

# LIBRO DE LÍNEA DE SANGRE: TELYAVOS

Por Magus [iuvens@hotmail.com](mailto:iuvens@hotmail.com)

## CRÉDITOS

**Escrito por:** Manuel Ángel Gayoso Peña

**Diseñado por:** Alexander Weiss

**Edición:** Cnegro4

## DEDICATORIA

A Justycar, y lo sabe.

Y a Janos Narov y Beatusille, por su útil recopilación de Taumaturgia.

## ADVERTENCIA PRELIMINAR DEL AUTOR

El siguiente libro que estás leyendo recopila la mayor parte de la información que aparece sobre los Telyavos en los distintos suplementos de **Edad Oscura: Vampiro**, asumiendo el contenido oficial y ampliándolo con varias ideas y teorías propias para crear un libro de línea de sangre similar a los libros de clan que han sido publicados hasta el momento.

Realmente ninguno de los consejos que aparecen en el siguiente suplemento es necesario. Entonces, ¿para qué escribirlo? Aparte del impulso de la afición por un juego como Vampiro: la Mascarada también se encuentra el interés personal por ampliar el diseño de la línea de sangre de los Telyavos y hacerlo más atractivo, interesante y más adaptado a las necesidades de las Crónicas. En cualquier caso, insisto: este libro no es necesario y un Narrador puede desenvolverse perfectamente con la información disponible en los diversos suplementos.

Y ahora, disfrutad con la lectura.

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

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

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

© 2011 CCP hf. All rights reserved.

## CONTENIDOS

### EL DIOS MUERTO

### CAPÍTULO UNO: USURPADORES Y PROSCRITOS

### CAPÍTULO DOS: EL CÍRCULO ROTO

### CAPÍTULO TRES: SUPERVIVIENTES

### APÉNDICE UNO: ASPIRANTES A LA DIVINIDAD

### APÉNDICE DOS: UNA INVITACIÓN

# EL DIOS MUERTO

Aras dormía. Lo cierto es que en aquella prisión tampoco había mucho más que hacer. Encadenado a la pared, con su movimiento limitado, una estancia húmeda y hedionda, entre la paja podrida y su propia orina y excrementos en un rincón. Los días eran largos y aburridos, y la gélida noche de Lituania dificultaba el descanso, pero arrebujado en sus harapos y unas pieles sucias, se esforzaba por conciliar el sueño, removiéndose cansado, inquieto y dolorido.

A lo lejos ululó un búho, y Aras no dejó de pensar en la libertad que disfrutaba el pájaro nocturno mientras él languidecía encerrado, esperando. Para distraerse entonó con debilidad una oración en homenaje a los dioses de sus padres, unas palabras que eran prohibidas en aquellos tiempos violentos e inciertos...

-A ti te llamo, creador del sol...

Recordó los motivos que lo habían llevado allí.

Su pueblo estaba en guerra. Las hordas del dios cristiano habían invadido las tierras del Báltico y en su celo no admitían ningún otro dios. Los pueblos que habitaban aquellas tierras desde tiempo inmemorial se habían convertido en enemigos y los caballeros germánicos que llegaban del oeste los habían matado, torturado y esclavizado en nombre de su dios de amor.

Pero todavía quedaban muchos pueblos libres que no aceptaban a los caballeros germánicos ni a su dios. Al principio nada parecía poder detener a las mareas de cruz y de hierro que se extendían por el Báltico, pero en la necesidad los pueblos se habían unido y presentado batalla, dirigidos por sus jefes y duques. Hacía apenas unos años los caballeros habían sido derrotados en la Batalla del Sol, y el Duque Mindaugas había sido reconocido rey de todos los pueblos lituanos.

Pero los caballeros cristianos continuaban siendo una amenaza. La guerra en el Báltico se intensificaba, y aunque la llegada de los mongoles desde el este había constituido un respiro, los germánicos siguieron viniendo, con sus caballeros, comerciantes y misioneros, decididos a conquistar la tierra de los pueblos bálticos.

Aras había participado en la Batalla del Sol cuando apenas era un adolescente y recordaba con gozo cómo el jefe Mindaugas y sus guerreros habían cabalgado contra los germánicos hasta alzarse con la victoria. Aquel día los dioses habían estado de su lado...

Sí, los viejos dioses de la tierra todavía caminaban entre su pueblo, a pesar de la amenaza del dios cristiano. El propio Aras lo sabía mejor que nadie, pues formaba parte de un culto de elegidos que servían directamente a Telyavel, el dios de la muerte y la resurrección, que enviaba a sus emisarios para ayudar a sus seguidores.

Aras y su hermano Gintaras habían sido ofrecidos por su madre Gabijé al dios. Recordaba aquella noche fría cuando habían salido en secreto de su choza en una aldea apartada y se dirigieron con otros vecinos hacia la arboleda sagrada, portando antorchas para iluminar su camino. Recordaba su miedo y su fascinación cuando fueron recibidos por uno de los servidores del dios, una mujer pálida y hermosa y de cabello castaño, que iluminaba la noche con la luz que emitía de su mano sin llama alguna. Cuatro de sus compañeros se mantenían al fondo, cubiertos con largos mantos de color ceniza. En la arboleda los vecinos reunidos rezaron, pidiendo a Telyavel protección y prosperidad en sus vidas.

Y cuando terminaron las oraciones llegó el momento de las ofrendas. Uno tras otro los presentes se adelantaron, depositando en el centro de la arboleda, una parte de las cosechas o un cabrito, bajo la mirada aprobadora de los servidores del dios.

Pero algunos vecinos no tenían nada que ofrecer, así que se adelantaron, inclinándose con humildad. Gabijé también se adelantó, llevando a sus hijos de la mano, e hizo que se inclinaran ante la mujer pálida.

Aras apenas recordaba nada de aquel momento. Se sentía fascinado por aquel rostro hermoso y atemporal, que parecía salido del mundo de los dioses, y que se acercaba cada vez más hacia él. Sintió cómo la mujer le besaba en el cuello, una ligera punzada y un gozo como no había sentido nunca. Y de repente aquel gozo desapareció, sintió cómo sus piernas flaqueaban y se desmayó.

Recordaba aquella noche como un sueño, pero no lo había sido. Durante los años siguientes él y su hermano continuaron asistiendo a las ceremonias de Telyavel, especialmente en los días sagrados del dios, y había participado en su culto. Los emisarios del dios venían de noche, recogían las ofrendas y se marchaban. A veces elegían a alguno de los vecinos, que se adentraba con ellos en la noche y que nunca regresaba.

Y finalmente una noche, el propio Aras había sido elegido para servir a los emisarios de Telyavel. Lo ataron a un árbol y lo ungieron con un ungüento dorado como el ámbar. Después bebieron uno tras otro de él y cuando terminaron, le dieron de beber un cuenco lleno de sangre espesa y oscura. Su

corazón se llenó de gozo y lealtad hacia Telyavel, sintiéndose en comunión con el dios, y contemplando las tierras verdes y resplandecientes donde reinaba.

Así Aras se había convertido en uno de los elegidos de Telyavel, siguiendo las órdenes de sus emisarios. Había pasado a formar parte de los guerreros del jefe Mindaugas con su hermano y había servido lealmente durante años, siendo los ojos y oídos del dios donde fuera preciso, y en ocasiones había sido su mano ejecutora. El jefe Mindaugas había aprovechado la información que Aras le había traído sobre sus enemigos y los adoradores de Telyavel habían hecho sentir la ira del dios a quienes habían abandonado a los viejos dioses por el dios cristiano.

Sí, habían sido buenos tiempos. Y apenas hacía un año Gintaras, el hermano de Aras, había sido elegido para el sacerdocio de Telyavel, e iniciado en una ceremonia secreta en una de las arboledas del dios. En principio Aras se había sentido frustrado, porque su hermano pequeño no había servido tan diligentemente como él, pero cuando vio la ilusión y la fe en la mirada de Gintaras, consiguió compartir su alegría y la envidia se había apartado de su corazón. Aras comprendía no debía cuestionar las decisiones y elecciones de los dioses.

Y había continuado lealmente con su servicio al jefe Mindaugas, obedeciendo sus órdenes y las de los elegidos de Telyavel, siendo recompensado en ocasiones con su dulce sangre, que le inspiraba visiones de un mundo donde compartiría el descanso de los guerreros llegado el momento.

Ese momento, que debería haberse demorado durante años, ahora parecía acercarse de manera inexorable. Tras infiltrarse entre los siervos de los caballeros germánicos, Aras había permanecido entre ellos durante varias semanas, escuchando y aprendiendo lo necesario para regresar con los suyos. Había aprendido su lengua, había observado sus movimientos y conocido sus armas de buen acero forjado, mientras mantenía la cabeza baja como un simple campesino y asentía mecánicamente cuando era necesario, asistiendo a los oficios de un dios en el que no creía, un dios muerto y colgado de un madero, no como Telyavel, un dios realmente vivo y que en verdad compartía la muerte y resurrección con sus elegidos.

Nunca supo cómo lo habían descubierto, si había sido traicionado por uno de los siervos entre los que habitaba, o si alguno de los caballeros se había mostrado especialmente perspicaz más allá de la indiferencia y distanciamiento con que trataban a sus inferiores. En cualquier caso, una mañana fue despertado con violencia en su camastro, ante la mirada atónita y de terror de sus compañeros, y fue llevado a la presencia de uno de los sargentos de los caballeros germánicos, que le miró con unos ojos fríos que no admitían réplica.

Lo interrogaron y golpearon una y otra vez, y aunque el vigor que la sangre del dios le había concedido lo protegía, no pudo evitar el dolor. Sin embargo resistió a las amenazas, a los golpes y a las torturas que recibió en las mazmorras. Nunca se le había ocurrido que alguien pudiera tener tanto ingenio para causar dolor.

Se había aferrado a los recuerdos en un intento de apartar aquel dolor, pero llegó un momento en que ya no sabía qué eran visiones reales y qué delirios inducidos por el sufrimiento. Recordó que su visión se había vuelto roja por un momento, e imbuido por la ira había conseguido romper uno de los grilletes que lo retenían, para sorpresa de sus carceleros, pero aquel momento de ira había pasado, el cansancio lo invadió y fue retenido de nuevo.

Y ahí estaba ahora, prisionero en las mazmorras, pasando la noche lo mejor que podía en aquella estancia, arrebujado en unas pieles harapientas, intentando apartar el dolor que invadía sus miembros. Sabía que cuando saliera el sol volverían a buscarlo y el dolor volvería a comenzar, hasta que revelara todo lo que sabía.

Rezó en silencio a Telyavel, pidiendo su favor, y pensando que quizás podría arrebatarle la vida para no traicionarle, pero se encontraba demasiado cansado, quebrantado y dolorido para semejante esfuerzo.

En medio de sus pensamientos en la noche cerrada, Aras escuchó cómo la pesada puerta de madera reforzada se abría con un fuerte rechinar de sus goznes.

\*\*\*

Eberhard y Konrad procuraban pasar el rato en aquella noche gélida. Aunque disfrutaban de mejor suerte que el prisionero que custodiaban en la mazmorra, no era agradable estar de guardia con aquel frío, aunque iban bien recubiertos de pieles de lobo y con los tabardos de la Orden Teutónica. Para pasar el tiempo charlaban entre ellos, y hablaban de lo que les había deparado la vida. Eberhard era el hijo menor de un noble que tenía tierras en Hildesheim y que había muerto prematuramente, y como la herencia que había recibido era escasa, había decidido probar suerte en la Orden Teutónica. El linaje de Konrad era algo más noble que el de Eberhard, pero en su caso tenía la desventaja de ser un hijo ilegítimo, que sólo había recibido la legitimidad a cambio de prestar juramento a la orden.

Y aunque habían terminado en aquellos páramos gélidos junto a la costa del mar Báltico, en medio de una tierra llena de paganos hostiles, Eberhard y Konrad todavía eran jóvenes y conservaban entusiasmo sobre su porvenir. Aunque había sufrido algunos reveses, las fortalezas de los caballeros teutónicos seguían presentes, y decididos a domesticar aquella tierra indómita habían establecido varias fortalezas y encomiendas, desde donde sometían a los pueblos bálticos, y les daban la fe cristiana y los ponían a trabajar, aprovechando aquellas tierras.

En pocos años Eberhard y Konrad se veían al mando de sus propias encomiendas, dirigiendo levadas de campesinos para acumular recursos para la orden...y para ellos mismos. Se sentían orgullosos de su labor, considerando que hacían un favor a aquellos paganos sin ley que se dedicaban a adorar a los demonios de los bosques y las bestias y vivir incivilizadamente sin conocer la palabra del verdadero Dios.

De repente, Eberhard sintió una llamada de la naturaleza y así se lo hizo saber a su compañero, que le respondió con una broma obscena que hizo reír a los dos jóvenes a carcajada limpia. Con paso apresurado se dirigió a las letrinas, que se encontraban a poca distancia de la mazmorra y se dispuso a descargar con alivio la jarra de cerveza rubia que había acompañado una cena suculenta de venado asado. Se relajó en la húmeda y sucia letrina mientras orinaba, levantando una nube de vapor fétido.

Su tranquilidad fue alterada por la sorpresa y el susto cuando de repente una mano pálida lo agarró por el cuello con una fuerza de hierro. No le dio tiempo a gritar, sino que se vio invadido por un sopor afilado mientras la sangre se agitaba en sus venas. Sintió una punzada y las piernas le fallaron. Poco a poco su vista se nubló y fue descendiendo en un abismo rojo como la sangre, hundiéndose en un sueño del que nunca despertaría...

\*\*\*

Konrad sintió un escalofrío y se arrebujó en su capa de piel de lobo. Por Dios, que llegara el alba de una vez para que le relevaran y poder descansar en su lecho. Era agradable compartir la guardia con Eberhard, pero aquel desgraciado pagano no iba a ir a ninguna parte, no después de las torturas que había sufrido. Había que reconocerle entereza, pues no había soltado ninguna palabra entre los gritos que le habían hecho soltar, pero antes o después terminaría delatando a sus compañeros paganos y qué les había contado desde que se había introducido traicioneramente entre los caballeros teutónicos. Y si no, la muerte terminaría aguardándole de todas formas...

Eberhard estaba tardando desde que se había ido a las letrinas. Pensó con malicia que quizás estaba haciendo algo más que orinar y sonrió para sus adentros. La castidad de quienes habían prestado juramento a la Orden Teutónica no siempre era fácil de sobrellevar.

Entonces comenzó la canción. Era una voz limpia, que no parecía de aquel mundo. No comprendía las palabras pero parecía la jerga báltica que hablaban los campesinos. Aferró la empuñadura de su espada de acero y se sintió más tranquilo y se incorporó, alerta.

