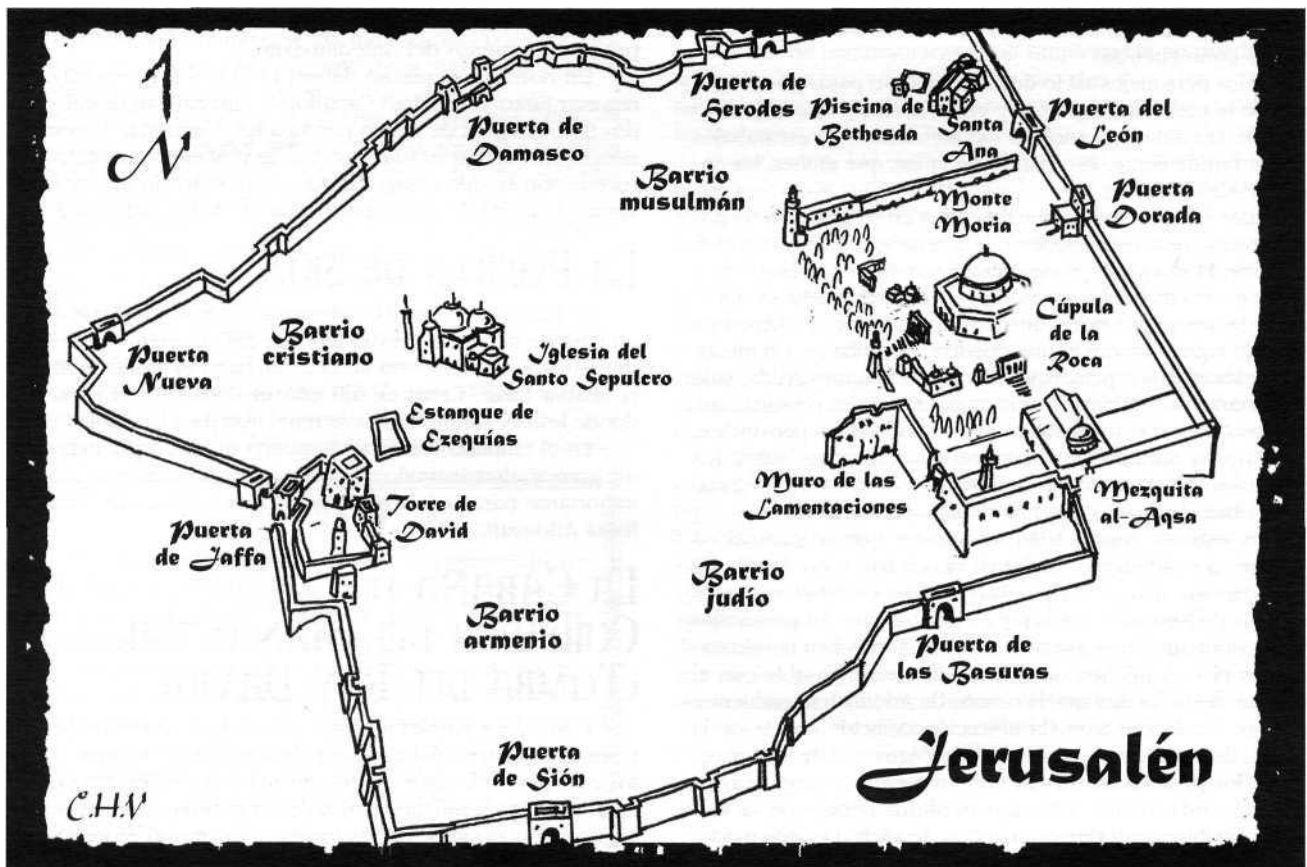
ADONIJAH

Adonijah es, y seguirá siendo, un misterio. Es un verdadero inmortal que, de hecho, puede ser el legendario Judío Vagabundo (aunque si le preguntan, responderá con una risa sarcástica y un comentario de "No, pero le conozco"). Cualquier intento de Dominación o similares que se intenten hacer sobre Adonijah con Disciplinas mentales fracasará automáticamente; éste ni siquiera se dará cuenta del intento. Cualquier ataque físico hacia él le hará desvanecerse; los personajes perceptivos advertirán que se ha dirigido a las Tierras de la Muerte. (Nota: Esto sucederá incluso con un ataque furtivo de cualquier tipo; es como si tuviera ojos en la nuca... o aliados espectrales que le protegen.) Resulta innecesario decir que cualquier intento de conseguir a la fuerza su información o robársela estará condenado al fracaso. Si es necesario, los fantasmas de la muerte harán un esfuerzo conjunto por expulsar a los invasores de la cabaña de Adonijah, con un efecto espectacular.

Si los personajes regresan al lugar después de un incidente de este tipo, lo encontrarán abandonado y cubierto de maleza, como si la cabaña jamás hubiera estado allí. Su siguiente paso será encontrar a Adonijah... y puede estar en cualquier lugar.

ciado demostraciones de poderes desconocidos desde la época de las antiguas leyendas y ha sido amigo de todos, excepto de los dioses. Estos jóvenes han despertado su interés porque un antiguo amigo está implicado en sus asuntos.

El anciano les explica el siguiente relato, lentamente y con una profunda tristeza:



—Hace tiempo —comienza— existió un rey poderoso llamado David. Ahora escuchad, jovencitos, pues este relato son varias historias en una y tenéis que conocerlo a la perfección. Este rey, David, tuvo varios hijos, pero ninguno de ellos, a sus ojos, merecía gobernar. Un día, cuando el rey regresaba de su consejo, encontró a un extraño en el umbral. El extraño hablaba con idealismo, con palabras de paz por la gran ciudad que David había fundado. Ese hombre se llamaba Salomón.

—David fue un padre para Salomón; le adiestró en la construcción de ciudades y en el gobierno de los hombres. Juntos, crearon una Jerusalén que podría permanecer en pie durante generaciones —el anciano se detiene, como si acabara de recordar algo doloroso.

—Cuando David murió, Salomón fue proclamado rey. Empezó a trabajar para completar el sueño de David. Ordenó una ampliación de la ciudad, movió la tierra para crear su palacio real y construyó el Templo en el que se guardó el Arca de la Alianza. Construyó murallas, casas y calles laberínticas. Era ambicioso... demasiado ambicioso. La tesorería quedó vacía, las reservas que David había guardado cuidadosamente se agotaron y el rey destruyó el futuro de la ciudad que estaba intentando construir.

El anciano sacude la cabeza:

—Salomón fue un estúpido.

A continuación, Adonijah les habla sobre los últimos días del reinado de Salomón, cuando el sabio conoció a Malkav (a quien llama "Micah"; si los personajes le presionan, eludirá sus preguntas a la vez que permitirá que sepan exactamente a quién se refiere). Adonijah fue amigo de Malkav desde los días en que los Antediluvianos todavía caminaban por la tierra. Cuando Malkav sintió la necesidad de entrar en letargo, Adonijah se aseguró de que su amigo quedara perdido en el tiempo y escondido de todo aquel que osara entrometerse en su sueño.

Adonijah, el campesino que barre el manantial, todavía vive en Jerusalén, protegiendo a la ciudad y a sus habitantes de los estragos de los intrusos. Explica a los personajes historias sobre la Cruzada de 1099 como si hubiera sucedido ayer. Narra sangrientos relatos sobre mutilaciones y locura, y lo hace con una voz compungida. Revela, más o menos, la siguiente información, permitiendo que los personajes hagan sus propias suposiciones y sin explicarles completamente toda la historia. Los personajes tendrán que contentarse con estos fragmentos, o no les explicará nada de nada.

