

# Esbirros de los Tremere

*Escasos en número, y objetos de la desconfianza general, los Tremere han considerado necesario proveerse de guardianes, esclavos y criados artificiales.*

## Gárgolas

Fueron creadas en la Edad Media a partir de una mezcla alquímica de Tzimisce, Gangrel y Nosferatu. Con la orden de "creced y multiplicaos" las Gárgolas comenzaron a alimentarse de los aldeanos, creando más de ellas para proteger a los Tremere. Las Gárgolas olvidaban su pasado, cayendo en una lealtad perruna a los Tremere. Con el paso de los siglos, las Gárgolas comenzaron a mostrar señales de una creciente conciencia, algunos dicen que por el duro trato de sus amos. Contando con el factor sorpresa, las Gárgolas esperaron una oportunidad para atacar.

La primera rebelión contra una capilla dejó a casi todos los magi muertos o gravemente heridos. Como un incendio sin control, el levantamiento general causó numerosas bajas en ambos bandos. Las Gárgolas supervivientes, superadas y sin esperanza frente a sus antiguos amos, huyeron en manada a las montañas, o se escondieron individualmente en ciudades como París o Hamburgo. Desde entonces ha habido muchos rumores sobre las actividades de las Gárgolas, como el hecho de que pongan huevos. Varias de ellas se han adaptado a la no-vida entre los demás vampiros, sirviendo como guardianes o "músculo" a los Tremere, Camarilla y Sabbat.

## Homúnculos

Durante mucho tiempo la compañía predilecta de los hechiceros, el homúnculo Tremere exige para ser creado un sacrificio de carne y sangre. El magus debe añadir una pequeña porción de su cuerpo - normalmente se trata de un dedo- a la mezcla alquímica para crear a este pequeño monstruo. La herida es frotada con un trapo empapado en la mezcla, evitando que el dedo se regenere. Los homúnculos parecen pequeños animales de diversos tipos.

Son vampíricos, pero deben alimentarse de sus amos, normalmente chupando de un pezón que se perforan. Prefieren mantenerse cerca de sus amos, y suelen dormir con ellos, momento que aprovechan para alimentarse. Ladinos y de mentalidad simple, son poco más que una distracción que vaga por los laboratorios: su curiosidad y malicia provoca una incesante serie de problemas.

Aún así, muchos magi sienten un lazo con esta progenie y los aguantan lo mejor que pueden. Aunque sólo son semi inteligentes, los homúnculos pueden actuar bien de mensajeros y espías. Informan a sus amos parlotando a su oído una incomprensible cháchara en un idioma que sólo el magus puede entender. El magus tiene un vínculo empático con el homúnculo y siente cuándo está en peligro, o si está herido o muerto: no llega a ver u oír lo que siente su homúnculo, pero se rumores que ciertas artes mágicas lo permiten.

Hay notables diferencias entre estos homúnculos y los que se crean con Protean. Cuando muere uno de estos, su amo sufre dos niveles de daño agravado. Aunque los tipos de homúnculo son infinitamente variados, hay tres tipos muy comunes.

**El Volador:** Es una criatura antropomorfa con alas, piel reptilesca y semblante demoníaco. Algunos se parecen a las Gárgolas en este aspecto, aunque son más pequeños. Son rápidos y ligeros, se mueven como monos y su mordisco es bastante doloroso. Circula el rumor de que algunos son venenosos.

**La Babosa:** No tienen patas y son como gusanos de entre 30 y 60 cm de largo, cubiertos por una translúcida piel blanca. Aunque lentos, son muy silenciosos y capaces de abrirse paso por los suelos, excepto los más duros. Son excelentes espías. La cabeza de la criatura suele parecerse a la cara de su creador

**El Brincador:** Estos homúnculos no suelen superar el tamaño de una rata pequeña. Equipadas con grandes y atentos ojos y pulgares oponibles, estas criatura cubiertas de pelo parecen tarseros o titís de grandes colmillos. También es frecuente que su cara recuerde a la de su creador.

## **Los Posesos**

Son creados introduciendo un espíritu maligno - o "demonio"- en el cuerpo de un humano corriente. Primero, el cuerpo anfitrión debe ser privado de su alma, que suele ser expulsada por tortura. Este proceso tiene además el efecto de hacer del cuerpo un "hogar" más apetecible para el espíritu. El espíritu debe ser convocado y atraído al cadáver, momento en el que el magus sella rápidamente el cuerpo con signos mágicos. Una vez sellado el cadáver, el espíritu permanecerá en su interior hasta que sea liberado por el mago o el cuerpo quede destruido. Al principio parece humano, pero la piel es demasiado lisa, brillante y cálida al tacto. Los ojos son lo más chocante: dos resplandecientes orbes de color naranja carentes de iris y pupila.

Los posesos son usados como sirvientes, esclavos y guardianes. Aunque no hablan nunca, son capaces de obedecer instrucciones complejas; detrás de sus rostros impassibles acecha una gran inteligencia... o consciencia. 3 o 4 veces más fuertes que los humanos, son capaces de tareas tan duras que sus frágiles cuerpos humanos pueden ser dañados o destruidos. Algunos son aplastados por el mismo peso que el demonio es capaz de levantar. La destrucción más común es por el fuego. Los cadáveres habitados por demonios están por lo general muy calientes, varios grados por encima de 36 grados.

Este calor aumenta con la actividad y, si no se permite que la criatura descansa periódicamente y se enfríe, acaba llegando a tal nivel que su propio cuerpo comienza a hervir y fundirse, mientras su interior queda reducido a cenizas. La combustión final de un poseso demoníaco puede prender fuego a cualquier cosa o persona que haya cerca. Esto, o cualquier otro daño masivo infligido al cuerpo que lo contiene, permite que el espíritu escape.

Aunque los espíritus parecen desear la libertad, nunca se ha sabido de ninguno que destruyese a propósito su cuerpo anfitrión para escapar. Es probable que los procesos intelectuales de estas criaturas no lleguen a este tipo de ideas.

## **Esclavos Cadáver**

Más que simples sombras, los esclavos cadáver son humanos resucitados. Aunque el proceso de descomposición queda mágicamente suspendido por los mismos ritos que invocan a esas almas desdichadas, suelen ser bastante frágiles y por lo tanto no adecuados para labores de guardia. Muchos sirven como asistentes, esclavos o criados. Un esclavo cadáver conserva muchos de los recuerdos de su existencia humana, y la mayor parte de su poder de razonamiento, pero carece por completo de fuerza de voluntad.

A pesar de lo que parece ser una existencia agónica, pocos parecen sentir impulsos de autodestrucción. Quizá se den cuenta de que probablemente sus amos encontrarían una forma de hacer que volvieran. No todos son simples criados. Muchos profesores y estudiosos han sido resucitados y usados como ayudantes de laboratorio. Aunque carecen de la fuerza de voluntad que les permitiría seguir una idea propia, son capaces de llevar a cabo experimentos complejos e investigación de rutina. Muchos sirven como bibliotecas andantes de información especializada.

Se dice que algunos de los más viejos y poderosos Tremere tienen los restos de antiguos eruditos y sabios. A veces estos restos no son más que calaveras y fragmentos de huesos con almas cautivas. Las almas pasan su existencia encerradas en cofrecillos u oscuras urnas, visitadas de vez en cuando por un magus en busca de respuesta a una pregunta específica.