Se oyeron unos pasos y desde la esquina, bajo la tenue luz de las antorchas parpadeantes apareció una figura envuelta en un hábito negro de monje. La tela oscura estaba gastada y en varios lugares descolorida y rota, pero a Konrad le pareció que debía tratarse de un monje, quizás un invitado de la Orden. ¿Pero qué demonios hacía a aquellas horas intempestivas y dirigiéndose a las mazmorras?

—¡Alto! ¿Quién va? —Konrad habló con voz imperiosa y áspera, preparado para desenfundar la espada.

Y aquel monje se detuvo. Se echó la capucha hacia atrás, dejando ver un rostro angelical y pálido. El rostro ovalado y delgado era blanco como la nieve, y los dos ojos lo miraban como los lagos gélidos de aquellas tierras. El cabello era rubio, con reflejo plateado, pero no lo llevaba cortado con tonsura monástica, sino que estaba suelto en una larga melena que le daba un aire femenino a aquella figura. Sus labios rosados se movían pronunciando aquel cántico incomprensible que Konrad estaba escuchando.

El joven caballero reaccionó con sorpresa, pensando que quizás se encontraba ante una aparición celestial, y de hecho emitía un aura de tranquilidad “No tengas miedo” parecía decir sin palabras.

Pero Konrad se fijó que las manos del ángel estaban manchadas de sangre, y que un hilillo rojo caía por la comisura de sus labios. Luchó contra aquella fascinación que lo mantenía quieto y desenvainando la espada, se puso a la defensiva, recordando su adiestramiento militar, adelantando una pierna y preparándose para cargar.

—¡Alto! —volvió a ordenar, en esta ocasión con un tinte de amenaza en su voz.

Pero aquel extraño monje seguía cantando, sin desviar la mirada de él. Extendió las manos casi en ademán de súplica y de repente Konrad sintió un escalofrío y dolor en el pecho. Sentía su sangre agitarse como el agua hirviendo en un caldero en ebullición. Se llevó las manos al pecho y se derrumbó de rodillas. Abrió la boca en un grito pero no consiguió emitir ningún sonido, pues de su interior brotó un torrente de sangre, que fluyó en una corriente casi etérea hacia aquellas manos que lo esperaban anhelantes.

En sus últimos pensamientos de consciencia Konrad entonó una oración silenciosa, pidiendo a Dios que lo librara de aquel demonio con rostro de ángel que había venido para arrebatarse la vida.

\*\*\*

La puerta de la mazmorra se abrió con un crujido. Aras aceptó aquel sonido con anticipación y cierto alivio. Esperaba que aquel día fuera el último, que el dolor se acabara y que si los dioses lo habían encontrado digno, pudiera ocupar un lugar junto a ellos. Se removió en el suelo de la mazmorra ante la protesta de su cuerpo maltrecho y se dio la vuelta para ver a sus carceleros.

Pero no eran los servidores de los caballeros germánicos quienes habían venido a buscarle. En el umbral iluminado por la parpadeante luz anaranjada del largo pasillo que llevaba a la mazmorra se encontraba una figura pálida envuelta en un hábito oscuro, y esa figura era...Gintaras.

Hacía tiempo que no veía a su hermano pequeño, desde que los elegidos de Telyavel se lo habían llevado para educarlo en el conocimiento del dios, y verlo allí, en aquel lugar húmedo y sucio, tan alejado de los amplios bosques del Báltico, era toda una sorpresa, o quizás una bendición.

Mientras se acercaba, Gintaras le miraba en silencio, con sus ojos azules, claros y distantes. Creyó percibir en ellos un sentimiento de pena, y cuando una lágrima de sangre comenzó a derramarse de uno de ellos no pudo impedir que la tristeza también invadiera su interior. Su hermano había venido a buscarle, de alguna manera que no comprendía, pero allí estaba.

-No...llores –pronunció con dificultad, sintiendo una punzada al tragar saliva.

Su hermano se inclinó sobre él y le ayudó a incorporarse hasta que quedó sentado en el suelo de la mazmorra. Sus manos estaban gélidas y estaban manchadas de sangre seca. Lo estrechó entre sus brazos y Aras se dio cuenta de que no sentía ninguna calidez, ni escuchaba los latidos de un corazón joven.

-Hermano mío, ¿qué te han hecho? –Habló Gintaras con una voz que le costaba recordar, sin preguntar realmente a nadie.

-He...servido con lealtad a Telyavel. No importa.

La mirada de tristeza de su hermano se disipó en un momento, dejando paso a una expresión de furia contenida. Sus brazos le estrecharon con más fuerza.

-Telyavel está muerto –dijo Gintaras con un tono que no admitía réplica.

-¿Muerto...?

-Sí, muerto. He visto su templo profanado. Ya no está entre nosotros.

-Pero...

Gintaras revolió el pelo de Aras, instándole a callar, y después continuó, como si lo aleccionara.

-Muerto, hermano. Quienes afirman servirlo son usurpadores que se aferran a su culto como si fueran garrapatas. Roban las ofrendas y beben la sangre de los sacrificios.

Aras escuchaba en silencio, con una mirada de incompreensión y algo de miedo. Su hermano hablaba con serio.

-Lo sé porque me convirtieron en uno de ellos. Sabes que me eligieron, pero no fue porque el dios me hubiera elegido, sino porque mi maestra me encontró hermoso. Un capricho.

“Junto a ellos aprendí mucho. Son brujos, hechiceros, que afirman que Telyavel los resucitó de entre los muertos, pero es mentira. Nos han mentido. Acechan entre nuestros pueblos, nos hacen servirles y nos ordenan luchar contra los germánicos porque no quieren que les arrebaten sus tierras.”

A medida que su hermano hablaba, Aras se sentía cada vez más horrorizado, mientras sus creencias, aquello a lo que había dedicado su vida, se tambaleaba, cuestionado.

-...Me rebelé contra ellos, acusándoles de ensuciar el nombre de los dioses. Y me castigaron. Fueron ellos quienes te delataron a los caballeros de la cruz cristiana, para que te mataran y así hacerme daño. Pero no estaba dispuesto y escapé.

-Gintaras...-las palabras de su hermano le dolían. Las lágrimas se agolpaban en sus ojos, pugnando por salir.

-Y aquí estoy –concluyó-. Quizás haya llegado tarde, pero mi sangre puede salvarte y darte una nueva vida como la mía. ¿Estás dispuesto a aceptarla y recibir una nueva oportunidad o prefieres que tu vida termine?

Aras miró a su hermano. Su rostro blanco mostraba determinación y también una ferocidad que lo asustaba. ¡Qué diferente había sido de aquel niño con el que había compartido su infancia! Y allí se encontraba ahora, en la oscuridad de aquella mazmorra, iluminada por la tenue luz que entraba por el umbral de la puerta.

La verdad es que le costaba comprender, pero en el rostro de su hermano pequeño vio todas las respuestas que necesitaba. Gintaras había venido a salvarlo. Quería que viviera y él también quería vivir. Así que haciendo acopio de fuerzas habló por encima del dolor.

-Quiero vivir...-sus palabras fueron todo un alivio.

Gintaras asintió y estrechó a su hermano entre sus brazos, hundiendo su rostro en su cuello sucio y amoratado. Aras sintió un escalofrío y una repentina punzada, mientras su sangre se agitaba con un gozo inesperado. Aquella sensación arrastró el dolor y las penas, invadiéndole con un dulce sopor que lo llevaba hacia un sueño eterno. De repente el rostro de su hermano se alzó, con los labios manchados de sangre y entonces los unió a los suyos en un beso.

La sangre de su hermano era dulce y metálica. Le recordaba a la sangre que había probado en las ceremonias de Telyavel. Un torrente afilado como mil cuchillas se extendió como un escalofrío gélido por el cuerpo de Aras, un dolor como nunca había conocido. Sintió que se moría, hundiéndose en las aguas de la muerte, pero la mano pálida de su hermano lo aferraba y lo arrastraba de nuevo hacia la vida. Una nueva vida.

\*\*\*

A la mañana siguiente los caballeros teutónicos encontraron los cuerpos helados de los novicios Eberard y Konrad congelados delante de la mazmorra. Sus rostros estaban llenos de sorpresa, blancos como la nieve, y en sus venas no quedaba ni una gota de sangre. El prisionero había escapado de la mazmorra sin dejar ni rastro, y muchos creyeron que los demonios paganos habían venido para reclamar su alma durante la noche.

En su miedo había más verdad de la que creían.

# CAPÍTULO UNO: USURPADORES Y PROSCRITOS

*Que mis manos nunca se manchen de sangre humana.  
Que la sangre de animales, peces o pájaros nunca manche mis manos,  
si estoy saciado y sin hambre.  
Quienes matan a los animales con placer mañana beberán sangre humana.*  
-“Oración lituana”, Jonas Jaunis Trinkunas, fundador de la religión Romuva

*Como lo contó Azuolas, consejero del rey Mindaugas, Lietuvos Didzioji Kunigaklstystė, Gran Duque de toda Lituania.*

Vivimos tiempos inciertos. El viejo orden se muere, los árboles sagrados son arrancados y la cruz se alza amenazadora en el oeste.

Y sin embargo, todavía queda esperanza. Los viejos árboles han muerto, pero todavía quedan sus semillas, y de las cenizas del viejo orden crecen nuevos retoños sanos y fuertes que mantendrán nuestro legado.

Y como hacen los vivos, nosotros también debemos adaptarnos y crecer fuertes. En el pasado nos llamaban “Teliavelici”, los seguidores de Telyavel, pero ahora somos algo más, somos “Teliaveli”, los hijos del dios, que atesoramos su legado para que no se pierda. Somos su voz en este mundo, recordamos y compartimos nuestro saber y nuestro deber es proteger a su pueblo como los pastores con su querido rebaño.

Aunque mi memoria es más larga que la de los vivos, no debo atesorar egoístamente mi conocimiento, y por lo tanto por primera vez pongo por escrito estas palabras para que sobrevivan cuando yo no esté, pues hasta quienes los que portamos la sangre de los dioses podemos morir, si el destino nos alcanza.

## LAS TIERRAS DE TELYAVEL

Nuestras tierras se extienden junto al mar helado del oeste de Lituania que los germanos llaman mar de los bálticos. Se trata de una tierra fría, llena de extensos lagos y bosques, que el invierno recubre de nieve y hielo. Se trata de un país duro, pero también es nuestro hogar, en el que nuestro pueblo ha vivido durante generaciones y por el que hemos derramado mucha sangre para defenderlo.

También es una tierra de dioses, que crearon todo lo que alcanza la vista. Antes de la llegada de los primeros habitantes moraban en la naturaleza, libres y sin forma, asociados a los elementos, que luchaban y se entremezclaban entre sí.

Pero finalmente el mundo sin forma comenzó a asentarse y entonces los dioses decidieron crear un mundo donde pudieran habitar otras criaturas. Entre ellos se encontraba Telyavel, aunque otros lo conocen como Teliavelis, o Kaleval o incluso Veles.

Telyavel estaba solo en la oscuridad así que decidió crear la luz. En su forja creó el sol y la luna y los arrojó al cielo, donde contrajeron matrimonio y engendraron hijos e hijas que se convirtieron en la tierra y las estrellas. Con el tiempo algunas estrellas descenderían de los cielos y tomarían nueva forma, dando lugar a las bestias y las plantas, y finalmente a los primeros humanos.

Pero el mundo comenzó a llenarse de conflicto, y los dioses decidieron que era necesario dejar un espacio para que nueva vida llegase, y así llegó Giltiné, la diosa de la muerte, quien introdujo un final para todo. Y así las almas de los muertos van a parar al hogar de Telyavel, quien las forja y arroja de nuevo a los cielos, creando nuevas estrellas, que descienden de nuevo a la tierra y el ciclo continúa.

Pero no todas las almas querían dejar el mundo. Algunas se extraviaban y perdían en la oscuridad, aferrándose a lo que conocían, convertidas en espíritus o fantasmas, y algunas de ellos descubrieron que podían seguir viviendo si robaban la vida de otros.

Y así nacieron los vampiros.

Nadie sabe cuál fue el primero, o si hubo un primero, pero pronto los muertos comenzaron a regresar de sus tumbas y enseñaron a otros cómo hacerlo. Sin embargo, cuando Saulé, el sol, los vio, los quemó con su luz para obligarles a seguir su viaje a la forja de Telyavel, y sólo bajo la oscuridad de Ménuo, el dios de la luna, pudieron existir.

La presencia de los vampiros rompía las leyes de los dioses, pero incluso entre las divinidades había una división, aunque finalmente llegaron a un acuerdo. Si seguían la voluntad divina y aceptaban convertirse en guardianes y protectores de la tierra y de los vivos, los vampiros podrían permanecer en el

mundo. Siete vampiros (o quizás más) aceptaron el pacto y se convirtieron en fundadores de sus linajes. Y de esta manera los vampiros del Báltico encontraron la paz y un lugar entre los vivos y los muertos.

Por supuesto, hubo quienes no respetaron la ley y tuvieron que ser expulsados o castigados, pero durante generaciones el pacto entre los no muertos y los dioses se mantuvo.