Cuando llegó la Cruzada, la sangre de la matanza corrió por la ciudad, por las grutas y las corrientes subterráneas. Cuando el olor de la sangre llegó hasta él, Malkav se removió en sus sueños y envió una gran locura por toda la ciudad. Los Cainitas se atacaron furiosamente entre ellos, gritando por las calles y cometiendo atrocidades sobre la raza mortal y la vampírica.

Pero Malkav no estaba satisfecho. Se introdujo en la mente de un anciano Cainita para observar el castigo de los cruzados de 1099 y poder dirigir mejor las Semanas Sangrientas posteriores. Algunos Cainitas huyeron de la ciudad. Muchos murieron. Un pequeño grupo escapó a las ruinas subterráneas, adentrándose cada vez más en las profundidades para alejarse de la locura que les rodeaba. Esta fue la última vez que Adonijah vio a estos hombres, aunque afirma que poco después de que desaparecieran, la ciudad se apaciguó y la locura acabó precipitadamente. La presencia de Malkav todavía descansa debajo de Jerusalén, de esto está seguro, aunque no ha vuelto a hablar en sueños o mediante las almas errantes.

Hace relativamente poco tiempo, unos misteriosos lunáticos aparecieron en el cementerio de los Capadocios. Uno de ellos escapó hacia la Ciudad Santa.

Cinco.

Adonijah le pudo reconocer, pero fue incapaz de contenerle o atraparle antes de que se supiera la noticia. Algunos le llamaban el loco profeta de la sangre y estaban en lo cierto. Pero la sangre que corría por sus venas no era suya. Era más grandiosa que la que jamás había tenido el Cainita conocido como Sir Gavriel y estaba repleta de una quebrada cordura... una pequeña parte de la mente se había separado del resto. Y la voz... la voz de Cinco... era la de Malkav.

A esos cinco hombres les había sucedido algo en las profundidades del laberinto. Cuando Cinco fue asesinado (sí, Adonijah sabe todo lo que pasó), el riachuelo que nace en el Manantial de Ezequiel lloró lágrimas de sangre. Cuando Adonijah barrió la sangre de la comente y la depositó en su cubo, los campesinos huyeron aterrorizados. Los rumores se multiplicaron y comenzaron las leyendas, pero sólo Adonijah sabía la verdad.

Cuando Cinco murió, una parte de Malkav murió con él; ahora, Malkav llora debajo de la ciudad, con lágrimas de sangre, rabia y angustia.

Si hay cuatro locos más, seguro que conocen la verdad sobre lo que ocurrió hace tanto tiempo y sobre la mente destruida de Malkav. En el interior de Cinco había algún secreto contenido que fue incapaz de revelar; sólo sus compañeros podrán contarle. Los sueños que persiguen a los Cainitas de Jerusalén pueden ser augurios de la cólera de Malkav y las tormentosas visiones son escenas de las Semanas Sangrientas. La sangre que se filtró en el Manantial de Ezequías procede de las lágrimas que derramó Malkav cuando supo que Cinco había sido asesinado por un Assamita. Si los otros cuatro también mueren, la venganza de Malkav no se hará esperar... sin embargo, ¿dónde pueden encontrar a esos hombres y cómo pueden salvarlos? ¿Tiene remedio su locura?

Adonijah les dice a los personajes que todo ello puede hacerse.

Saca un frasco redondo de cristal del tamaño de un puño de su túnica y lo alza sobre la luz del fuego. Contiene cinco gotas de sangre, que flotan como aceite en el agua transparente.

—Esta es la sangre —susurra respetuosamente, como si recordara la muerte de un amigo, hace mucho tiempo—, la sangre de mi compañero. Tiene muchos poderes, jovencitos... poderes para curar, para fortalecer y posiblemente, para romper las ataduras. He visto cómo uno que se creía perdido podía saciar con ella a la Bestia. Sé que trae visiones del futuro, más poderosos que los de cualquier profeta. Si podéis encontrar a esos cuatro hombres y les dais esto, puede que... quizás... su locura se cure —Adonijah se encoge de hombros—. No lo sé, y ya no es de mi incumbencia. Coged esto y seguid vuestro camino. Ya tengo bastantes cosas que hacer, cuidado de mis recuerdos. Y de mi pueblo.

CAMINOS ESCONDIDOS

Si los personajes le piden ayuda, Adonijah les dará un mapa de las cavernas subterráneas que ha sido trazado sobre un antiguo pergamino, tan viejo como la misma Jerusalén. Parece haber sido dibujado con tinta marrón oscura y muchos de sus pasajes acaban de golpe, sin estar trazados. En el laberinto se ve un camino claro que se dirige hasta el Monte Sión, aunque a los personajes les resulta más interesante que el mapa acota una parte de los túneles laberínticos que hay debajo de Jerusalén.

—Si han entrado en las catacumbas —asiente Adonijah—, han tenido que pasar por aquí —indica el área en la que se alza el sepulcro de los Capadocios—. Si buscáis por esta zona, podréis encontrar alguna huella de su paso.

ACTO IV: LAS RUINAS BIZANTINAS

LA ENTRADA

Las cavernas subterráneas de la ciudad están empapadas y son resbaladizas; además, sus pasillos serpenteantes están deteriorados por los diversos hundimientos. En algunos lugares, resulta obvio que los muros antiguamente fueron de piedra, pero ahora, los accesos derrumbados hacen que sea un lugar peligroso. Los túneles fueron abandonados mucho antes de la expansión de Jerusalén; las grutas, antes sólidas, ahora se están desmoronando.

El laberinto resulta prácticamente infranqueable en ciertos lugares: altos arcos de piedra conducen a pendientes pronunciadas que se extienden hacia la oscuridad más absoluta; diversas corrientes lánguidas corren por las cavernas a intervalos irregulares, produciendo ecos que cautivan cada paso. Ratas, escarabajos y otras criaturas subterráneas corren por los pasadizos. En algunos lugares, el equilibrio de una roca que permite el paso puede ser tan frágil como un hueso. Con una leve sacudida, una inmensa parte del corredor se podría desplomar. Es un lugar peligroso, uno que no se puede explorar a la ligera. Los pasadizos se tejen en tres dimensiones y hay diversos niveles de estructura debajo del primero. Realmente, se podría errar por este lugar durante toda la eternidad, alimentándose de ratas y de la sangre de peces ciegos, y no volver a ver el mundo jamás.

Sin embargo, estos miles de niveles son el lugar en el que Cinco y sus compañeros vivieron durante un siglo, perdidos lejos de la ciudad y dirigidos por los sueños de un Antediluviano. Fue la suerte lo que les llevó hasta el sepulcro de los Capadocios; la suerte y la inspiración de Malkav.

Aunque los personajes lo intenten, les resultará imposible trazar un mapa de las ruinas. Es más, con los ocasionales hundimientos que se producen a su paso, ni siquiera quienes posean una memoria perfecta podrán desandar su camino con facilidad.

En el laberinto hay tres emplazamientos importantes que contienen información vital para la búsqueda de los personajes. Cuando los vampiros transiten por esta zona, ya sea siguiendo las orientaciones de Rannulf o con el mapa que les ha proporcionado Adonijah, se perderán en diversas ocasiones. Además, se producirán hundimientos que sellarán los túneles, impidiéndoles volver atrás y obligándoles a no tener más opciones que seguir adelante con su búsqueda... acercándose al corazón del campamento de los infernalistas. Los siguientes emplazamientos deben utilizarse para marcar el avance de los personajes, después de que hayan entrado en las ruinas subterráneas de la ciudad.