## **OTRA VISIÓN**

*Como lo contó Drebulé, la Bruja de los Álamos.*

*Mentiras elaboradas para justificarnos. Cuando era mortal y necia creía en las historias de los dioses y sus elegidos Telyavos. ¡Cuánto deseaba unirme a ellos y recibir la bendición del dios! Les di todo lo que tenía y les mostré mi poder para impresionarlos.*

*Pero la sangre que me dieron no era una bendición, por mucho que digan, por mucho que crean. Es verdad que existen los “dioses”, pero quienes reciben ese nombre no son cómo los retratan sus creencias. No niego que existan, yo misma los he visto. Son criaturas ávidas de poder, de sacrificios, de ofrendas...y de sangre. Si quienes los adoran supieran la verdad, tal vez se horrorizarían y les retirarían su devoción.*

*Por supuesto, las leyendas y mentiras tejidas en torno a ellos hacen más soportable la verdad. Nosotros mismos nos llamamos “hijos de Telyavel”, y entre los nuestros hay quienes lo creen, aunque mejor sería considerarnos hijos de adopción, ya que el dios no nos engendró. Y de la misma manera otros vampiros afirman haber sido creados o descender de uno u otro dios. Más mentiras.*

*Pero no somos los únicos que se aferran a esas falsedades. He oído las historias que cuentan los draugar del norte, que son los descendientes de un guerrero caído en batalla y resucitado por Odín con sed de sangre para acompañarle en sus batallas. En el este los vampiros de los Rus hablan de la sed del dios Veles que transmitió a sus descendientes.*

*¿Y qué decir de los cristianos? Ellos hablan de un Padre Oscuro que asesinó a su hermano y fue maldito por los dioses. A la sombra de la cruz han surgido sacerdotes y obispos ansiosos de sangre, que han creado su propia iglesia entre los muertos.*

*No, aunque existan, no creo en los dioses. He visto a hombres y mujeres santos alzar sus símbolos sagrados y me he sentido rechazada por ellos. No creo que hayamos sido tocados por la divinidad, sino mas bien por demonios. Sin embargo, la llama de los verdaderos dioses es tenue y se encuentran lejos.*

*Que otros crean si las mentiras les hacen sentirse más cómodos. Necios. Yo creo que hemos sido engañados. No guardo lealtad a ningún dios, sino a mí misma. Mi poder y mi sangre son reales y ay de quien intente arrebátarmelos.*

## **MALOS TIEMPOS EN LA CASA DE TREMERE**

*Como lo contó Etrius de Ceoris, Consejero de la Casa de Tremere.*

El experimento de Goratrix que supuestamente iba a otorgarnos la inmortalidad, terminó en un rotundo fracaso, motivado por la precipitación y el apresuramiento por impresionar al Maestro Tremere. El ritual desarrollado a partir de la sangre de vampiro sólo sirvió para convertirnos en vampiros. Sólo gracias a la diligencia del Maestro pudimos conservar una parte de nuestro poder dentro de las limitaciones de la magia de la sangre. Ciertamente es que en nuestra nueva naturaleza habíamos ganado tiempo, y aunque no pretendo cuestionar las decisiones del Maestro, creo que se mostró demasiado clemente con el fracaso de Goratrix.

Después de aquella transformación era necesario medir con cuidado nuestros siguientes pasos. Debíamos reclutar más magos entre nuestras filas para consolidar nuestro poder, de modo que expuse la necesidad de actuar con cuidado para atraer a otros, quizás ofreciendo de manera discreta la inmortalidad a los dignos que se mostrasen merecedores, mostrando un camino oculto para unos pocos elegidos, de modo que contásemos con la seguridad de que quienes se nos unieran lo hicieran por propia voluntad y sin generar descontento o resentimiento.

Pero de nuevo mi propuesta se encontró sabotada por la precipitación descuidada de Goratrix, quien comenzó a conceder el Abrazo del vampiro despreocupadamente, no sólo entre las filas de la Casa de Tremere, sino incluso entre algunos magos ajenos a la Casa. La intención de Goratrix no sólo era conseguir seguidores, sino también arrebatar me partidarios. Su precipitación y envidia provocaron la pérdida de aliados potenciales, que o bien enloquecieron tras recibir la sangre para la que no estaban preparados o no eran lo suficientemente leales.



El incidente de Tesalónica, en la que fui atacado por uno de los descuidados aprendices de Goratrix, provocó rumores que nos acusaban de infernalismo dentro de la Orden de Hermes. El propio Maestro Tremere tuvo que calmar a los líderes de otras Casas Herméticas mediante la diplomacia y realizando importantes concesiones.

Sin duda alguna la desidia de Goratrix y su intención de convertirse en el principal poder dentro de la Casa de Tremere fue lo que terminó delatándonos ante los magos, provocando nuestra expulsión de la Orden de Hermes y un conflicto innecesario.

Fue también durante esta época que un grupo de descontentos Abrazados por los seguidores de Goratrix se dirigieron a las tierras del Báltico, con el pretexto de extender en la zona la influencia de la Casa de Tremere, pero realmente con la intención de desertar de ella. Aunque el contacto se mantuvo durante unos años, pronto se interrumpieron las comunicaciones, y muchos creyeron que habían sido destruidos.

*Como lo contó Malgorzata de Ceoris, Maestra de la Casa de Goratrix*

*Nuestra conversión en vampiros fue una necesidad ante el declive de la magia. Muchos maestros de la Casa habrían muerto en cuestión de años, por lo que era apremiante encontrar un camino hacia la inmortalidad, o por lo menos ganar tiempo para evitar la llegada de la muerte.*

*Fue mi señor y maestro Goratrix el artífice de nuestro triunfo, quizás no del todo satisfactorio, pero por lo menos dio un paso adelante sin temor, por encima de las dudas y miedos del estúpido Etrius y sus cobardes seguidores. Todavía hoy siguen lamentándose y llamando fracaso a lo que realmente nos abrió un nuevo camino hacia el poder, lamentándose hipócritamente mientras se enjugan las lágrimas con el dulce consuelo de la magia de la sangre.*

*Yo fui de las primeras que fueron convertidas, y de hecho solicité el Abrazo sin miedo a mi maestro Goratrix. De la misma forma que lo había seguido en vida, estaba dispuesta a seguirlo en la muerte. Y otros siguieron mi ejemplo, mentes valientes y decididas, como corresponde a alguien digno de ser llamado magus en nuestra Casa.*

*El estúpido Etrius aconsejaba ocultarnos temerosos entre las sombras, pero Goratrix tenía otros planes. Era consciente de que sólo era cuestión de tiempo que la Orden de Hermes descubriera lo que había ocurrido dentro de la Casa de Tremere, por lo que era necesario actuar con audacia y decisión, reclutando a quienes pudiéramos antes de abandonar a los Herméticos a su suerte en el declive de la magia.*

*El propio Abrazo sería la herramienta adecuada para seleccionar a los verdaderamente dignos. Los rigores de la sangre inmortal no son para los débiles, obligando a actuar con fortaleza y sin duda. Hay quienes nos acusan de haber actuado con demasiada precipitación. Yo creo que nuestra decisión fue la correcta, abandonando o destruyendo a los débiles antes de esperar agazapados y escondidos a que el desastre recayera sobre nosotros.*

*Por otra parte, sin el lastre de la Orden de Hermes, la Casa de Tremere consiguió extenderse más allá de sus limitaciones. La sangre no sólo abrió un camino hacia el poder para quienes habían sido magos en vida, sino también a quienes simplemente tuviesen la iniciativa y disposición para seguirlo, al margen de su procedencia. El estúpido Etrius sigue pensando que sólo los magos son dignos de la inmortalidad, pero como muchos de nuestros aprendices han demostrado, nuestra sangre ha permitido revelar talentos ocultos e insospechados entre quienes no practicaban la magia en vida.*

*El sorpresivo surgimiento de los Telyavos de Lituania sólo es una muestra más del potencial de la sangre. Asentados en una cultura primitiva y que en el pasado habría sido ignorada por la Casa de Tremere, los Telyavos han demostrado una adaptabilidad y tenacidad admirables. Una lástima que no depositaran su lealtad en el lugar adecuado...*

## **EL PACTO DE TELYAVEL**

*Como lo contó Azuolas, consejero del rey Mindaugas, Lietuvos Didzioji Kunigaklstystė, Gran Duque de toda Lituania.*

A lo largo de los siglos, las tierras del Báltico recibieron la visita de sucesivos viajeros, algunos en busca de tierras y otros buscando comerciar con los pueblos que habitaban allí bendecidos por los dioses. Fueron conocidas como tierras de ámbar y pieles, que eran enviados hacia las cálidas tierras del sur, donde florecían las grandes ciudades.

Pero durante mucho tiempo las tierras del Báltico continuaron siendo frías e indómitas. Mientras en el sur los reinos e imperios se alzaban y caían, los pueblos que habitaban junto al mar Báltico continuaban viviendo como habían hecho desde hacía miles de años, respetando a los antiguos dioses que

moraban en los bosques y lagos y a sus enviados que de vez en cuando surgían pidiendo ofrendas y sacrificios.

La tierra estaba llena de magia, y entre los pueblos surgieron hombres y mujeres sabios, que en ocasiones lideraban a su gente, pero más a menudo aconsejaban la forma de agradar a los dioses y mantenerse en paz con el mundo.

Pero en un mundo duro como aquel la paz a menudo era un bien demasiado escaso. Con frecuencia las tribus luchaban entre ellas por cuestiones de tierra, por conseguir riquezas o por el ansia de poder de sus caudillos. Del norte llegaron comerciantes, pero también saqueadores, que atacaban a los pueblos para robarles o capturar esclavos. Y los pueblos se armaron y lucharon contra los nórdicos, vendiendo caras sus vidas y su libertad.

A pesar de los ocasiones conflictos, los pueblos del Báltico y sus dioses prosperaron en su aislamiento hasta que llegaron los seguidores de la cruz, que no toleraban más dioses que el suyo. Vinieron sus hombres santos y ordenaron que las estatuas de los dioses fueran destruidas y sus lugares de culto sustituidos por iglesias. Los pueblos respondieron con sangre y durante un tiempo siguieron viviendo como siempre.

Pero del oeste no sólo llegaron los seguidores de la cruz. También llegaron hombres y mujeres sabios que tenían sus propios planes y que conocían el poder de los dioses. Buscaban el poder de la tierra, y aunque la mayoría de ellos se dirigieron hacia el este, hacia las tierras de los Rus, unos pocos se asentaron en las tierras del Báltico, estudiando sus misterios.

Entre estos hombres y mujeres sabios se encontraba un grupo de siete que habían desafiado a la muerte y habían perdido, siendo convertidos en vampiros, conocidos como los Tremere. Estos siete Tremere se resentían de su condición y buscaban una cura para su estado, regresar a la vida y contemplar de nuevo la luz. En aquellas tierras apartadas creían que podrían prosperar lejos de la atención de sus compañeros, ansiosos de sangre y poder.

Recurrieron a Telyavel, y el dios respondió. Le ofrecieron sangre y poder a cambio de que los devolviera a la vida, pero el dios respondió que no podía dar la vuelta a aquel camino de sangre en el que se habían adentrado. Debían recorrerlo hasta el final, donde los aguardaba la muerte, y encontrar su camino entre las estrellas para renacer en el mundo.

Desesperados, dos de los Tremere se expusieron a la luz del sol, pero los demás decidieron aceptar lo que se les había dado, por ardua que fuera su senda. Hablaron de nuevo con el dios Telyavel, y se ofrecieron a ser sus servidores a cambio de su bendición. Y el dios aceptó, y rompió las ligaduras de sangre que los ataban y los convirtió en hijos suyos. Así dejaron de ser Tremere y se convirtieron en Telyavos.

*Como lo contó Drebulé, la Bruja de los Álamos.*

*Yo no estuve entre los primeros, y creo que hoy no queda ninguno para dar testimonio de lo que ocurrió entre aquellos hechiceros que llegaron a las tierras del Báltico y hablaron con el dios Telyavel.*

*Por lo que he podido saber, estas tierras están llenas de magia, un bien muy valorado por los llamados brujos, hechiceros y magos, y que a medida que transcurre el tiempo resulta más escaso. Este motivo los atrajo a las tierras del Báltico, de la misma forma que los comerciantes recorrían las rutas del norte, el este, el oeste y el sur, acudiendo en busca de ámbar y pieles.*

*En algún momento, quizás hace unos doscientos años, llegó un grupo de refugiados de la Casa Tremere. Eran una orden de magos que en su búsqueda de inmortalidad habían fallado y se habían convertido en vampiros hechiceros. Un grupo de ellos, descontento con su nueva condición, huyó a las tierras del Báltico, con el pretexto de extender la influencia de la orden en la zona.*

*Se dice que intentaron romper el hechizo que los había convertido en vampiros, pero no lo consiguieron, pues era demasiado poderoso. En su aislamiento decidieron romper lazos con el resto de la Casa Tremere, y para ello convocaron la ayuda de los hechiceros paganos del Báltico y así establecieron un culto en torno al dios Telyavel.*

*Telyavel era el dios del sol, de la forja y el protector de los muertos, que conducía las almas a su última morada, por lo que resultaba adecuado para los hechiceros vampiros. Pero hicieron algo más que crear un culto en torno al dios, pues de alguna manera consiguieron contactar con el dios, o algo que respondió a sus plegarias. Con su ayuda consiguieron romper los lazos de sangre que los unían a la Casa Tremere y encontrar su propia libertad.*

*Es verdad que en el culto de Telyavel existen creyentes sinceros, pero la verdad es que el pacto con el dios fue un intercambio pragmático. Los nuevos Telyavos usurparon el lugar de los sacerdotes del dios y asumieron el liderazgo del culto. Aunque los más viejos afirman que fue un acuerdo pactado y pacífico, no descarto que se empleara cierta violencia. Convenientemente, no queda nadie que recuerde*

*aquellas primeras noches, y los Telyavos no dejan de hablar de las bendiciones que les concedió el dios y cómo los convirtió en sus “elegidos.”*

*Demasiado bueno para ser cierto.*

## **LA ALIANZA DE LOS PAGANOS**

*Como lo contó Azuolas, consejero del rey Mindaugas, Lietuvos Didzioji Kunigaklstystė, Gran Duque de toda Lituania.*

No estábamos solos en las tierras del Báltico. Como he contado, los dioses y sus adoradores habían habitado en este lugar donde milenios. Y no éramos los únicos vampiros que habían encontrado su bendición.

Líderes entre los vampiros del Báltico se encontraban los Gangrel, divididos en diversas tribus, que a menudo guerreaban entre sí, y que afirmaban haber sido los primeros en habitar en aquellas tierras. Viendo nuestra conexión con Telyavel, nos acogieron de buen grado y se convirtieron en estrechos aliados nuestros.

También había un linaje muy temido, que afirmaban descender de Byelobog, el dios blanco del Norte, ferozmente territoriales y a los que procuramos respetar.

Y por último, varios videntes del clan Malkavian actuaban como intermediarios entre los vampiros y los dioses, siendo uno de ellos reconocido como el Krívé, la autoridad suprema de las criaturas paganas del Báltico. Era un título honorífico, pero su consejo y autoridad eran muy respetados por todos los no muertos y otras criaturas sobrenaturales.

Nuestra llegada y alianza con Telyavel había sido muy oportuna, pues los seguidores de la cruz redoblaban sus esfuerzos por conquistar las tierras e imponer a su dios sobre todos los demás. Y en esta ocasión ya no venían hombres santos amenazantes con los fuegos de su infierno, sino guerreros armados con la cruz y el acero.

Ayudamos a los demás linajes con nuestro poder. Comprendíamos mejor que nadie la conexión del poder de los dioses con la tierra y lo canalizamos contra sus enemigos, ganándonos el respeto de los demás vampiros y mereciendo un lugar entre ellos.

Desde luego, la guerra no fue fácil, y varios de los nuestros cayeron en aquellos tiempos. Fue por entonces que Deverra asumió el liderazgo del culto de Telyavel. Ella era uno de los primeros Tremere que habían abandonado el yugo de la esclavitud y quien mejor conocía los designios del dios. No hubo discusión cuando llegó el momento de aceptarla como nuestra líder, y ella nos organizó y nos dio forma, de la misma forma que Telyavel había dado forma al sol en su forja.

*Como lo contó Drebulė, la Bruja de los Álamos.*

*Más mentiras. Los Telyavos no fuimos tanto aceptados entre los demás vampiros paganos como nos ganamos un lugar entre ellos, mediante una mezcla de diplomacia y fuerza, pactando con quienes resultó adecuado y eliminando a quienes se oponían a nuestra presencia.*

*Los vampiros del Báltico estaban lejos de llevar una existencia idílica. De hecho, los conflictos entre ellos eran habituales. Cuando los Telyavos llegamos, los Gangrel de estas tierras se encontraban enzarzados en una guerra con un linaje de brujas de sangre que adoraban a una diosa conocida como “La Madre de las Aguas”. Ambos linajes habían estado enfrentados desde tiempo inmemorial, con períodos de tensa tregua y otros de conflicto abierto.*

*Nuestra llegada coincidió con un tiempo de guerra y nuestra intervención fue decisiva para terminarla. Nos aliamos con los Gangrel y exterminamos a las brujas, y de paso les robamos su magia. Y a cambio nuestros aliados nos permitieron asentarnos en aquellas tierras y en cierto sentido, ocupar el lugar de hechiceros que habían ocupado las hijas de la Madre de las Aguas.*

*Por supuesto, existieron y todavía existe cierta desconfianza hacia nuestra presencia y artes, pero hemos demostrado nuestra utilidad una y otra vez.*

*¿Y quién era Deverra? No llegué a conocerla, pero por lo que he oído fue una mujer admirable, una de los primeros Tremere que llegaron al Báltico. Cuando llegó el momento de asumir el liderazgo de los Telyavos, ella era simplemente la más poderosa y por lo tanto más adecuada para dirigirnos. También me han dicho que hablaba con frecuencia con Telyavel, aunque como siempre, tengo mis dudas de si realmente se trataba del dios o sólo de mentiras convenientes.*

## **LA MADRE DE LAS AGUAS**

*¿Quiénes eran las hijas de la Madre de las Aguas? Los testimonios de la guerra de los Telyavos contra las hechiceras de sangre son escasos, pero parece que se trataba de un oscuro linaje surgido de*

*los propios Gangrel, que mantenían una estrecha conexión con los espíritus de la tierra y que habían desarrollado su propia magia. La Madre de las Aguas era la más poderosa de todas ellas y según la leyenda, moraba en las profundidades de un lago, donde fue destruida por un héroe del clan Gangrel, o quizás por los hombres lobo, las versiones divergen.*

*Existe cierto parecido entre los Telyavos y este linaje de hechiceras de la sangre, en especial las artes que ambos linajes practicaban. Muchos creen que las hechiceras eran una rama de la línea de sangre conocida en occidente como Lhiannan.*

*Aunque procuraron pasar desapercibidas desde su derrota, las hechiceras han comenzado a reaparecer en los últimos tiempos. Procuran permanecer apartadas de los Telyavos, a quienes acusan de haberles robado su magia y usurpado su papel como portavoces de los dioses del Báltico.*

## **LA LLEGADA DE LA CRUZ NEGRA**

*Como lo contó Azuolas, consejero del rey Mindaugas, Lietuvos Didžioji Kunigaklstystė, Gran Duque de toda Lituania.*

La alianza de los Telyavos con otros vampiros fue fructífera, unificando a los dispersos linajes que habitaban las tierras del Báltico. Desde siempre se habían producido conflictos con los no muertos que habitaban en otras tierras, especialmente con los nórdicos y eslavos, pero por primera vez en mucho tiempo los vampiros lituanos presentaban un frente común.

No es casualidad que los lituanos, que habían pagado tributo a sus vecinos, terminaran tomando la iniciativa, atacando y realizando incursiones, saqueando en represalias por los ataques previos, y consiguiendo botín y esclavos. Las tribus bálticas se fortalecieron y crearon un ejército que sirvió como advertencia para los enemigos ávidos de conquista.

Al mismo tiempo, Deverra y los Telyavos se dedicaban a desarrollar su magia de sangre, con la aprobación del dios Telyavel, mezclando sus raíces místicas con una hechicería más pura, que tomaba su poder de la propia tierra. Utilizando su diplomacia Deverra contactó con otros Tremere descontentos, que acudieron y se iniciaron en los misterios del dios y así se convirtieron en Telyavos, fortaleciendo el linaje.

Deverra también estrechó sus lazos con los Gangrel, especialmente varios antiguos Ferales que le enseñaron muchas formas de comunicarse con la naturaleza. Del este llegó un poderoso guerrero de origen mongol llamado Qarakh, que con su tribu también incrementaron las filas de los vampiros paganos del Báltico.

Pero la paz no pudo durar, porque nuevos enemigos llegaron del oeste, caballeros germánicos que portaban una cruz negra y venían decididos a acabar con el culto a los antiguos dioses. En esta ocasión sus sacerdotes y monjes vestidos de negro aguardaron como carroñeros en la retaguardia para recoger las sobras de la conquista de los guerreros y plantar sus cruces sobre la tierra devastada.

Con nuestra ayuda, livonios, lituanos y otros pueblos bálticos consiguieron algunas victorias. Quienes mantenían la fe en los antiguos dioses podían contar con nosotros, pero quienes se sometían a la vergüenza del bautismo cristiano simplemente eran abandonados o considerados enemigos.

Pero los guerreros de la cruz negra contaban con su propia ayuda. Un linaje de vampiros conocidos como los Ventrue seguían sus pasos, y no estaban dispuestos a que entorpeciéramos la labor de sus vasallos de sangre. Tras los primeros desencuentros, la guerra era inevitable.

*Como lo contó Drebulė, la Bruja de los Álamos.*

*Sin duda Deverra fue una líder magnífica. No pretendo conocer sus motivos, pero a ella hay que atribuirle el mérito de forjar a los Telyavos en lo que llegaron a ser. Organizó a sus seguidores en una serie de círculos establecidos en torno a varios lugares sagrados, y compartió su sangre con los místicos del lugar, bien mediante la diplomacia...o la fuerza. Cuando se trataba de hacer cumplir la voluntad del dios, se mostraba implacable. Que la voluntad del dios coincidiera con sus propios intereses, es otra cuestión.*

*La unión de los Telyavos fue simplemente una cuestión de supervivencia. De otros lugares llegaron viajeros Tremere, que se mostraron sorprendidos por lo que sus compañeros habían conseguido en tierras paganas. Deverra sedujo y reclutó a varios, y también eliminó discretamente a otros, para evitar que se supiera demasiado de su obra.*

*También hay que reconocer a Deverra haber forjado la alianza con los vampiros paganos, y especialmente con los Gangrel, a los que había ayudado a eliminar a sus enemigas juradas, las hechiceras de sangre. En cierto sentido, los Telyavos también dieron a los Gangrel la unidad que necesitaban, encontrándose divididos en varias tribus que a menudo habían peleado entre sí. Qarakh, el guerrero venido del este, se convirtió en un líder, trayendo sus propios aliados y estrategias.*

*Cuando llegaron los caballeros de la cruz negra, en principio los Telyavos actuaron sutilmente, observando y aconsejando a sus aliados. Raras veces tenían que intervenir de manera directa, utilizando su poder para volver la tierra y los elementos contra sus enemigos. Sin embargo, con la llegada de los Ventrue, los vampiros del Báltico se dieron cuenta de que la amenaza de la cruz era más peligrosa de lo que habían estimado.*

*La ferocidad de los Gangrel y la ayuda de sus aliados Telyavos mantuvieron a los Ventrue a distancia, y de la misma forma los lituanos y otros pueblos del Báltico consiguieron rechazar las primeras incursiones de los caballeros cristianos.*

*Pero esta resistencia terminó atrayendo la atención de poderes mayores, que tenían sus propios designios sobre aquellas tierras.*

## **EL DIOS DEL OESTE**

*Como lo contó Azuolas, consejero del rey Mindaugas, Lietuvos Didzioji Kunigaklstystė, Gran Duque de toda Lituania.*

Los Ventrue, bloqueados en su conquista y rechazados una y otra vez de las tierras del Báltico, terminaron acudiendo a uno de los suyos, recién llegado del oeste, y que traía con él un considerable poder, con varios ejércitos a su disposición y el poder de un dios en sus manos.

El antiguo Alexandre había perdido su reino y ambicionaba conquistar otro, convirtiéndose en un rey entre los demás Ventrue, que lo temían y se inclinaban ante él. Su mente era de acero, al igual que su armadura, y dirigió a sus huestes hacia las tierras del Báltico, derrotando a nuestros aliados mortales e inmortales una y otra vez. Finalmente el propio Qarakh se enfrentó contra Alexandre, pero su poder no era comparable al del dios venido del oeste, resultando derrotado y gravemente herido.

Fue entonces cuando Deverra recurrió al dios Telyavel y le pidió que les ayudara a derrotar a Alexandre y los guerreros de la cruz que lo acompañaban. Y el dios respondió y le dio poder suficiente, aunque tuvo que sacrificar un elevado precio, consumiendo la juventud eterna de su cuerpo y uniendo el destino de Qarakh a la tierra.

Pero fue suficiente. El caudillo Gangrel volvió a enfrentarse con el antiguo Alexandre, quien demasiado confiado de sí mismo, creyó que podría acabar con su rival en solitario. Sin embargo, con la ayuda de Telyavel el antiguo Ventrue fue derrotado y devorado, y sus huestes regresaron hacia el oeste portando su armadura manchada de sangre y cenizas para anunciar su derrota.

Con gran esfuerzo habíamos conseguido ganar aquella batalla, pero la guerra estaba lejos de terminar.

*Como lo contó Drebulė, la Bruja de los Álamos.*

*La derrota de Alexandre me hace pensar que ni siquiera los llamados dioses son del todo inmortales, a pesar de su poder, y que llegado el momento hasta los dioses pueden morir. Por lo que he me han contado varios vampiros germánicos, Alexandre de París tenía miles de años cuando murió, y era especialmente poderoso, lo que ellos llaman un Matusalén.*

*Y sin embargo, había sido derrotado. Apenas unos años antes de su muerte había sido expulsado de su dominio en la ciudad de París, después de que otros vampiros unieran fuerzas contra él, y acompañado de unos pocos seguidores leales había buscado refugio entre los Ventrue germánicos, que aunque lo respetaban, temían que terminara apoderándose de sus tierras.*

*Y en efecto, Alexandre buscaba conquistar un nuevo reino que reemplazara al que había perdido. Algunos dicen que fue por ambición, otros que buscaba impresionar a una dama, y otros que por puro aburrimiento, pero en cualquier caso, lideró a los Ventrue y sus ejércitos germánicos en la conquista de las tierras del Báltico y en el proceso se confió demasiado y terminó cayendo.*

*No sé cómo Deverra y los Telyavos lo consiguieron, pero se dice que Qarakh estaba poseído por la fuerza del dios Telyavel, y así consiguió derrotar a Alexandre en un duelo. También se cuenta que las tierras del campo de batalla se abrieron para devorar a los Ventrue y sus ejércitos, y que así se alcanzó la victoria.*

*Sin duda Deverra y sus aliados poseían una poderosa magia, ya fuera otorgada por Telyavel o conjurada por el poder de su propia sangre. ¿Cómo lo consiguieron? Todavía hoy quienes asistieron a aquella descomunal batalla de dioses no son capaces de explicarlo.*

*Por desgracia, ese triunfo resultó efímero.*

## **EL REGRESO DE LOS TREMERE**

*Como lo contó Azuolas, consejero del rey Mindaugas, Lietuvos Didžioji Kunigaklstystė, Gran Duque de toda Lituania.*

La destrucción del antiguo Alexandre provocó sorpresa entre los Ventrue. Ya no se trataba de un conflicto habitual, desplegando ejércitos y servidores para atacar a sus enemigos. Ahora se enfrentaban a un poder que no conocían, y para poder contrarrestarlo necesitaban nuevos aliados.

Así que recurrieron a los Tremere.

Y los Usurpadores estuvieron más que dispuestos a ayudarles para ganarse su confianza y favor. Para ellos también fue una sorpresa encontrarnos, después de tanto tiempo distanciados. De hecho, muchos nos creían muertos después de tanto tiempo. Y lo más importante, vieron una oportunidad que no podían dejar perder.

El primero de sus ataques llegó de manera imprevista, mediante una maldición silenciosa. El poderoso Qarakh, nuestro más poderoso aliado sintió la sangre hervir en su interior, la Bestia apoderándose de sus miembros, y para evitar causarnos daño, entró en letargo bajo el cuidado de Deverra. De esta manera lo perdimos en un momento crucial.

Los Tremere no nos declararon la guerra de inmediato, sino que nos enviaron una “embajada” envuelta en falsa cortesía y buenas intenciones. Deverra se reunió con el líder de la embajada, un turbio hechicero llamado Jervais, y que no era del todo desconocido para quienes habían huido de la mano traicionera de los Usurpadores.

Pero desde el principio el encuentro estuvo plagado de malas intenciones y la guerra fue inevitable. Luchamos.

Y perdimos. Los Tremere no eran un amigo honorable y estaban dispuestos a todo para acabar con nosotros. Sus Gárgolas descendieron del cielo, los Usurpadores dirigieron a los ejércitos de los Ventrue hacia nuestros lugares sagrados, y sin dudarlos profanaron y mancillaron la tierra y todo lo que encontraban a su paso, y con la tierra herida, nuestra magia no podía hacer frente a la suya.

Pero eso no fue lo peor. Mientras sus servidores luchaban contra nosotros y nos perseguían, los Tremere buscaron y descubrieron el templo oculto de Telyavel. Y actuaron sin dudarlos, destruyéndolo y profanándolo de tal manera que el dios no ha vuelto a hablar con nosotros.

Deverra sintió las heridas de la tierra y cómo su vínculo con el dios se rompía y sabía que no podía ganar aquella guerra, así que hizo todo lo posible para salvar lo que pudiera. Envío a unos pocos elegidos hacia el este, y aconsejó a sus aliados que se retiraran, pero ella permaneció en su santuario para hacer frente a los Tremere. Ante la ausencia de Telyavel, sus acólitos se sacrificaron para proporcionarle poder, y por un momento pareció que sería capaz de cambiar la marea de la batalla y expulsar de nuevo a nuestros enemigos y a sus parásitos Tremere.

Pero no fue suficiente. Deverra fue derrotada y destruida, sus restos reclamados por los Usurpadores como un trofeo.