UN RASTRO DE DESECHOS

¿Dónde han ido los escarabajos? Si algún personaje intenta comunicarse con ellos (utilizando Animalismo), no le responderán. El intento está condenado al fracaso porque los escarabajos están explorando este inmenso laberinto, en busca del cuerpo de Malkav. Son los animales emisarios de los Baali, que buscan eternamente el lugar secreto donde descansa Malkav. En cuanto los personajes entren en la Sala de Garabatos, o si hieren a alguno de los escarabajos, los Baali serán informados inmediatamente... de este modo tendrán una interesante (aunque desagradable) bienvenida cuando lleguen a la abadía.

La entrada que hay debajo del sepulcro de los Capadocios conduce hasta un largo y serpenteante túnel que se conecta con muchos otros, hasta que al final se pierde entre los silenciosos corredores subterráneos. Al principio, parece casi un paso natural, pero si alguno de los personajes observa con atención el muro que separa el sepulcro del corredor, descubrirá que se excavó, lentamente, con las manos. Es posible que muchos años de trabajo sean los responsables de la zanja que hay entre las ruinas y el sepulcro subterráneo, años de arañar frenéticamente la piedra de la pared.

Miles de bichos y sus cadáveres ensucian el suelo de este lugar. Crujen y escapan por debajo de sus pies a intervalos curiosos... no como si el suelo estuviera cubierto de ellos, sino como si los bichos estuvieran ocupados haciendo algo. Algunos de ellos remachan deliberadamente la pared con pequeños fragmentos de piedra, y parece que han estado colgados allí durante mucho tiempo.

LA SALA DE GARABATOS

Una de las cámaras más importantes que hay debajo de la ciudad se encuentra en las profundidades de las ruinas. Los personajes podrán encontrarla si avanzan constantemente hacia abajo por los pasillos o siguen el rastro de los escarabajos que se escabullen por el laberinto. (Percepción + Alerta, dificultad 7, para advertir el movimiento intencionado de los escarabajos).

La sala es grande y más o menos redonda; no se trata de una verdadera cámara, sino de la unión entre los diversos corredores de las ruinas. Los personajes acceden a ella por unos arcos entrecerrados, que apenas se tienen en pie y están cubiertos de cieno y mugre. Los muros, antes adornados con losas de mosaico y esculturas ornamentales, están cubiertos de garabatos oscuros y calcáreos. Las losas que antiguamente revestían los muros se han desprendido y roto en miles de pedazos; se esparcen por el suelo llenándolo de brillantes colores y deletreando cientos de palabras. Las paredes también están cubiertas, pero con letras que han sido talladas con unos dedos que arañaron una y otra vez la piedra. Incluso en el techo hay miles de letras y, en algunas de las inscripciones más profundas, es visible un fino rastro de sangre. Los Malkavian que entren en esta habitación serán asediados por visiones de una naturaleza terrible (deberán tirar Coraje, dificultad 6, para evitar el frenesí).

Cualquier personaje que busque específicamente la palabra "Requiesco" deberá efectuar con éxito una tirada de Inteligencia + Investigación con una dificultad de 5 (son necesarios 3 éxitos). Si tiene éxito, reconocerá que la palabra ha sido escrita en diversos lugares, pero que se han escrito tantas otras cosas sobre ella que es prácticamente imposible determinar qué dice en realidad cualquiera de las palabras.

Si un personaje utiliza el Toque del Espíritu (Auspex 3), quedará totalmente sobrecogido por la locura que se impregna en cada milímetro de esta sala. Cinco hombres la han cubierto con su tormento y su locura heredada. Las imágenes atacarán al pobre bobo que se atreva a mirar el pasado de esta sala: imágenes de diablerie, de una mente destrozada, de épocas pasadas hace mucho tiempo, de un inmenso pesar y de cinco hombres, de pie junto al muro, arañando cada una de las palabras una y otra vez con dedos sangrientos. Uno de ellos era el loco conocido por la camarilla como

Cinco. Todo aquel que utilice el Toque del Espíritu en la habitación recibirá un Trastorno Mental permanente por haber abierto su corazón a la agonía que impregna este lugar.

Los personajes deben tener claro que los grabados de esta sala son obra de diversas manos trabajando durante diversos años. Si las palabras seguían un patrón, éste se perdió hace mucho tiempo.

EL RÍO DE SANGRE

En otro punto de las ruinas, los personajes advertirán que el suelo de las cavernas está cubierto de un sedimento antiguo y seco, como si antaño un río se hubiera desbordado, inundando este lugar. Los pasos de los personajes quedan amortiguados sobre el suelo de piedra y el estruendoso sonido de un río resuena en el siguiente pasillo. Si los personajes continúan adelante, la luz que estén utilizando para avanzar iluminará una estrecha grieta del muro (sólo podrán atravesarla, de uno en uno, los personajes que sean del tamaño de un hombre). La grieta conduce a una sala que antiguamente estuvo inundada por la furia del río. Ahora, entre el pasadizo y el agua hay un estrecho reborde, bastante despejado de escombros, por el que los personajes pueden avanzar. Aproximadamente 3 metros más allá, la corriente cae en picado hacia las entrañas de la tierra.

En la otra orilla, hay un hombre arrodillado en un nicho del río; está empapado y habla consigo mismo entre susurros. Viste una capa, cubierta de lodo y de desechos del río, con el emblema de los Caballeros del Lirio. El hombre responderá a la palabra "Uno" (su "nombre"), pero sólo para mirarlos con ojos temerosos. No responderá a ningún intento que hagan para conversar con él ni a ningún saludo. Simplemente permanecerá sentado, divagando en silen-