*Como lo contó Drebulė, la Bruja de los Álamos.*

*Quizás nuestra victoria inicial sobre los Ventrue nos llevó a confiarnos demasiado, pues demostramos que éramos una amenaza a tener en cuenta, y llevó a nuestros enemigos a buscar nuevos aliados. Quizás deberíamos haber actuado de manera más discreta, buscando algún tipo de acuerdo en lugar de lanzarnos a una guerra total contra nuestros enemigos. ¿Hubiera sido posible?*

*Tengo dudas. Quizás los Ventrue nos hubieran dejado permanecer como consejeros en las tierras del Báltico. Quizás hubiéramos podido reconciliarnos con los Tremere y ser reconocidos como una facción dentro de la Casa de los Usurpadores. La nobleza de estas tierras no es muy diferente a la de otros reinos, y quizás la convivencia hubiera sido posible.*

*Pero debo reconocer que no lo sé. Me dieron la sangre en estos tiempos turbulentos, cuando Deverra ya había muerto, y en estas noches esa posibilidad queda muy lejos.*

*Deberíamos aprender de la derrota. Desde el principio Deverra no se mostró conciliadora y de hecho, intentó asesinar al líder de la embajada Tremere. Sin embargo, ella conocía de primera mano cómo eran los Usurpadores, así que al final no cuestiono su decisión. Quizás debió esperar un momento más adecuado en lugar de iniciar una guerra que no podía ganar.*

*La respuesta de los Tremere fue implacable. No sólo nos derrotaron con su magia, sino que nos hirieron de forma irremediable. Al asegurarse de destruir los santuarios de Telyavel y otros dioses atacaron la fuente de nuestro poder. Y los Usurpadores no hicieron distinciones entre nosotros y otros practicantes de la magia. Y sin el poder de la tierra la cruz pudo avanzar sin obstáculos.*

*Al final, Deverra murió como había vivido, siendo consecuente con sus ideales. Sólo por eso merece mi admiración. Sin embargo, sus seguidores parecen más dedicados a idolatrarla y utilizarla para imponer su autoridad que a aprender de su ejemplo. El poder de los viejos dioses mengua con cada*

*noche que pasa, nuestros aliados son cada vez menos fiables y su ayuda no es suficiente frente a los enemigos que llegan en un torrente inagotable, siguiendo el camino de la cruz.*

## RETIRADA Y CONTRAATAQUE

*Como lo contó Azuolas, consejero del rey Mindaugas, Lietuvos Didzioji Kunigaklstystė, Gran Duque de toda Lituania.*

La mayoría de los supervivientes huimos hacia el este, donde nos reagrupamos en un santuario cerca de la ciudad de Riga, que se convirtió en un refugio para los Telyavos y otros adoradores de los viejos dioses. Sin embargo, en aquel momento de necesidad, muchos de nuestros aliados nos abandonaron. Varios antiguos Gangrel habían caído. Qarakh despertó de su letargo cambiado y nos ignoró. Para nuestra sorpresa se reunió con Jürgen von Verden, el líder de los Ventrue germánicos y aceptó su oferta de paz, negociando una tregua entre los Ventrue y los Gangrel del Báltico.

Nos sentimos traicionados, por lo que nos distanciamos de Qarakh. De todas maneras nos afectaban problemas más acuciantes. Debíamos reconstruir nuestro poder y ayudar a nuestros seguidores, amenazados por el avance de los caballeros germánicos. Así que por nuestra cuenta acudimos a los nobles lituanos. Comprendíamos que su división no podía hacer frente a los invasores, así que decidimos que era necesario unirlos en un reino.

Tras deliberar, decidimos apoyar el ascenso del duque Mindaugas. No sólo era un hombre devoto de los viejos dioses, sino que además se encontraba bien situado para unir a todas las tribus del Báltico bajo su liderazgo. Con nuestro apoyo y consejo, y ante la amenaza de los germánicos, consiguió nuestro objetivo compartido.

El año 1236 tuvo lugar la Batalla de Saulė, la Batalla del Sol. Los caballeros germánicos sufrieron una derrota sin precedentes, y tras la victoria Mindaugas fue reconocido como gobernante de toda Lituania, con el título de “Gran Duque”, aunque gobierna como un rey. Nuestro papel en esa victoria fue pequeño, pero importante, pues durante la noche utilizamos el poder de la tierra en beneficio de los lituanos, volviendo el terreno pantanoso en contra de su pesada caballería. La fuerza del frío y del agua los debilitaron de manera que a la mañana siguiente la caballería ligera de las tribus lituanas dieron buena cuenta de los germánicos. El Maestre Volkwin von Naumburg se encontraba entre los caídos, y los caballeros quedaron diezmados. En los días siguientes las tribus que habían sido subyugadas por los cristianos en Livonia se alzaron en rebelión.

Y así llegamos a las noches actuales. Si bien la amenaza de la cruz y sus parásitos sigue presente, y nos encontramos faltos de aliados, ahora podemos dedicarnos a reconstruir, aunque nuestras pérdidas hayan sido grandes. Otros linajes de vampiros se alzan para tomar el testigo, y por el momento la fe en los viejos dioses está a salvo.

*Como lo contó Drebulė, la Bruja de los Álamos.*

*El Culto de Telyavel se batió en retirada, derrotado pero no vencido. Sin embargo, sus heridas eran profundas y muchos de sus seguidores dudaban, yo entre ellos. Si los sucesores de Deverra se hubieran mostrado dignos de su legado quizás habrían podido conservar la lealtad de quienes la habían servido voluntariamente.*

*Pero pronto comenzaron los celos y las disputas por el poder y el culto se fragmentó. Varios Telyavos ansiaban crear sus propios cultos, y quizás recibir la bendición de otros dioses o conseguir su propio poder. A duras penas se mantuvieron alianzas, pero sin el liderazgo de Deverra muchos Telyavos decidieron seguir su rumbo. Lo sé porque yo estaba entre los que dieron la espalda al culto y siguieron su camino, quizás más solitario y duro.*

*Percibiendo su debilidad, varios aliados del Culto del Telyavel también nos abandonaron a nuestra suerte. Qarakh y los Gangrel hicieron su propia paz con los Ventrue, y su fuerza se incrementó con la llegada de sus parientes del este, que cabalgaban con los mongoles. Estos recién llegados desconfiaban de nuestra magia, así que procuramos no interponernos en su camino.*

*Sin embargo, la victoria de los Ventrue y sus aliados Tremere estaba lejos de ser completa. Y en verdad, el triunfo de los Usurpadores les había atraído nuevos enemigos. De los pantanos del sur han surgido los Byelobogi, los hijos pálidos del dios Byelobog, que no están dispuestos a compartir su territorio con los seguidores de la cruz...y se dice que el propio Byelobog sigue sus pasos de cerca. Aunque tampoco guardan mucho amor por nosotros, por lo menos combaten a los Ventrue y los Tremere e impiden que sigan persiguiéndonos. He oído que los Byelobogi están acompañados por brujas que practican su propia magia de sangre, aunque todavía no me he encontrado con ninguna.*

*En verdad vivimos tiempos inciertos, pero también llenos de oportunidades. Los Telyavos estamos dispersos, y aunque el culto a Telyavel se mantiene, también estamos quienes hemos abierto los ojos y hemos descubierto que debemos seguir otros caminos si queremos sobrevivir. Demasiado tiempo hemos vivido siguiendo los caprichos de los viejos dioses, pretendiendo ser los protectores de la tierra y ha llegado el momento de que crezcamos y consigamos nuestro propio poder.*

## LA SANGRE DE LOS DIOSES

Los Telyavos se encuentran bajo asedio. Fugitivos desde un principio, consiguieron adaptarse y sobrevivir en un lugar que había permanecido aislado durante milenios. Sin embargo, su llegada coincidió con el final de este aislamiento, y ahora se enfrentan a numerosos enemigos, tanto entre los seguidores de la cruz cristiana como los brujos Tremere de los que se distanciaron en sus inicios. Ahora se ven forzados de nuevo a cambiar y adaptarse, aunque muchos siguen resistiendo al cambio que se avecina en el horizonte, debido tanto a sus vínculos con la tierra como a los mortales paganos a los que protegen.

Aunque asentados entre los pueblos y tierras que bordean el mar Báltico, la persecución y sus enemigos los han llevado a extenderse más allá de lo que desean, buscando otros pueblos paganos que parasitar lejos de la amenazadora sombra de la cruz o tratando de esconderse entre los invasores, observando y aprendiendo. Aunque en sus tierras tradicionales el paganismo continúa siendo próspero, cada vez son más los que abrazan el cristianismo, a pesar de la evidente naturaleza “divina” de los Telyavos y otros no muertos que afirman representar a los viejos dioses.

Hace poco los Telyavos fueron derrotados y quebrantados con dureza, y los más poderosos del linaje fueron destruidos resistiendo a un poder superior al suyo. Los supervivientes son en su mayoría vampiros bastante jóvenes, y quizás todos los miembros del culto de Telyavel no lleguen a los veinte.

Y sin embargo, las recientes derrotas que han sufrido los caballeros germánicos en el Báltico y la devastadora marea de los conquistadores mongoles, han dado a los pueblos paganos un respiro por el momento. En estos momentos surgen nuevos Telyavos, y a algunos de ellos ni siquiera siguen los principios del culto aunque lleven la sangre del dios. En cualquier caso, posiblemente todo el linaje no llegue a los cuarenta vampiros.

## LIVONIA

Livonia o *Terra Mariana* fue uno de los primeros territorios conquistados por los cruzados germánicos a finales del siglo XII. Sin embargo, tras la reciente derrota en la Batalla de Saulé de los Hermanos Livonios de la Orden de la Espada y su unión con la Orden de los Caballeros Teutónicos, la zona ha sido afectada por varias rebeliones de los pueblos paganos locales, entre otros livos, letones, oselios, curos y semigalios, y el paganismo está experimentado un resurgir. El estado de Livonia está formado por las posesiones de los caballeros livonios, y los Obispados de Riga, Courland, Ösel-Wiek y Dorpat, gobernados por príncipes-obispos. La clase dirigente es exclusivamente de origen germánico, mientras que las clases bajas están compuestas por campesinos de origen letón o de otros pueblos bálticos.

En secreto Livonia es el principal dominio del Culto de Telyavel, reforzado por la llegada de supervivientes llegados del oeste. Los Telyavos poseen su santuario más poderoso en las cercanías de Riga, y aprovechando las derrotas sufridas por los cristianos, las han utilizado para fomentar las rebeliones paganas, al mismo tiempo que han infiltrado servidores y peones entre los cristianos, tomando a varios como servidores y esclavos para combatir la influencia de los vampiros Ventrue que llegan con los colonos germánicos. Aunque su dominio sobre estas tierras está lejos de ser absoluto, y de hecho deben compartir territorio con otros clanes, los Telyavos son sin duda el linaje más poderoso de Livonia, aunque no lo demuestren abiertamente.

El Culto de Telyavel todavía resiste con fuerza en Livonia, y en los últimos años, varios grupos de Telyavos han comenzado a extenderse por todo el país, para consolidar su influencia, a pesar de la presencia de los cristianos. El Alka de Riga está construido sobre un antiguo santuario pagano dedicado a Telyavel y otros dioses bálticos, y se encuentra celosamente protegido mediante varios hechizos de ocultación. Los Telyavos actúan como protectores de la comunidad pagana del país, pero al mismo tiempo procuran favorecer a sus protegidos por encima de los paganos que rechazan su posición como “elegidos” de los dioses.

## LITUANIA

La amenaza de invasión de los caballeros germánicos contribuyó a que los pueblos bálticos unieran fuerzas para hacer frente a las incursiones. Los jefes lituanos se convirtieron en duques, estableciendo la propiedad privada de la tierra y formando clases sociales. Frente a los ataques de los germánicos, los lituanos realizaron sus propias incursiones contra sus vecinos. En el año 1219 veintinueve



duques lituanos firmaron el Tratado de Halych-Volynia, dando forma a un estado lituano. Sin embargo, en las décadas siguientes el duque Mindaugas mediante el asesinato y la diplomacia consiguió convertirse en el único gobernante de Lituania en 1236. La victoria de la Batalla de Saulé sobre los caballeros germánicos también incrementó su prestigio, siendo considerado “Gran Duque de Lituania”.

Quizás lo más importante es que Mindaugas, un creyente en los viejos dioses, ha convertido su dominio en uno de los últimos reductos del paganismo en Europa, a pesar del asedio del cristianismo. De hecho, se muestra como un gobernante muy capaz, sabiendo sacar partido de las divisiones y rencillas entre los cristianos, y su reciente aproximación al cristianismo no deja de ser una maniobra política.

Como reducto del paganismo, Lituania resulta un país muy atractivo para los Telyavos, que acechan en la corte de Mindaugas y de otros duques lituanos. Sin embargo, no están solos. Otros vampiros paganos también están decididos a mantener a toda costa este refugio para los paganos, y de la misma forma que la amenaza del cristianismo ha provocado la unión de los lituanos, los vampiros paganos también han sabido hacer un frente común por el momento.

En Lituania los Telyavos actúan con menos sutileza que en otros lugares. Participan gustosamente en el juego de intrigas de la política lituana, respaldando candidatos, ofreciendo favores y compitiendo en los salones de poder.

## **ESTONIA**

Los caballeros germánicos no son los únicos que se han lanzado a la conquista de las tierras del Báltico. En el año 1218 el Papa Honorio III otorgó al rey Valdemar II de Dinamarca permiso para conquistar tantas tierras como pudiera en Estonia. De hecho, Alberto de Riga, líder de los cruzados germánicos que combatían a los estonios en el sur, visitó al rey danés y le pidió que atacara desde el norte.

En el año 1219 el re Valdemar II desembarcó con su ejército en el puerto de Lindanise y derrotó a los estonios. Tras la victoria se repartió el territorio con los cruzados y creó el Ducado de Estonia, construyendo una fortaleza en Reval, que los estonios llamaron Tallinn (castillo danés). En las siguientes décadas Reval se ha convertido en un centro de comercio al que acuden mercaderes germánicos, y que está gobernado por un duque que actúa en nombre del rey de Dinamarca.

Unos pocos Telyavos procedentes de Livonia han comenzado a infiltrarse en el ducado danés. De la misma forma que sus compañeros livonios se dedican a debilitar la influencia del clan Ventrue, presente entre los caballeros teutónicos, no sólo utilizando sus vínculos con la población pagana, sino también utilizando peones entre los daneses. Poco a poco construyen los cimientos de una rebelión, planeando expulsar a los invasores.

## **PRUSIA**

Prusia fue el primer objetivo de los caballeros germánicos en su cruzada contra el paganismo. Desde el siglo X los primeros misioneros cristianos se esforzaron por convertir a los prusos. Desde el siglo XII los caballeros teutónicos asumieron la labor de convertir a los paganos, conquistando su territorio mediante la fuerza. En 1234 vencieron a los paganos en la Batalla de Sirguna y el territorio de Prusia se convirtió en un feudo del Papa de Roma, que entregó a los teutónicos. Prusia está siendo convertida a punta de espada, y el Gran Maestre de la Orden Teutónica ha instalado su principal fortaleza en Marienburg.

El Clan Ventrue ha seguido la estela de los teutónicos mediante la Orden de la Cruz Negra y ha añadido el territorio de Prusia a sus dominios, dedicándose a atacar y expulsar a los vampiros nativos y sus aliados mortales. Recientemente, han reclutado en su apoyo a los Tremere, que comparten su interés por obtener poder y territorios.

Los vampiros prusos se encuentran a la defensiva, luchando por la supervivencia. Unos pocos Telyavos han acudido a la zona, buscando ayudar a la población pagana, bien ayudándola a huir a otros territorios o liberando a los prusos sometidos a la esclavitud, antes de que los mercaderes germánicos los vendan en mercados lejanos. Se trata de una situación peligrosa, y el poder de los escasos Telyavos es débil, pero se encuentran decididos a mantener encendida la llama del paganismo, cada vez más tenue.

## **POLONIA**

En el siglo XIII Polonia es un reino fragmentado. El ducado de Pomerania se separó del reino en 1227. Las luchas dinásticas y políticas entre los duques polacos impidieron la reunificación, y las invasiones de los mongoles a partir de 1240 devastaron y despoblaron muchos territorios, por lo que numerosos campesinos germánicos han llegado para colonizar y reconstruir las poblaciones vacías, convirtiéndose en una minoría influyente, especialmente en el este del país.

Por otra parte, los duques polacos invitan a los caballeros de la Orden Teutónica a combatir a los pueblos paganos que todavía habitan en el este del país, pero pronto los caballeros exceden la autoridad concedida y crean su propio estado.

La división del reino de Polonia resulta adecuada para los vampiros paganos, que no obstante deben enfrentarse a la amenaza de los caballeros teutónicos y sus parásitos Ventrue de la Cruz Negra. En este escenario, los Telyavos no se encuentran en una posición tan precaria, contando con un santuario fuerte en el este del reino, fomentando las rencillas entre los duques polacos, así como la animadversión hacia los caballeros teutónicos. Por otra parte, aunque todavía quedan poblaciones paganas en Polonia, las labores misioneras de las ordenes monásticas están fortaleciendo el cristianismo.

## **SACRO IMPERIO ROMANO GERMÁNICO**

La llegada de los conquistadores germánicos ha atraído a numerosos mercaderes, dispuestos a sacar provecho del comercio del Báltico, que proporciona ámbar, pieles, pescado, cerveza y esclavos entre otros productos. Desde el siglo XIII y con sorprendente velocidad, los mercaderes se apresuran a establecer vínculos comerciales entre los puertos del norte del Sacro Romano Imperio Germánico y las tierras bálticas.

La ciudad de Lübeck se ha convertido en el principal centro de partida para los colonos que viajan al Báltico para asentarse en los territorios conquistados por los caballeros teutónicos, y desde 1226 el emperador Federico II la ha elevado a la posición de Ciudad Libre e Imperial. Poco a poco Lübeck se está convirtiendo en el centro de una red de mercaderes extendidos por las ciudades del norte de Europa, y que será conocida como la Liga Hanseática.

Una facción Ventrue conocida como los “Príncipes Mercaderes” prospera con el comercio de la Hansa en el norte del imperio, viajando con frecuencia a los territorios del Báltico personalmente o a través de sus servidores y beneficiándose de un próspero negocio.

Sin embargo, los mercaderes germánicos no sólo traen de regreso productos del Báltico y Escandinavia. Algunos vampiros de la zona también los han acompañado de vuelta. Entre ellos se encuentran unos pocos Telyavos, que o bien siguen a sus protegidos entre los esclavos o tratan de huir de un territorio en guerra y afectado por la conquista. Estos Telyavos todavía mantienen sus creencias paganas, pero algunos parecen decididos a abrirse camino por su cuenta al margen del Culto del Telyavel. En cualquier caso, procuran pasar desapercibidos, aunque algunos han intentado hacerse pasar por Cainitas de otros clanes.

## **PRINCIPADOS RUSOS**

Las tierras del Báltico se encuentran próximas a los reinos de los Rus, entre los que todavía se encuentran pueblos que siguen creyendo en los viejos dioses o cuya devoción al cristianismo es reciente y nominal. Desde el siglo XI el poderoso reino de Kievan Rus se convirtió en el principal referente de los eslavos del este, extendiéndose desde el Báltico hasta el Mar Negro. Sin embargo, el reino terminó desintegrándose debido a las luchas internas de la familia real y su poder se debilitó en beneficio de los principados de Vladimir-Suzdal en el nordeste, Novgorod en el norte y Halych-Volhynia (Rutenia) en el sudoeste. La conquista de la Horda Dorada de los mongoles en el siglo XIII fue el golpe final a una situación de enfrentamientos internos y con los reinos vecinos. Los mongoles derrotaron a los príncipes rusos en varias batallas y arrasaron muchas ciudades, especialmente en el nordeste.

El rey Daniel I de Halych intentó convertirse en Gran Príncipe de todos los rusos, pero a pesar de conquistar la ciudad de Kiev se ha visto obligado a abandonarla después de dos intentos. Ante la presión de polacos y húngaros, Daniel ha fortalecido su vasallaje con los mongoles.

La República de Novgorod consiguió escapar de la destrucción sometiéndose de manera preventiva y pacífica ante los mongoles, aceptando el pago de un tributo y rindiendo vasallaje a los Khanes de la Horda Dorada. Al mismo tiempo la república ha conseguido mantener sus vínculos comerciales con el oeste. Su independencia también ha quedado asegurada con el gobierno del príncipe Alejandro Nevski, que ha derrotado a los caballeros teutónicos y detenido su expansión al este.

El principado de Vladimir-Suzdal surgió durante el declive del reino de Kiev, habiendo sido gobernado tradicionalmente por príncipes de la familia real, y participando en sus intrigas y guerras internas, y proclamado su independencia en 1157. La llegada de la Horda Dorada coincidió con el reinado de Jorge II, un gobernante firme que no obstante fue derrotado por los mongoles, que arrasaron su capital y la mayor parte de su reino, que todavía no ha conseguido recuperarse. Vladimir-Suzdal se ha convertido en un vasallo de la Horda Dorada.

Antes de su reciente derrota, unos pocos Telyavos habían viajado hacia las tierras del este, donde habitan los rus. Allí habían encontrado a otros pueblos paganos, pero también vampiros que habitaban entre ellos y no guardaban mucho amor por los Tremere. Los adoradores de Perun, Veles y otros dioses de los eslavos ya tienen sus propios elegidos y sacerdotes, y no están dispuestos a que los magos de sangre

usurpen su lugar. Aunque puedan engañar a los mortales, los Telyavos que viajan por las tierras de los rus deben medir con cuidado sus pasos, aunque en ocasiones han conseguido algunos aliados.

Los Telyavos también cabalgan con los mongoles. Antes de su reciente derrota, su líder Deverra había conseguido alcanzar algunos pactos con los Anda y Gangrel que acompañan a las hordas nómadas. Los Telyavos que han mantenido esta alianza a menudo actúan como brujos y consejeros personales, al mismo tiempo que buscan venganza y están dispuestos a azuzar a las hordas de conquistadores del este contra las fortalezas de sus enemigos.

En cualquier caso, en la situación convulsa de las tierras de los Rus hay mucho espacio y poder sin reclamar, y los Telyavos están dispuestos a asumir los riesgos si con ello consiguen alguna oportunidad de sobrevivir.

## **EUROPA OCCIDENTAL**

No todos los Telyavos son adoradores de Telyavel. Algunos de ellos son renegados del clan Tremere, descontentos con su actual situación o que de alguna forma se han convertido en criminales para los Usurpadores y han tenido que huir, encontrando refugio en las tierras del Báltico. Sin embargo, este refugio ha resultado más peligroso de lo que creían y han tenido que volver a tomar el camino.

Algunos de estos Telyavos han decidido probar suerte en el oeste, en los reinos cristianos. Aislados y sin un gran poder, sobreviven como pueden, a menudo recurriendo a medidas desesperadas y procurando pasar desapercibidos de los Tremere.

En los últimos tiempos algunos dominios europeos han recibido la visita de “viajeros itinerantes” del clan Tremere, Usurpadores que se muestran más abiertos de lo habitual, y que suelen ofrecer sus conocimientos y magia sin excesivas dificultades. Los Tremere todavía tienen que descubrir la identidad de estos “mercenarios” que degradan la reputación del clan al actuar al margen del mismo, y que muestran un poder rústico y en gran parte autodidacta. Sin embargo, algunos Usurpadores se muestran interesados por contactar con los renegados...

# CAPÍTULO DOS: EL CÍRCULO ROTO

*Te llevaste a mi padre,  
y a mi querida madre,  
llévame a mí también,  
porque estoy muy sola.*

-Canción de la huérfana, folklore lituano

En una curiosa paradoja, los Telyavos nacieron de su rechazo al clan Tremere, y en el proceso se convirtieron en algo distinto en su afán por romper los lazos de sangre que los unían a los Usurpadores, pero al mismo tiempo son parecidos, habiendo parasitado una religión llena de misticismo para aprovechar su poder. Educados en una orden de ambiciosos magos, quizás el deseo de conocimiento y poder seguía latiendo entre ellos y en cierto sentido no podían dejar de ser lo que habían sido.

Surgidos en una situación precaria, los Telyavos consiguieron prosperar durante un tiempo entre los pueblos paganos del Báltico, pero el avance del cristianismo los ha llevado a acompañarlos en su declive. Atraer la atención de los Tremere fue el golpe de gracia, pues los Usurpadores no estaban dispuestos a aceptar disensiones entre sus filas ni una competencia indeseada en su estudio de la magia de la sangre. Para los Tremere que los conocen, la destrucción de los Telyavos es simplemente el acto de recuperar la sangre que se desperdició entre los indignos.

El golpe en verdad ha sido duro. El dios Telyavel fue derrotado y expulsado, los más poderosos entre los Telyavos se sacrificaron en un intento en última instancia fútil de rechazar a los Tremere, mientras los cristianos se han extendido por gran parte de los territorios que ocupaban los pueblos paganos, seguidos por sus parásitos no muertos. La Guerra de los Príncipes también ha terminado llegando a estas tierras.

## LOS HIJOS DE TELYAVEL

Sin embargo, los Telyavos han soportado lo peor, y los supervivientes han aprendido de la experiencia. Es cierto que la mayoría son jóvenes y nunca han conocido las ataduras del clan Tremere, pero al mismo tiempo han vivido en el Báltico y conocen mejor el lugar que sus predecesores. Su magia no es poderosa, pero poco a poco crece en poder, a medida que atesoran la experiencia y sabiduría de lo que les rodea.

Al mismo tiempo algunos Telyavos ven en el paganismo y en el Culto de Telyavel un barco que se hunde, y no están dispuestos a acompañarlo en su caída. Solos o en pequeños grupos se abren camino en el mundo, dispuestos a hacer lo que sea para sobrevivir.

## SELECCIÓN DE CHIQUILLOS

Sin ser un linaje numeroso ni diverso, como no podía ser de otra forma la mayoría de los Telyavos son Abrazados dentro del Culto de Telyavel. Sin embargo, aunque la devoción a Telyavel ocupa una posición preeminente, con el paso del tiempo se han ido añadiendo cultos a otros dioses del Báltico, y elementos de la diversidad esotérica y religiosa de los diversos pueblos paganos de la zona. Junto a Telyavel conviven dioses del panteón lituano como los Asvieniai, los jinetes gemelos que tiran del sol; Ménuo, dios de la luna; Saulé, diosa del sol; Dalia la diosa del destino, y otros.

El Culto de Telyavel es selectivo con su Abrazo, buscando fidelidad y devoción a los dioses, pero al mismo tiempo, y especialmente en los últimos tiempos en los que el culto se encuentra dividido en varios círculos, los Telyavos suelen adoptar algunas preferencias locales, especialmente entre los pueblos que protegen. Si en el pasado, y especialmente debido a la decisión de sus líderes, los cultos Telyavos eran más ecuménicos y eclécticos, en estos tiempos se han vuelto más cerrados, favoreciendo a los dioses locales, ya sean prusos, estonios, livonios, lituanos o de otros pueblos.

La decisión de Abrazar se toma conjuntamente, en parte buscando elementos necesarios para el culto, aunque las decisiones de los Telyavos más poderosos suelen ser preferentes, y no siempre altruistas, evitando Abrazar a quienes pudieran convertirse en amenazas potenciales a la jerarquía establecida. Aunque el poder esotérico es apreciado, suele quedar en segundo lugar frente a la devoción y la lealtad. En demasiadas ocasiones un exceso de ambición puede llevar a un chiquillo a buscar poder más allá del culto o a arriesgar demasiado por sus intereses egoístas, algo desaconsejable en estos momentos de precariedad.

Aparte de la observación directa o indirecta, dentro de cada círculo del culto los Telyavos suelen crear una serie de misterios religiosos y míticos para poner a prueba a los iniciados, y en función de su respuesta ascenderán a la posición de servidores o quedarán relegados a las funciones mundanas del culto,

aunque no por ello menos necesarias. Entre los servidores, los más destacados terminan ascendiendo hasta ser considerados “elegidos” y dignos del Abrazo, todo un proceso que se realiza de forma discreta. Algunos sacerdotes ambiciosos y carismáticos pueden sentirse bien situados para recibir la “bendición” de los Telyavos y la sangre del dios, pero una devoción sincera y sin ambición puede encontrar una mejor acogida entre las filas del linaje.

El poder místico también es apreciado, pero los Telyavos saben bien por la experiencia transmitida por sus ancestros que la magia de los mortales se marchita y consume tras el rigor del Abrazo. Aunque los místicos se adaptan al aprendizaje de la magia de la sangre, a menudo lamentan la pérdida del poder que esgrimieron en vida, lo que puede generar resentimientos contra el culto. Frente al poder mágico en bruto es preferible conocimiento y sabiduría que puedan ser utilizados tras recibir la sangre de Telyavel.