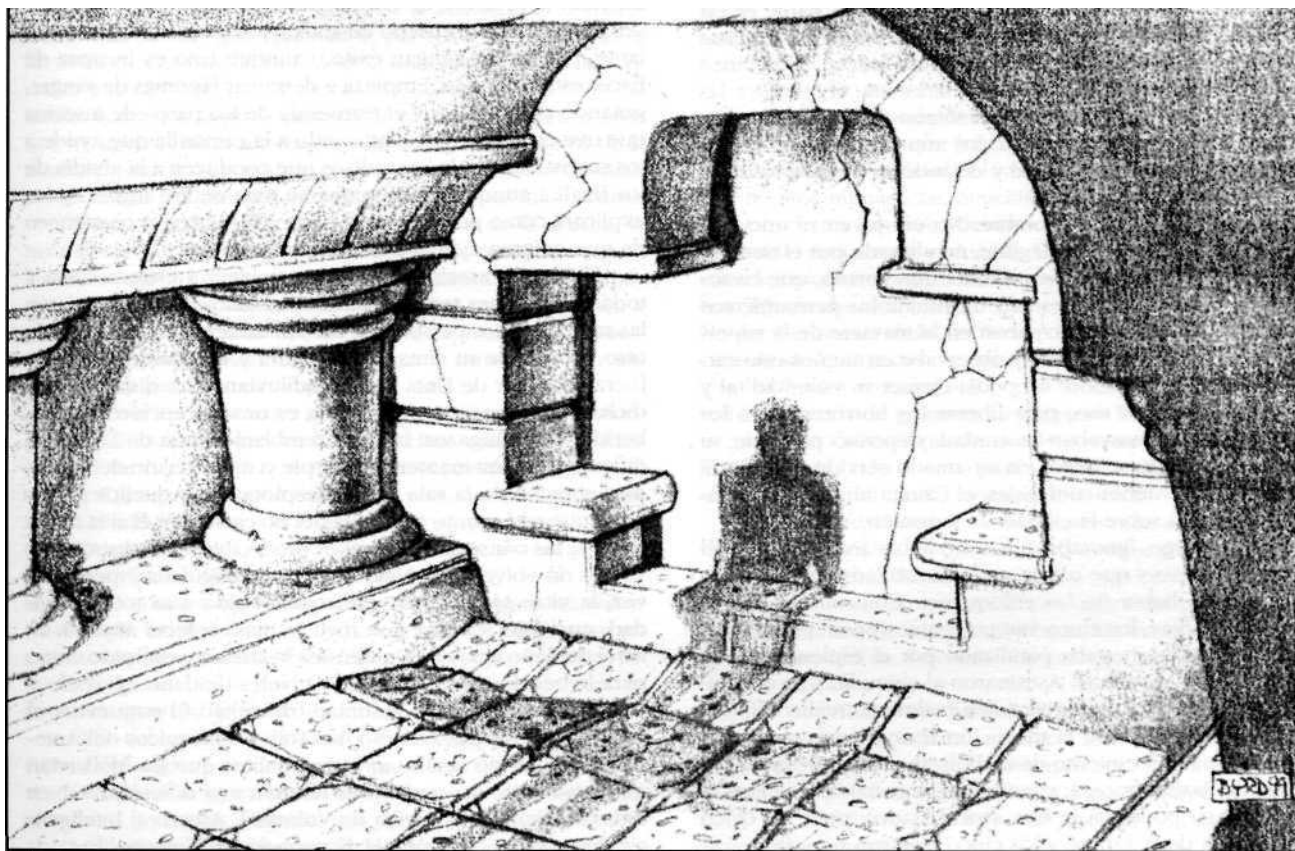
cio, sujetándose las rodillas y mirando fijamente el río. Es obvio que lo ha cruzado a nado, pero la corriente es tan rápida que resulta sorprendente que no haya sido arrastrado hasta las cavernas inferiores.

Si alguno de los personajes intenta cruzar a nado el río, deberá hacer una tirada de Fuerza + Atletismo (dificultad 8). De otro modo, la tremenda corriente le arrastrará y quedará perdido en el laberinto de cavernas subterráneas. Si continua hasta la desembocadura del río, aparecerá en el Mar Muerto (este río subterráneo sin nombre se une al Jordán), aproximadamente un mes después de caer en él, a muchos kilómetros de distancia de Jerusalén... asumiendo que el personaje no entre en letargo por la falta de sangre, se hunda en el cenagoso fondo del río y quede perdido para siempre.

Si era Rannulf quien les guiaba por las cavernas, tendrán una sorpresa especialmente desagradable. Rannulf les ha vendido a Rashid y, al ver a uno de los cruzados, retrocederá, desaparecerá y permitirá que Rashid ibn Musafir (que les ha estado siguiendo a cierta distancia) acabe con su trabajo. El Assamita no hará ninguna concesión... quiere al cruzado y no aceptará ningún otro resultado. Puede que les agradezca sarcásticamente la ayuda que le han brindado para encontrar al "asesino de los niños musulmanes", pero no transigirá. Independientemente de lo que hagan los personajes, Rashid intentará cruzar el río para ocuparse de Uno. Si los personajes interfieren, interpondrá el río entre ellos y su presa; si le atacan, se ocupará de ellos de la forma necesaria; si resulta herido, se lanzará al río para escapar, volviendo a salir a la superficie sólo después de que los personajes se hayan ido.

LA HISTORIA DE UNO

En la orilla opuesta del río, un hombre llora lágrimas de sangre, mirando fijamente el agua cristalina con un rostro



obsesionado y obscenamente torturado. Si los personajes intentan contactar con él utilizando Robo de Secretos (Auspex 4), descubrirán que este poder funciona incluso sin haber gastado el punto habitual de Fuerza de Voluntad. Uno está desesperado por comunicarse con alguien y utiliza de buena gana sus poderes para poder llegar a una mente aparentemente afectuosa.

A diferencia de Cinco, Uno está ligeramente cuerdo y puede mantener una conversación medio lúcida. Está paranoico, tiene un trastorno del que difícilmente podrá recuperarse y se muestra obsesionado con el río ("el río que llora sangre", como él lo llama). Suplicará a los personajes (o al Assamita, si Rashid le alcanza primero), que liberen su alma de la carga que transporta. Si le preguntan, narrará una historia terrible sobre las Semanas Sangrientas y su papel en ellas.

Durante su relato repite constantemente la palabra "et" ("y" en latín). No parece ser consciente de ello, aunque sus dedos dibujan las dos letras una y otra vez sobre el suelo cuando habla, en el aire cuando se mueve, y en su cuerpo con sus dentadas uñas, abriendo profundos surcos en su carne.

Habla sobre bichos, bichos y terror, cosas negras repantantes que claman a gritos su alma. Afirma que sus hombres se han perdido al Diablo, a los diablos de la abadía y a sus oscuros bichos. Habla sobre la oscuridad que venció a los cruzados, de las cosas terribles que hicieron con los hombres y las mujeres en el interior de las murallas de la ciudad. Jura que los cruzados no estaban siguiendo órdenes y que ni siquiera actuaban por voluntad propia. Algún poder más fuerte se apoderó de sus mentes y les provocó la locura que anegó de sangre las calles. Describe imágenes de masacre y derramamiento de sangre, de cómo la vida de los inocentes se escurría por las grietas de las calles de la ciudad, de los edificios que ardían con sus habitantes, de llamas más altas que las murallas de la ciudad.

Y después habla del deseo de matar... de asesinar a sus camaradas y diabolizarlos hasta que no quedara nadie en las calles de la ciudad. Su tropa luchó contra sí misma, los Cainitas peleaban entre ellos para demostrar su fuerza. Sólo cinco hombres consiguieron sobrevivir a la locura. Huyeron a las ruinas de la era Bizantina... por el sótano de un edificio destruido y anegado de agua. El río los arrastró consigo, llevándolos por debajo de la ciudad y dejándolos en las profundidades de las cavernas.

Allí encontraron un hombre. No era joven ni anciano, sino un hombre de rostro ilegible, no alterado por el tiempo. No era Malkav, sino su descendiente más amado, que custodiaba el sueño de su ancestro y transmitía los pensamientos de Malkav a los que participaban en la masacre de la superficie. Pues Malkav dormitaba y observaba en sueños esta carnicería. Al estar dormido, no podía ejercer su voluntad tal y como deseaba; por eso, para liberar los horrores entre los cruzados que masacraban la ciudad, depositó parte de su poder (y parte de su alma) en su amado servidor. Con esta facultad y las órdenes conferidas, el Cainita impuso una venganza sin igual sobre la ciudad de Jerusalén.

Sin embargo, ignoraba que el río había arrastrado con él a cinco hombres y que la fortuna les había lanzado a los pies de quien les había hecho enloquecer. Consumidos por la cólera de Malkav, los cinco vampiros atacaron al que se alzaba ante ellos, que estaba paralizado por el esplendor de la matanza de la superficie. Asesinaron al chiquillo y se alimentaron de su alma. Fue Cinco quien realmente realizó el acto de diablerie, y por eso la maldición recayó con más fuerza sobre él (cualquier intento de diabolizar a Cinco después del ataque de Rashid fracasa; cuando los personajes le alcanzan, su alma y su poder ya le han abandonado), pero los cinco participaron de la sangre y los cinco pagaron por ello.