Pero más allá de los cultos organizados que constituyen la seña de identidad de la línea de sangre, los Telyavos se encuentran en tiempos turbulentos, y no siempre pueden ser tan selectivos como quisieran. Asediados por sus enemigos u obligados a actuar en solitario existen miembros del linaje que actúan con pragmatismo y poniendo su supervivencia como principal objetivo. Estos chiquillos Abrazados al margen del Culto de Telyavel, aunque pueden tener un trasfondo pagano suelen ofrecer mucha diversidad. Entre ellos se cuentan hechiceros autodidactas, pero también fugitivos, renegados, herejes e incluso guerreros e individuos reclutados para utilizar sus talentos en beneficio de sus sires. Si bien este tipo de chiquillos eran individuos excepcionales, en los lugares donde no alcanza el Culto de Telyavel se están convirtiendo en un fenómeno cada vez más frecuente, y quizás mejor adaptados para sobrevivir en los lugares donde no se encuentran los viejos dioses.

## **EL ABRAZO**

De la misma forma que la selección es una decisión conjunta del círculo Telyavo a la hora de acoger un nuevo “elegido” entre sus filas, cuando es posible el culto también convierte el Abrazo en un evento ceremonial y conjunto, realizado en un lugar sagrado y rodeado de símbolos esotéricos. Para el Culto de Telyavel el sencillo Ritual del Abrazo de la Muerte, conocido entre los Telyavos como el Abrazo de la Sangre de la Tierra juega un papel principal, siendo adaptado para marcar la experiencia de la transición al vampirismo y también para fortalecer sus vínculos con la tierra y sus compañeros de círculo.

El ritual comienza en una noche elegida, preferentemente con un significado importante, como un solsticio o un equinoccio. En esa noche, el futuro sire comparte un cáliz que contiene una mezcla de sangre, cenizas y vino con su chiquillo, y a continuación drena parte de la sangre del aspirante. . Hasta que se complete el Abrazo, el aspirante mostrará un aspecto anémico y el ritmo de su corazón comenzará a detenerse. En esta noche también quemará un objeto especialmente importante de su vida, o un símbolo del mismo.

En la segunda noche, el sire vuelve a compartir el cáliz con el aspirante, y vuelve a drenar parte de su sangre, pero en esta ocasión comparte con él la suya propia. En esta segunda noche el futuro chiquillo enterrará un objeto importante de su vida o un símbolo del mismo en una tumba que habrá preparado él mismo, o con ayuda de sus compañeros, por lo general el círculo de su sire.

En la tercera noche el ritual se completa con el sire drenando toda la sangre restante y entregando su propia sangre por tercera vez, así como un cáliz donde se ha recogido la sangre de sus compañeros, diluida en una mezcla de hierbas. En ese momento el aspirante muere, aunque el Abrazo todavía no se ha completado. Es enterrado ceremonialmente en la tumba preparada en la segunda noche y no despertará hasta la noche siguiente. Mientras duerme, los Telyavos y sus acólitos preparan una ceremonia de bienvenida para el neonato.

Finalmente, al comienzo de la tercera noche, el chiquillo se alza de la tumba, convertido en vampiro. Algunos chiquillos afirman haber recibido sueños o visiones mientras se encontraban en el sueño de transición.

De esta manera, el chiquillo también ha dado dos pasos hacia el Juramento de Sangre con su sire y también un paso hacia el Juramento con sus compañeros de círculo. Aunque los Telyavos lo envuelvan ceremonialmente, su Abrazo tiene cierto contenido jerárquico para obtener lealtad de sus chiquillos, una influencia similar a la jerarquía pirámida extendida entre los Tremere.

Existen algunas variaciones de este ritual de Abrazo, que se prolongan hasta diez días y que van acompañadas con más ceremonias, normalmente simbolizando una despedida de la vida mortal y una bienvenida a la noche. En ocasiones el neonato también es recibido con un festejo y un sacrificio humano -por lo general un enemigo de los paganos- como parte de su iniciación en la no vida.

Por supuesto, esta ceremonia de Abrazo es un ideal que en estas noches no siempre es posible, ya sea por precaución o porque las circunstancias requieren otra cosa. Algunos Telyavos conceden el Abrazo como “recompensa” para quienes han luchado por el linaje o han realizado un enorme sacrificio en su

causa, concediendo su sangre sin demora. No obstante, cuando el neonato se encuentra seguro, a menudo se realizan ceremonias de iniciación para compensar el Abrazo apresurado.

## **LAS ENSEÑANZAS DEL DIOS**

Si se trata de un elegido del Culto de Telyavel, posiblemente la enseñanza del futuro chiquillo ya haya comenzado antes del Abrazo, especialmente en lo que se refiere al conocimiento mundano o los primeros misterios de su iniciación, preparándole para la transición del Abrazo, no siempre fácil y advirtiéndole de la responsabilidad que contrae ante Telyavel y los dioses.

Pero tras el Abrazo la educación del chiquillo adquiere una nueva importancia, siendo un cometido compartido por el círculo. El sire o el líder del círculo suelen convertirse en los principales maestros, tanto de la condición vampírica como de su potencial. Sin embargo, otros miembros del círculo adoptan el papel de mentores, especialmente si pueden importar conocimientos o habilidades especializadas. De esta manera también se fortalecen las relaciones entre el nuevo neonato y sus compañeros de círculo. En ocasiones, también ocurre que el neonato es enviado a otros círculos Telyavos, para mejorar su aprendizaje o se le sitúa bajo la tutela de algunos mortales que también ayudan al elegido proporcionándole su propio conocimiento.

Las artes de la sangre adquieren una especial relevancia, especialmente en lo que se refiere a la comunicación con los dioses, pero tampoco se le dan excesiva importancia, especialmente si el chiquillo tiene otro papel en el círculo, ya sea como guerrero protector u otras funciones necesarias. La enseñanza de estas artes a menudo se realiza mediante la elaboración de misterios, impulsando al iniciado a ascender progresivamente, abrazando su poder, a menudo imitando los ritos propiciatorios de las religiones bálticas, o utilizando sus elementos para envolver el poder de la sangre.

Lo más importante es que el círculo también enseña al chiquillo sus responsabilidades como representante de los dioses, ya sea actuando como su portavoz o juez, protegiendo discretamente a las comunidades paganas o lugares sagrados o actuando de manera implacable contra sus enemigos. Al mismo tiempo se le enseña a fortalecerse, construyendo una fachada de silencio o mentira, para impedir que los secretos del Culto de Telyavel sean revelados a extraños. En los lugares donde el cristianismo ha triunfado también se resalta la importancia del ocultamiento y de actuar con paciencia y tesón en territorio enemigo, aguardando el momento adecuado.

## **LAS ATADURAS DE LA TIERRA**

Debido a sus vínculos y pactos realizados con los dioses y la tierra, los Telyavos terminan desarrollando ciertas limitaciones en su sangre. Más allá de los pactos personales entre un Telyavo y los dioses a los que sigue, existen ciertas ataduras que no puede ignorar.

Mientras ha durado el pacto con Telyavel muchos Telyavos han tenido problemas con los símbolos cristianos, y se apartaban ante la visión de la cruz. Aunque los miembros del linaje afirman que se debe a la enemistad entre Telyavel y el dios de los cristianos, los vampiros cristianos lo consideran una señal de que en su aislamiento los Telyavos han terminado adorando demonios y se han aliado con espíritus infernales.

Sin embargo, desde la ruptura del pacto la visión de la cruz ya no parece afectar tanto a los nuevas generaciones chiquillos, aunque la aversión al símbolo cristiano todavía se encuentra presente entre algunos Telyavos más veteranos. Sin embargo, la fe de los sacerdotes cristianos y el aura que envuelve algunas iglesias cristianas parece afectar a los vampiros con especial intensidad.

Por otra parte, debido a la estructura jerárquica del Culto de Telyavel y las peculiaridades del rito de su Abrazo, los nuevos chiquillos se encuentran a un solo paso de un Juramento de Sangre con su linaje, y les resulta especialmente difícil desobedecer las órdenes de sus sires o de sus mayores (-1 a la dificultad de los intentos de un Telyavo por sugestionar o influenciar a un Telyavo de Generación superior). Por el momento la lealtad en el linaje está asegurada, si bien de forma artificial, aunque algunos de sus miembros comienzan a cuestionar esta imposición jerárquica, demasiado similar a las cadenas de sangre impuestas por los Tremere de los que huyeron.

Además, quizás debido a la naturaleza del Culto de Telyavel y su peculiar magia espiritual, algunos Telyavos desarrollan otras debilidades. Algunos sólo pueden alimentarse de sangre humana, habiendo sido educados en el aislamiento de los cultos paganos, otros muestran una naturaleza espiritual intensa que los identifica como criaturas sobrenaturales; otros se encuentran vinculados a determinados lugares y sufren las consecuencias de su profanación, mientras que otros en fin descubren que para utilizar su magia deben sacrificar una parte de su sangre a los dioses que se la han otorgado.

## **UNA DEBILIDAD OPCIONAL**

*En su diseño original en **Vampiro: Edad Oscura** la debilidad del linaje de los Telyavos era: “Los Tremere Telyavos tienen problemas para contrarrestar los efectos de la Fe Verdadera o la visión de*

los símbolos sagrados cristianos. La dificultad para resistir el Frenesí aumentará en dos al enfrentarse a un enemigo que utilice la Fe Verdadera como defensa, y se apartarán de la visión de la cruz u otros símbolos típicos de la fe cristiana.”

Las Lhiannan, otra línea de sangre de trasfondo pagano, también era especialmente vulnerable a los efectos de la Fe Verdadera en su diseño original, sin embargo, posteriormente a este linaje se le proporcionó una debilidad distinta, más relacionada con su vinculación a la tierra que protegían.

Esta tendencia en cierto sentido sitúa al trasfondo pagano en “inferioridad” frente al cristianismo, y en principio no existe motivo por el que los Telyavos y otros vampiros paganos deban sufrir con más intensidad los efectos de la fe cristiana que el resto de Cainitas.

Puedes optar simplemente por mantener la debilidad original. En este suplemento he asumido que en principio la debilidad de los Telyavos se debe a su jerarquía cerrada, encontrándose vinculados al conjunto del linaje de manera similar a los Tremere. Si esta debilidad no te parece suficiente, puedes añadir Defectos originales a los personajes Telyavos para compensar o incluso adoptar adicionalmente la debilidad actual del clan Tremere (**Vampiro: la Mascarada 20 aniversario**) en la que los personajes Tremere son más vulnerables al Juramento de Sangre y sólo necesitan beber en dos ocasiones de un mismo vampiro para completarlo.

Por otra parte, también puedes dar un giro más oscuro a la Crónica y considerar que la vulnerabilidad de los Telyavos a la Fe Verdadera y sus símbolos tiene connotaciones más siniestras. Aunque afirman adorar al dios Telyavel y ser sus elegidos, quizás el espíritu al que adoran no sea Telyavel en absoluto, sino un demonio que ha usurpado su identidad para engañar a sus adoradores. Originalmente los primeros Telyavos se comprometieron a servir al “dios” y proteger una piedra oscura en la que estaba imbuida su esencia, que fue recientemente fue profanada por los Tremere, expulsando al dios de este mundo y rompiendo su pacto con los Telyavos (Consulta **Edad Oscura: Novela del Clan Tremere**).

La naturaleza de la piedra de Telyavel se parece mucho al concepto de grillete de un demonio Encadenado. ¿Fueron los Telyavos engañados por esta criatura o se convirtieron voluntariamente en sus servidores para obtener poder y adoradores? Su vulnerabilidad a la Fe Verdadera podría ser un efecto derivado de su infernalismo...

En cualquier caso, estas posibilidades esbozadas son completamente opcionales. Tú decides qué es lo que mejor se adapta a las necesidades de tu Crónica y cuál es en realidad la verdadera naturaleza de Telyavel y de sus adoradores.

## EL CULTO DE TELYAVEL

### MITOLOGÍA LITUANA

Los territorios del Báltico siguen siendo un bastión para religiones animistas, consideradas como “paganas” por los cristianos y que por lo tanto son la excusa perfecta para que los reinos vecinos, convertidos al cristianismo, realicen incursiones de saqueo o bajo la excusa de una “cruzada” asuman estar en derecho de conquistar las tierras de los paganos. En la Edad Oscura, y especialmente en Lituania, se encuentra uno de los pocos lugares que quedan en Europa donde se pueden practicar religiones paganas abiertamente, sin temor a castigos, rechazos o persecuciones. Mirando al futuro, en unos siglos la religión pagana se conservará mucho mejor entre el pueblos del Báltico que en otros lugares, pero terminará cediendo ante el avance imparable del cristianismo. Muchas costumbres y ceremonias se conservarán, bien cristianizadas o en una forma menos evidente, y con el surgimiento del nacionalismo de los pueblos bálticos en el siglo XIX serán utilizadas para la reconstrucción de una religión neopagana conocida como Romuva, que no obstante, difiere mucho de las religiones de las que afirma proceder.

Aunque poseen varios elementos en común, ya sea compartidos en origen o posteriormente, durante la Edad Oscura, las diversas religiones del Báltico veneran a muchos dioses distintos -o similares- de maneras diferentes. Entre todas estas creencias, la religión lituana es la que se mantiene con mayor fuerza.

Por supuesto, entre los Telyavos, fuertemente influidos por la religión del pueblo lituano, el dios Telyavel ocupa una posición preferente, ya que el linaje afirma haber pactado con él. Se trata de un dios creador, que forjó el sol, la luna y las estrellas y todavía sigue siendo venerado por artesanos y forjadores. En algún momento, los primeros Telyavos llegaron a un pacto con él y se dice que cobró forma y se instaló en el mundo a instancias de sus adoradores, dándoles poder sobre la tierra a cambio de sacrificios.

Pero tras la derrota ante los Tremere, de alguna manera el vínculo del linaje con Telyavel resultó destruido, por lo que los cultistas Telyavos, sin abandonar sus orígenes, han recurrido también a

la ayuda de otros dioses, aunque de ninguna manera han conseguido forjar un vínculo tan profundo con ellos como con Telyavel.

Resulta poco menos que imposible hacer un listado detallado de todos los dioses y espíritus cuya influencia se extiende sobre el Báltico, incluso limitándose al folklore de Lituania. Sin embargo, entre los principales dioses se encuentran Austrine, la estrella del alba y el crepúsculo; Gabija, diosa del fuego; Giltiné, la diosa de la muerte; Ménuo, el engañoso y voluble dios de la luna y su esposa Saulé, la diosa del sol; Lytuvonis dios de la lluvia; Perkunnas, dios del trueno y su esposa Zemyna, diosa de la tierra.

El culto a los dioses lituanos es muy dinámico y en ocasiones informal. Aunque en las poblaciones más grandes en ocasiones se construyen templos para los dioses, la mayoría de las ceremonias y ritos se celebran en santuarios al aire libre conocidos como Alkas, que consisten en arboledas, campos especiales y pozos o estanques con peces sagrados.