Malkav estaba tan sobrecogido por los tormentos que había dispuesto sobre la Ciudad Santa que no advirtió la muerte de su siervo hasta que fue demasiado tarde... el fragmento de su mente, y la mente de su sirviente, se desvanecieron en la consciencia de los diabolistas. Pero una pequeña parte de la mente de Malkav tenía sus propias defensas. La astilla de la consciencia del Antediluviano se fragmentó en cinco partes más pequeñas; cada una de ellas se asentó en cada uno de los hombres que habían bebido la sangre de su acólito. El cuerpo de Malkav todavía descansa seguro, pero un pedazo de su alma está atrapado en los hombres que acabaron con su siervo. Cuanto más tiempo estén separados de él estos fragmentos de su esencia, más erráticos se hacen sus sueños y más espasmódico es su sopor. Nadie sabe qué es lo que esto presagia, aunque seguramente no será nada bueno para Jerusalén ni para sus habitantes. Malkav ya azotó una vez a la ciudad en un frenesí de asesinato; ¿Qué horrores podrá perpetrar ahora?

El único modo de liberar los fragmentos del alma de Malkav es recordándoles su lugar. Una sola gota de su sangre (como la que Adonijah extrajo de la corriente) puede liberar este vestigio de Malkav de su huésped... asumiendo que el portador ingiera la sangre. Sin embargo, Uno desconoce este hecho y no podrá ayudar a los personajes a llegar a esta conclusión. Se limitará a mirar el río, clamando que sus lágrimas fluyen por él y observando lo que afirma que es "su alma flotando en el agua".

Además, están los otros tres. Uno sabe dónde han sido apresados y se negará a aproximarse a ese lugar: es un lugar de inmundicia, de corrupción y angustia, donde fue torturado y apresado durante infinitos días. Pudo escapar, pero los otros (todos excepto Cinco) siguen siendo presos de los Baali (Uno se refiere a ellos como "la hueste del Infierno", refiriéndose a la naturaleza parasitaria de sus amigos insectos), que intentan apropiarse de sus secretos para encontrar el lugar donde descansa el cuerpo de Malkav. Si los Baali siguen adelante, puede que tengan éxito... aunque Uno es incapaz de hacer esta conexión. Empieza a derramar lágrimas de sangre, gritando por el dolor y el estruendo de los pasos de insectos que oye en su mente y suplicando a la camarilla que ayude a los suyos. Conoce los pasadizos que conducen a la abadía de los Baali... aunque no sabe que se trata de ese lugar... y les explicará cómo pueden llegar hasta allí si éstos le convencen de que quieren ayudar a sus compañeros.

Si Uno es asesinado, la tierra volverá a estremecerse y todas las visiones tormentosas de los últimos días inundarán las mentes de los personajes. Malkav lamentará la pérdida de otro pedazo de su alma, pero sentirá y compartirá con más fuerza el dolor de Uno. Los Antediluvianos no disfrutaban con dichas experiencias y Malkav no es una excepción. Al estar herido, dará latigazos: la tierra temblará (tirada de Destreza, dificultad 7, para mantenerse en pie y, a discreción del Narrador, el techo de la sala podrá desplomarse. Aquellos personajes que estén junto a la orilla del río caerán en él si la tirada fracasa; las consecuencias serán predecibles y desastrosas.)

El río volverá a teñirse de sangre coagulada... pero esta vez, la vitae será salada y amarga. Debido a su total toxicidad, cualquier Cainita que roce la masa infecta añadirá un nivel de daño agravado; quien sea lo bastante estúpido como para beber de ella, recibirá dos niveles de daño agravado y deberá tirar Fuerza de Voluntad (dificultad 8) para evitar el Röttschreck. Después de eso, los aullidos psíquicos del Antediluviano herido serán tan insoportables que los Malkavian que haya entre los personajes tendrán una dificultad + 1 en todas las tiradas de Fuerza de Voluntad, Astucia o Inteligencia, hasta que el alma de Malkav quede totalmente libre.

Que Empiece la Curación

Si los personajes deciden alimentar a Uno con una gota de la sangre que Adonijah sacó del riachuelo, éste experimentará un milagroso cambio. Su espalda se arqueará y su cuerpo se sacudirá con las ansias de un ataque aterrador. Gritando y jadeando, caerá sobre sus rodillas y aullará como si le hubieran roto el corazón.

Los personajes que tengan Sentidos Aguzados (Auspex 1) verán una extraña figura espectral flotando alrededor de Uno. Cuando sus ojos empiecen a girar en su cabeza, cambiarán de color, de un azul brillante a un color avellana pálido, como si se hubieran convertido en los ojos de alguien totalmente diferente. Uno, que ahora será simplemente un Cainita Brujah llamado Montfrey de Lyonesse, no sabrá dónde está ni cómo ha llegado hasta este lugar. Tampoco conocerá ninguno de los acontecimientos que han sucedido desde que entró en las murallas de Jerusalén en el año 1099. Hablará confusamente en el dialecto del Languedoc, para preguntar a las personas que lo rodean quiénes son y dónde ha ido su comandante, Gavriel DuBougniac.

No recordará la diablerie del siervo de Malkav ni tendrá ningún Trastorno Mental.

Quienes rodeen a Uno cuando la forma espectral se aleje sentirán un escalofrío y la caricia de una conciencia inmensa, antigua y extraña. Ésta se desvanecerá de pronto y sólo dejará un intenso sentimiento de alivio y de alegría eufórica.

Uno sólo tendrá un vago recuerdo del lugar en el que los Baali tienen apresados a los demás, pues sentirá una ligera incomodidad en la dirección de la abadía. Hará todo lo que pueda para dirigir a los personajes hacia la fuente de su preocupación, pero si intenta escapar de las cavernas, el peso de los años caerá sobre él y se convertirá en un montón de polvo y huesos.

ACTO V: LA ABADÍA DEL MONTE SIÓN

Las cavernas laberínticas que hay debajo de Jerusalén conducen hasta la Abadía del Monte Sión. La abadía, un lugar frío y aislado construido sobre la abultada cima de una colina que se alza sobre Jerusalén, ha permanecido en pie como un baluarte impenetrable de fe.

Pero esta no es la abadía que van a ver los personajes.

Antaño, los monjes y eruditos de la abadía eran hombres santos que habían sido confinados, por sus escritos y libros, a una vida de contemplación. Al ser abandonados por las autoridades musulmanas, consiguieron arreglárselas por sí solos, al menos hasta que llegó el primero de los Baali. Hace dos años que los agentes de lo Infernal se adentraron en los muros de la abadía y guiaron a los monjes por un retorcido camino de oscuros sacrificios y adoración animalista a los poderes más oscuros.

Ahora, bajo de la virtuosa cara exterior de la abadía, la maldad de los Baali empaña la ciudad. Sus monjes recorren las calles, secuestrando niños para sus nauseabundos propósitos y poniendo trampas para los Cainitas que se oponen a ellos. Debajo de la abadía, tres hombres apresados se retuercen de agonía, infestados de insectos y torturados por los fragmentos perdidos de la mente de Malkav.

Cuando los personajes avancen por las cavernas siguiendo las indicaciones que les ha dado Uno, serán conducidos lentamente hacia arriba. Si éste fue incapaz de indicarles el camino (por la razón que fuera), los personajes lo encontrarán siguiendo el rastro de los escarabajos, que se irá haciendo más espeso y más concreto a medida que avancen. También podrán encontrar las cámaras inferiores de la abadía siguiendo el rastro mundano del recorrido de Uno: los restos de su capa, las pisadas y los bichos aplastados conforman un camino moderadamente discernible (Percepción + Alerta, dificultad 7, una tirada por cada hora de recorrido) hacia la profunda guarida de los Infernalistas.

El fin del sendero es un largo y estrecho pasillo, de unos 15 metros de longitud, repleto de bichos, gusanos y un verdadero muro de insectos. Se apiñan de arriba abajo, tapizando el suelo, el techo y los muros. Delante, una débil antorcha ilumina una grieta del muro; hay un fuerte olor a carne podrida y quemada.

Resuena la voz de un hombre que habla en latín y entona cánticos terribles, a la vez que se oye un grito.

Si los personajes retroceden por el pasadizo, advertirán que el escenario vuelve a ensombrecerse y que el grito continúa:

—¡Dos! ¡Dos! ¡Soy Dos!

—¿Quién eres? ¿Cuál es tu verdadera naturaleza? —pregunta la primera voz.

—¡Dos! ¡In! ¡In! ¡Dos! —A continuación se oyen más gritos, más aullidos y aumenta el hedor de carne quemada.

Si los personajes miran por la grieta, tirarán la cortina de gusanos contra el suelo del sótano de la abadía, revelando su posición a los Baali que hay allí. Sin embargo, antes de que pase nada más, podrán vislumbrar a tres hombres vestidos con hábitos monásticos, acucillados junto a un fuego en el que un cuarto hombre (desnudo, con la piel terriblemente quemada) está siendo reducido. Dos prisioneros, desnudos y encadenados con pernos de hierro *por* sus espinillas, penden horriblemente del muro. Uno tiene la repulsión de un Nosferatu; ambos están cubiertos de sangre, cardenales y cicatrices de quemaduras. Se retuercen de dolor y, para evitar que hablen en voz alta, sus bocas han sido selladas con una irritante mezcla de gusanos y lombrices. Un tercer y un cuarto grupo de cadenas pende del muro que hay junto a ellos. El primero ha sido abierto para conducir a Dos a su tortura; el otro pende del muro, destrozado y raído.

Los Baali responderán a la intrusión con el debido apremio, dejando a Dos suspendido sobre el fuego. Si los personajes no entran en la abadía, el Baali más cercano llamará a los escarabajos para que se lancen sobre las personas que hay al otro lado de la grieta; éstos se hacinarán a su alrededor en cuestión de dos turnos, a menos que adopten algún tipo de medida preventiva.

Los personajes inteligentes se apresurarán hacia el sótano de la abadía, para enfrentarse a los Baali en un combate abierto. Después de todo, siempre será mejor hacerlo en el suelo despejado de la abadía que en el estrecho pasadizo. Si no rescatan a Dos inmediatamente, en cuatro turnos arderá hasta morir.

HORDAS COMBATIVAS

Un personaje apabullado por los escarabajos perderá un Punto de Sangre por turno; en todas las acciones que realice, sufrirá las mismas penalizaciones que si estuviera ciego y sordo y además, deberá hacer una tirada de Coraje cada turno para evitar el frenesí. Será necesario que dos Cainitas (incluido el infestado) trabajen a la vez para liberar a un personaje cubierto de escarabajos. Este proceso durará dos turnos, siempre que se tenga éxito en las tiradas de destreza (dificultad 7). Cualquier personaje que no consiga librarse de los insectos a tiempo será vaciado de sangre y podrá convertirse en un huésped de la horda...

GIOTTO VERDUCCI

Clan: Baali
Sire: Antonio deFigio
Naturaleza: Fanático
Conducta: Monstruo
Generación: Séptima
Abrazo: 874 E.C.
Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3
Sociales: Carisma 4 (Zalamero), Manipulación 5 (Tentación), Apariencia 2
Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3
Talentos: Actuar 1, Alerta 6 (Paranoico), Atletismo 1, Empatía 1, Esquivar 3, Intimidación 2, Fullerías 1, Liderazgo 1, Pelea 3, Subterfugio 2
Técnicas: Armas Cuerpo a Cuerpo 1, Etiqueta 1, Herbolaria 1, Música 1, Sigilo 4 (Ataques Furtivos)
Conocimientos: Academicismo 3, Investigación 1, Leyes 1, Lingüística 2, Medicina 1, Ocultismo 4 (Infernal), Política 1, Sabiduría Popular 2
Disciplinas: Celeridad 2, Daimoinon 4, Fortaleza 2, Ofuscación 4, Potencia 3, Presencia 3
Trasfondos: Aliados 2, Contactos 3, Rebaño 3, Recursos 3
Virtudes: Convicción 4, Instinto 3, Coraje 4
Camino: Camino de la Colmena 7
Fuerza de Voluntad: 8



Apariencia: Este padre no tan bondadoso es alto y delgado, de cara angulosa y nariz romana. Viste los hábitos de un sacerdote, pero se percibe una sutil falsedad en él. Tiene el pelo rizado y grisáceo y va bien afeitado.

Sugerencias de Interpretación: No deseas que te molesten. Tu trabajo es importante, más de lo que nadie sabe, y no puedes soportar que te molesten. Muéstrate educado, muéstrate fiero, muéstrate como debas mostrarte para que los intrusos de dejen en paz y puedas continuar escarbando en los secretos del Antediluviano.

SARGON

Clan: Baali
Sire: K'thstl
Naturaleza: Superviviente
Conducta: Monstruo
Generación: Octava
Abrazo: 1100
Físicos: Fuerza 4 (Maniático), Destreza 3, Resistencia 4 (Curtido al Dolor)
Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2
Mentales: Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 2
Talentos: Alerta 2, Atletismo 2, Esquivar 4 (Hacerse a un lado), Intimidación 2, Pelea 4 (Estrangular), Subterfugio 1
Técnicas: Armas Cuerpo a Cuerpo 3, Sigilo 1, Supervivencia 1
Conocimientos: Lingüística 1, Ocultismo 2
Disciplinas: Celeridad 3, Daimoinon 2, Ofuscación 2, Presencia 3
Trasfondos: Mentor 2, Rebaño 2
Virtudes: Convicción 3, Instinto 4, Coraje 5
Camino: Camino de la Colmena 7
Fuerza de Voluntad: 5

ELIHU

Clan: Baali
Sire: Darak
Naturaleza: Monstruo
Conducta: Bárbaro
Generación: Octava
Abrazo: 1078
Físicos: Fuerza 4 (Brutal), Destreza 3, Resistencia 4 (Corpulento)
Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 3
Mentales: Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 3
Talentos: Alerta 1, Atletismo 3, Esquivar 2, Intimidación 4 (Amenazas Físicas) Pelea 4 (Golpes Sucios)
Técnicas: Armas Cuerpo a Cuerpo 5 (Cuchillos) Supervivencia 2, Tiro con Arco 1
Conocimientos: Investigación 1, Lingüística 1, Sabiduría Popular 1
Disciplinas: Daimoinon 2, Fortaleza 2, Ofuscación 1, Potencia 4, Presencia 3
Trasfondos: Contactos 2, Mentor 1, Rebaño 2
Virtudes: Convicción 2, Instinto 4, Coraje 3
Camino: Camino de la Colmena 6
Fuerza de Voluntad: 4

Alrededor de la habitación, los personajes advertirán (posiblemente después de la pelea, o desde las anillas de la pared si pierden) cuatro palabras escritas cuidadosamente sobre pizarras. En algunos casos, las letras están desordenadas o las palabras siguen un orden diferente. Los Baali estaban intentando construir alguna frase que tuviera sentido con las palabras "Et in Arcadia Ego" ("Y en Arcadia yo..."). Se trata de una frase sin sentido, pero como los Baali ignoran que no han capturado toda la "mente" de Malkav, pasan el tiempo extra-

yendo las palabras y la historia, de Uno a Cuatro. La frase más aproximada que han sido capaces de crear y que consideran más probable (si son capturados vivos) es "Tego Arcania Dei" ("Fuera de aquí, oculto los secretos de Dios"). Los Baali desean desvelar el misterio de esta frase y las historias de los cautivos sobre el poder que hay debajo de los muros.

Si los personajes añaden la palabra final de Cinco a la mezcla, elaborarán la frase "Et in Arcadia Ego Requiesco", o "Y En Arcadia Yo Descanso". Se refiere al lugar en el que descansa Malkav, aunque ofrece menos pistas de cómo encontrarlo de lo que se pueda creer. Por otra parte, cualquier información en manos de los Baali resulta muy peligrosa.

CONCLUSIONES

En cuanto los Baali hayan sido derrotados, los personajes tendrán diversas opciones... aunque no necesariamente mucho tiempo: podrán liberar a los hordas de criados Baali y quizás, a uno o dos Cainitas si se demoran bastante tiempo en el sótano. Entre las opciones se incluye:

• Liberar a los cruzados y darles de beber parte de la sangre de Malkav

Al hacer esto, liberarán el fragmento atrapado de Malkav de los cruzados, permitiendo que una figura espectral flote y se aleje, devolviendo a los cruzados su ego original. Éstos, al igual que su compatriota, se convertirán en polvo si abandonan los confines de los túneles y la abadía. Sus nombres son Leonardo Auseppi, Guillermo Dela Vesca y Samuel Oveleau; todos ellos son Caballeros de la Orden del Lirio. Aunque conocen bien las sutilezas de la política mortal y Cainita de la Primera Cruzada, no recuerdan nada de lo sucedido desde el año 1099. (**Nota del Narrador:** Pueden conocer a algún Cainita que todavía esté en la ciudad y que formara parte de la cruzada, y podrán compartir este conocimiento con los personajes.)

Los caballeros, que se mueren de ganas de reanudar su existencia Cainita, ignoran que serán destruidos si abandonan la abadía y sus alrededores. Si los personajes consiguen advertirlos del peligro, los caballeros decidirán quedarse en los túneles, convirtiéndose en útiles recursos para nuevas crónicas ambientadas en la ciudad.

• Asesinar a los caballeros y beber la sangre de Malkav

Realizar esta acción es el peor error que pueden cometer los personajes. Al beber la sangre del Antediluviano mientras los fragmentos de su alma revolotean a su alrededor buscando un nuevo huésped, se estarán ofreciendo voluntariamente a ocupar esta posición. Cada personaje que participe de la sangre de Malkav deberá realizar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 9; no podrán gastar Fuerza de Voluntad para ayudar a la tirada; si los personajes intentan diabolizar a los caballeros, la tirada precisará de tres éxitos). Si fallan o fracasan, se encontrarán perdidos en la demencia sumamente personal y sobrecogedora de Malkav. Cada uno de ellos empezará a recitar una palabra y un número y perderán toda conciencia de sí mismos desde el mismo instante en que beban la vitae. En poco tiempo, sustituirán a Cinco y a sus compañeros y tendrán que ser rescatados, aunque esta vez, Adonijah no se mostrará tan deseoso de ofrecerles su ayuda. Los personajes que tengan éxito en sus tiradas ganarán instantáneamente un punto de Trastorno Metal (a discreción del Narrador) y empezarán a oír los susurros de la mente subconsciente de Malkav. Todas las tiradas de Fuerza de Voluntad tendrán, en adelante, una dificultad de +2, y por cada mes que pase sin que el personaje haya rectificado esta situación, perderá un dado (acumulativo) en todas las tiradas que impliquen Atributos Mentales.

En otras palabras, si los personajes comenten este error, lo mejor que podrán hacer será subsanarlo rápidamente, cuando todavía sean capaces de hacerlo.

• Entregar a los caballeros a Timoteo y Pablo

Si los personajes liberan a los cruzados y consiguen escapar con ellos, los dos ghouls que trabajan para Bernardus esperarán para reunirse con ellos donde salgan a la superficie ("De algún modo lo supimos", dirá Timoteo). Los ghouls intentarán custodiar a los caballeros. Si los personajes son lo bastante estúpidos como para permitirlo, se desvanecerán y ni ellos ni Bernardus volverán a ser vistos jamás. No es necesario decir que el Malkavian no tiene ningún interés en que los personajes le diabolicen, y huirá antes de cumplir su promesa. Por supuesto, los personajes podrán insistir en escoltar a sus premios por cualquier emboscada que les haya preparado Bernardus o seguir el rastro de los ghouls en secreto...

• Asesinar a los caballeros sin participar de la sangre de Malkav

Aunque destruir a los alienados cruzados pondrá fin al problema inmediato, existen consecuencias a largo plazo que deben tenerse en cuenta. La mente de Malkav está dolorida y azotará a sus torturadores. El terremoto que sigue a la destrucción de los caballeros es sólo el principio.

En otras palabras, los personajes empezarán a recibir una atención muy incómoda. Se ganarán la enemistad de cualquier Malkavian con el que tropiecen y los personajes Malkavian caerán en una demencia suicida y deberán ser físicamente controlados para que no pongan fin a su existencia; esta misma manía suicida les alcanzará a intervalos aleatorios (a discreción del Narrador) y sólo se podrá evitar gastando Fuerza de Voluntad. Además, todos los que estén implicados en la masacre sufrirán las mismas consecuencias que los que bebieron la sangre de Malkav, pero evitando la posesión (citada con anterioridad).

Respecto a los fragmentos del alma de Malkav, buscarán un nuevo huésped, aunque acabarán asentándose en las aguas que se precipitan en el subsuelo de la ciudad. Desde allí, se encaminarán hacia las del manantial, que serán llevadas a la ciudad y bebidas por algún pobre mortal. Estos humanos, tocados por la locura, tendrán unas ansias irresistibles de atacar a los Cainitas... y el ciclo de muerte y locura volverá a comenzar.

SI LO PEOR EMPEORA...

Si los personajes no consiguen recuperar ningún fragmento del alma de Malkav, las cosas irán empeorando. Los fragmentos del alma conseguirán llegar a la ciudad y a los Cainitas que habitan en ella. Los vampiros infectados desaparecerán en los túneles y el reloj se pondrá en marcha para repetir las Semanas Sangrientas. Lentamente, los Cainitas se irán haciendo cada vez más hostiles y las diferencias religiosas de la ciudad provocarán, cada vez con más frecuencia, llamadas de violencia. Los argumentos se convertirán en peleas, las peleas en altercados y éstos, en muertes. En una década, la ciudad estará preparada para un nuevo baño de sangre... uno que no dejará supervivientes.

Si los personajes dejan con vida a los caballeros en los túneles, la locura continuará creciendo, pero más lentamente. Podrán pasar siglos hasta que llegue a su punto álgido... pero con el tiempo llegará.

El alma de Cinco es un caso curioso. Si los personajes consiguen liberar los fragmentos del alma de Malkav, Adonijah encontrará y protegerá el fragmento de Cinco y se ocupará de él a su propio modo. Sin embargo, si escapan diversos fragmentos, Adonijah será incapaz de capturar el de Cinco y la catástrofe se desarrollará de la forma descrita.

CONCLUSIONES Y RESULTADOS

¿Que Sucede Después?

Si los personajes liberan el alma de Malkav, está sucumbirá a un letargo más tranquilo. Los Cainitas que regresen a la ciudad notarán que las tensiones se han mitigado; aquellos que posean Visión del Alma verán menos colores airados y más colores brillantes. Aunque no encuentren a Bernardus en donde les dijo que estaría, contarán con una ventaja inesperada: la gratitud de Adonijah. Aunque éste no permitirá que sepan que se siente en deuda con ellos, aparecerá en el momento necesario para saldar la deuda.

Malkav está seguro en algún lugar. Por mucho que exploren los túneles, los personajes jamás encontrarán el cuerpo del Antediluviano. Sin embargo, advertirán que a partir de un punto concreto, los túneles parecen haber sido labrados desde abajo, no hacia abajo. Los personajes que sean demasiado persistentes se encontrarán en un laberinto de locura del que jamás podrán escapar... ni descubrirán jamás ningún indicio de la presencia de Malkav ni los vestigios de su sangrienta locura...

El poder de los Baali ha quedado destruido. En la abadía se esconden algunos neonatos impotentes, algunos monjes vampirizados y un enjambre de siervos, pero eso es todo. Los personajes pueden intentar limpiar el lugar o hacer que el asunto reciba la atención de un potentado local, consiguiendo su gratitud por haber permitido que se ocupara de la amenaza.

Rannulf intentará abandonar la ciudad antes de que los personajes le encuentren. Su trayecto le llevará hasta las proximidades de Acre (no entrará en la ciudad), y después viajará en barco hasta Venecia. Si los personajes desean detenerle, será mejor que lo hagan antes de que llegue a mar abierto. Sin embargo, Rannulf cuenta con diversos amigos y conocidos por toda la Tierra Santa que estarán encantados de ocultar su rastro.

Rashid considera que su trabajo ha acabado y tratará a los personajes como enemigos. Aisha regresa a su trabajo en el hospicio, mostrándose más precavida con los Tremere, pero sin deseos de abandonar la ciudad. La casa de Bernardus permanece vacía; Timoteo y Pablo aprovechan la primera oportunidad que tienen para quemarla hasta los cimientos.

HISTORIAS ADICIONALES

Dependiendo de dónde y cómo acaben los personajes, se podrán crear nuevas historias que deriven de Fuentes de Brillante Carmesí. Si los personajes fracasan parcial o totalmente, deberán hacer algunos arreglos para evitar la incipiente crisis. Dependiendo de los enemigos que hayan hecho durante el trayecto, los personajes tendrán que tratar con Rashid, Bernardus, Adonijah u otros habitantes de Jerusalén. Puede que su ataque a los Tremere tenga repercusiones y que Mara desee vengarse; además, Rusticus no es un enemi-

go al que deban tomar a la ligera. Por otra parte, si se da a conocer lo que han hecho los personajes (y parece que siempre se escapa algo, ¿verdad?), puede que otros Cainitas quieran descubrir todo lo que saben. Algunos no estarán contentos con las respuestas que reciban e intentarán ocuparse del asunto con sus propias manos...

También existen otras opciones:

- Dar caza a Bernardus, que no quiere tener nada más que ver con ellos y aprecia su propia seguridad.

- Reunirse con Aisha, quien tiene con ellos una deuda de gratitud, pero puede resultar un peligroso aliado.

- Encontrar y pactar con el traidor, que puede unir a sus compañeros de clan en contra de los personajes si su búsqueda se hace demasiado opresiva.

Etcétera. Si los personajes deciden abandonar Jerusalén después de salvar (o de no salvar) a Malkav, podrán hacerlo, pero los ecos de lo que han hecho podrán seguirles durante siglos.

LA SANGRE DE MALKAV

La sangre del frasco tiene propiedades maravillosas. Ingerir una única gota restaura por completo la reserva de sangre de un Cainita y puede curar permanentemente todos los Trastornos Mentales (excepto el final, poseído por un Malkavian), todas las heridas y todas las enfermedades. Además, la afortunada alma que beba la sangre ganará un punto permanente de Fuerza de Voluntad y descenderá una generación. Un mortal que beba una gota de la sangre de Malkav será vampirizado, pero sólo necesitará sangre de forma anual para mantener su posición. Los Narradores deben recordar que éstos son los efectos de estas gotas concretas de la sangre de Malkav, no los de cada gota de la vitae de todos los Antediluvianos. Incluso en su letargo y tormento, Malkav rompe todas las reglas.

Una sola gota no se puede repartir entre diversas personas.

Si los personajes deciden llevarse con ellos la sangre de Malkav y abandonar la ciudad, las consecuencias serán terribles. De alguna forma, de algún modo, todos los Malkavian que encuentren en su ruta sabrán qué es lo que transportan; pocos aceptarán amistosamente que unos extraños lleven consigo la sangre del fundador de su clan. A medida que se extienda el rumor, los Tremere que deseen experimentar con la sustancia acabarán por enterarse y se esforzarán al máximo para arrebatarla o conseguirla. La locura concentrada que es la sangre del Antediluviano podrá atraer a otros monstruos de la oscuridad, que intentarán destruirla o utilizarla para sus propios fines. En concreto, los Lupinos podrán mostrarse muy hostiles cuando pasen por sus tierras. Y la sangre llama a la sangre... dondequiera que sea llevada la vitae, la locura y el pesar la seguirán. Y eso es tan cierto como que el anochecer sigue al día.

FUENTES DE BRILLANTE CARMESÍ

EN 1099, UNA CIUDAD ANEGADA DE SANGRE

Un lunático grita en la mitad de la noche, junto a un pozo cuyas aguas se han teñido de sangre. ¿De quién es esa sangre y por qué un humilde pastor recoge cada una de estas preciadas gotas? ¿Por qué en aquellos túneles en los que ni siquiera los Nosferatu se atreven a entrar, resuenan pisadas y aullidos inhumanos? ¿Y qué sucede con los planes del demente Hermano Bernardo, que jura que la mano de lo infernal se cierne sobre Jerusalén?

Las semillas que se sembraron en 1099 y fueron regadas por las Semanas Sangrientas, finalmente han empezado a dar sus malvados frutos...

EN 1197, LAS FUENTES DE LA CIUDAD SON DE COLOR CARMESÍ

Fuentes de Brillante Carmesí es una historia independiente para vuestras crónicas de **Vampiro: Edad Oscura**. Este libro, que revela uno de los secretos más antiguos y aterradores del Jerusalén del Medioevo Oscuro, puede utilizarse solo o junto a **Jerusalén Nocturna**. Pero debéis estar prevenidos: en cuanto se revele la verdad que se esconde tras las Semanas Sangrientas, los Cainitas de Jerusalén no volverán a confiar jamás en el suelo que pisan.

FUENTES DE BRILLANTE CARMESÍ INCLUYE:

- Una historia independiente para vuestras crónicas de **Vampiro: Edad Oscura**;
- Sugerencias para utilizar este libro como parte de una crónica más extensa o por sí sólo;
- Detalles del misterio Cainita más destructivo de la Ciudad Santa y mucho más.



VAMPIRO
EDAD OSCURA

La Factoría-LF1855