Pero al margen de estas generalizaciones, los Telyavos no son creyentes neutrales, y a menudo han parasitado o manipulado directamente las creencias y ceremonias de los pueblos paganos, otorgándose sin pudor un lugar en ellos, presentándose como “elegidos” o “enviados” de los dioses y utilizando la religión para sus fines. Como ocurre con la Herejía Cainita y el cristianismo, la fe que practican los Telyavos no es tanto una creencia sincera como una herramienta adecuada y preparada para sus propósitos. No resulta extraño que cuando asumen el liderazgo de un culto, los Telyavos se deshagan de la competencia indeseada, ya sean mortales u otras criaturas sobrenaturales que podrían disputarles el poder. Es verdad que en ocasiones se alcanzan acuerdos de conveniencia entre los Telyavos y otros vampiros paganos, pero están más motivados por el interés de evitar un conflicto innecesario que por una devoción compartida.

El suplemento **Cultos de Cenizas** proporciona una mirada en profundidad a los cultos vampíricos en la Edad Media, y la información de ese libro puede ser muy útil para diseñar una rama individual del Culto de Telyavel. El Capítulo tres de ese libro proporciona un nuevo trasfondo, Culto, que es apropiado para los Telyavos. Personajes de **Edad Oscura: Mago** también son posibles en el Culto de Telyavel, aunque eso podría generar un conflicto entre Magos y Cainitas dentro del culto.

## ALKAS

Un Alka o Alkas es un lugar sagrado para las religiones del Báltico, normalmente al aire libre y con elementos naturales -un bosque, una colina, un lago, etc. Los árboles de un Alka no se pueden cortar, los campos sagrados no se pueden arar y no se permite pescar en las aguas sagradas. Los rituales de los diversos cultos religiosos, incluyendo ofrendas de cosecha, sacrificios animales y humanos, se realizan en los Alkas. Es posible que en su origen los Alkas procedan de un antiguo culto a los árboles, pero en la Edad Oscura son lugares mucho más diversos.

La energía mágica fluye de manera natural en varios de estos lugares, por lo que las criaturas sobrenaturales se sienten atraídas ellos, y los espíritus muestran una especial actividad. Los primeros Telyavos que surgieron de las tierras del Báltico eran conscientes de la naturaleza de los Alkas, y normalmente instalan sus santuarios en sus proximidades o se apropian de los establecidos, una actitud no exenta de riesgos.

Pero la naturaleza no muerta de los Telyavos impide que extraigan todo el potencial de esos lugares, cuyo cuidado suelen dejar en manos de los mortales, aunque también tienen su utilidad, proporcionándoles lugares donde su poder se incrementa o facilita, o donde la comunicación con los dioses es más sencilla. También son lugares adecuados para que los círculos Telyavos se reúnan con sus cultos de seguidores, aprovechando así las estructuras religiosas establecidas.

Cuando los Telyavos establecen un Alkas, no tiene que ser necesariamente en un lugar sagrado, lo que en ocasiones conlleva más problemas de lo que parece. Al fin y al cabo los vampiros llevan su propio poder en la sangre y no necesitan tomarlo directamente de la tierra, por lo que toman medidas para adaptar los cultos existentes a sus necesidades. Más allá de las reuniones al aire libre que se celebran en los Alkas, en las cercanías se construyen refugios para los Telyavos, ya sea campamentos temporales en el caso de pueblos nómadas o espacios cerrados en aldeas y asentamientos permanentes. La diversidad de los Alkas Telyavos varía en función de las religiones que parasitan, sin realizar excesivas modificaciones a las estructuras existentes, por lo que suelen pasar desapercibidos, aunque si se sienten confiados y con poder pueden actuar de manera más abierta.

Los Telyavos también procuran ocultar sus lugares de reunión mediante medios mundanos o hechizos, y sólo unos pocos iniciados pueden guiar a otros hasta el Alka, a menudo utilizando desvíos o incluso vendando los ojos de quienes han participado poco tiempo en el culto. En territorio hostil se construyen fachadas que no alarmen a las autoridades, a menudo infiltrándose en el culto a los santos locales, pero los elegidos conocen los verdaderos misterios y verdades.



Más allá de los símbolos de las religiones del Báltico, los Telyavos utilizan sus propios símbolos. El más extendido es una copa, pero también utilizan árboles como el roble. También crean códigos y señales secretas para reconocerse y enviar mensajes secretos.

Los Telyavos se consideran el sacerdocio supremo del Culto de Telyavel, y cada uno de ellos se considera un sacerdote del dios, encargado de velar de sus enseñanzas y protegiendo el culto. Aunque pueden delegar en sacerdotes mortales para que se encarguen de los rituales y tareas mundanas que tienen lugar durante el día, cuando cae la noche los elegidos del dios aparecen, y su autoridad es indiscutible. Aunque la lealtad se mantiene a través de la religión y el poder, el culto no es inmune a ocasiones intrigas y conflictos interno en su jerarquía, motivado por el acceso al poder o incluso rencillas personales.

Es necesario reconocer que gracias a los Telyavos varias religiones bálticas han conseguido sobrevivir incluso después de la llegada del cristianismo, pero el precio que han pagado ha sido alto. Las creencias se mantienen, cierto, pero corrompidas por vampiros que las conservan mientras les resulten útiles. No es que falte del todo devoción entre los Telyavos, pero se trata de una fe oscura en la que se han erigido como sacerdotes de la noche, sin que sus seguidores tengan palabra en ello.

**El Yunque de Telyavel (Livonia):** Situado en las afueras de Riga, este Alka fue el primero establecido por los Telyavos, el lugar donde realizaron el pacto que los convirtió en seguidores de Telyavel. Sin embargo, el liderazgo del culto lo abandonó pocos años después para dirigirse al sur, a las tierras de Lituania, aunque dejaron a varios Telyavos a cargo del Alka. Tras la reciente derrota de los Telyavos de Lituania, el Yunque de Telyavel se ha convertido en el principal de sus santuarios, y el nuevo lugar donde se encuentran los líderes del linaje, unidos en un poderoso círculo.

Aunque los rituales se celebran en una arboleda sagrada, protegida y oculta mediante la magia, el refugio de los Telyavos se encuentra en un complejo subterráneo de cuevas, donde al parecer los primeros habitantes de la zona realizaban sus ritos desde hace milenios, dejando varias piedras talladas y pinturas rupestres. Los vampiros han adaptado el lugar para sus necesidades, y sólo permiten que unos pocos servidores escogidos entren en el mismo.

**El Escudo de Oro (Lituania):** A pesar de haber sido creado hace pocos años, el Alka del Escudo de Oro es el más poderoso de Lituania. Su fundador fue un superviviente Telyavo de la guerra contra los Ventrue y Tremere, que creó una prole entre la aristocracia lituana y con su círculo ha obtenido una gran influencia en la corte del Gran Duque Mindaugas, a cuyo fortalecimiento ha contribuido. De hecho, un miembro del círculo suele acompañar al duque en sus frecuentes viajes.

La ubicación del Alka se encuentra en el castillo de Voruta, la capital del ducado de Mindaugas y de toda Lituania. Los vampiros se ocultan en los niveles más bajos, a los que se accede a través de un pasadizo secreto oculto en las mazmorras y donde celebran sus ritos más secretos. Entre sus seguidores se encuentran varios cortesanos de Mindaugas, constituyendo una facción en la corte lituana, aunque varios de los criados y servidores del Gran Duque también son fieles de Telyavel.

**La Lágrima de Sal (Estonia):** De la misma forma que el Escudo de Oro, el Alka de la Lágrima de Sal fue creado por los supervivientes de un círculo Telyavo, expulsado de la colina de Toompea con la llegada de los caballeros teutónicos, que construyeron la fortaleza de Reval en su lugar.

En su huida los supervivientes Telyavos encontraron un lugar oculto donde fundaron un nuevo círculo. De esta manera el Alka se encuentra situado en una laguna de agua salada que comunica con el mar mediante un canal subterráneo desde también se puede acceder a varias cavernas que constituyen el refugio de los vampiros. De esta manera los Telyavos se presentan ante sus adoradores surgiendo de las aguas, recibiendo de ellos ofrendas y sacrificios en momentos señalados.

**La Sangre del Tilo (Polonia):** Aunque se encuentra en territorio hostil para los Telyavos, el Alka de la Sangre Verdadera ha conseguido mantenerse durante casi un siglo, desde que los primeros miembros del linaje llegaron y reunieron seguidores entre la población pagana local.

Situado en un bosque de tilos en el este de Polonia, los Telyavos se encuentran aliados con varios Cainitas del clan Gangrel, que también tienen seguidores entre los paganos. Su posición se ha visto comprometida en varias ocasiones y no sólo por los cristianos, sino también por otros vampiros paganos, en especial los seguidores del terrible dios Byelobog, que no ven con buenos ojos la presencia de los Telyavos.

## ORGANIZACIÓN Y FACCIÓNES INTERNAS

En un linaje tan reducido como el de los Telyavos y enfrentado a numerosos enemigos, no existen demasiadas divisiones. A grandes rasgos se puede hablar de dos tipos de Telyavos: los que forman parte del Culto de Telyavel y los que no, y aunque existe cierta diversidad interna, en conjunto la línea de sangre se encuentra bastante unida.

## LOS CÍRCULOS DE LOS DIOSES

En conjunto el linaje de los Telyavos está organizado en cuatro grandes círculos situados en las proximidades del Báltico, cada uno de ellos dirigido por un *Vaidila* (plural *vaidilos*) o una *Vaidiluté* (plural *vaidilutés*). Por encima de ellos se encuentra un líder supremo, elegido por los líderes de cada círculo. Durante la mayor parte de la historia de los Telyavos la líder suprema y Gran Vaidiluté fue la poderosa Deverra, y tras su muerte su posición ha sido ocupada por Jurate, una de sus chiquillas, aunque no dispone del prestigio ni de la autoridad de su predecesora, lo que ha llevado a los demás líderes Telyavos a actuar con más autonomía.

En el Alka del Yunque de Telyavel, situado cerca de la ciudad de Riga, en Livonia, se encuentra el círculo más poderoso del linaje, que conserva la mayor parte del legado que dejaron los primeros vampiros que crearon a los Telyavos. También es el más numeroso, contando con la presencia continuada de siete Telyavos. De hecho siete se considera el número óptimo de un círculo, y una vez alcanzado se considera que debe dividirse para crear otro nuevo y de esta manera extender el linaje, y en algunas ocasiones, para evitar conflictos por el poder.

Más allá del Alka del Yunque de Telyavel existen otros tres grandes círculos en Estonia, Lituania y Polonia, con su correspondiente Vaidila o Vaidiluté. Aunque Telyavel ocupa un lugar preeminente entre los dioses venerados en los círculos, especialmente en Livonia y Lituania, también existen espacios dedicados a otras divinidades.

Dentro de cada círculo Telyavo las posiciones son bastante informales, y los asuntos suelen resolverse de forma comunal, aunque a menudo el líder tiene la última palabra, especialmente a la hora de admitir a nuevos miembros. Algunos se muestran especialmente celosos de su poder, mostrándose bastante autoritarios. Aunque se supone que los demás Telyavos de un círculo se encuentran sometidos a su líder, la jerarquía dentro del círculo puede variar, mostrándose más comunitaria o piramidal, en función del poder de sus miembros.

Más allá de los cuatro grandes círculos que dirigen el linaje, existen grupos menores de hasta tres Telyavos, normalmente de carácter temporal o nómada, encargados de algún tipo de misión o proyecto del linaje, ya sea una embajada ante otra facción o la investigación de un lugar sagrado. Estos grupos son conocidos como *Rodykle* (“flechas”) y muchas veces se trata de círculos en formación, buscando su lugar en el mundo. Algunos Telyavos que viajan solos pero mantienen contacto con el Culto del Telyavel también son considerados *Rodykle*.

A veces, especialmente en estos tiempos turbulentos, los círculos Telyavos son completados con mortales de confianza, que suelen recibir la sangre como ghouls. Algunos terminan convirtiéndose en aspirantes al Abrazo, pero otros se limitan a servir a los elegidos de Telyavel.

## LOS PERDIDOS (*PAMESTAS*)

Aunque el linaje de los Telyavos siempre ha estado bastante unido, esta unidad ha sido amenazada en las últimas décadas. La llegada del cristianismo y los vampiros que lo acompañan no auguran un futuro amable para el linaje. La derrota y caída de los líderes Telyavos de Lituania todavía se encuentra reciente, y ha generado oleadas de preocupación y miedo.

Y algunos Telyavos han reaccionado con pesimismo cínico y han decidido abandonar el Culto de Telyavel antes de que caiga, para vagar solos por el mundo. Se trata de una decisión irreversible, y aunque la separación puede no ser hostil, ningún Telyavo volverá a prestar ayuda al *Pamestas* (“perdido”). Esta renuncia, desertión o incluso traición se transmite rápidamente entre los círculos, que se asegurarán de expulsarlo de sus territorios. La mejor opción para un Pamestas es alejarse todo lo que pueda de los territorios del Báltico y del alcance de sus antiguos hermanos Telyavos.

Como es de esperar, la existencia de los Pamestas no es fácil, teniendo que sobrevivir solos y aprender de manera autodidacta, lo que hace que les resulte especialmente difícil desarrollar su poder místico. Con frecuencia quienes han tomado la decisión de dar la espalda al linaje renuncian a todo su legado pagano y asumen otras identidades y costumbres, incluso intentando ser aceptados en los dominios de los Cainitas cristianos. Algunos Pamestas incluso intentan crear sus propios círculos, normalmente creando proles de chiquillos a los que Juramentan por Sangre sin ningún escrúpulo, pero sin la ayuda del linaje a menudo se encuentran expuestos a sus numerosos enemigos.

## CAMINOS DE ILUMINACIÓN

La gran mayoría de los Telyavos forman parte de un culto, pero realmente pocos terminan convirtiendo sus enseñanzas en principios para dominar a sus Bestias. La verdad es que siendo relativamente jóvenes en la sangre, los Telyavos ignoran las profundidades de la mente vampírica, y su conocimiento de los Caminos que proporcionan el control para evitar convertirse en monstruos completamente despojados de humanidad es reducido. Sin embargo, unos pocos, como los Cainitas de los

demás clanes, han sentido suficiente curiosidad e inquietud sobre su condición no muerta y han decidido seguir esos caminos de moralidad como parte de su existencia.

## **EL CAMINO DE LA BESTIA**

Los Telyavos que siguen el Camino de la Bestia a menudo siguen el camino principal de manera instintiva, al menos en principio, pero otros van más allá, abrazando a la Bestia como si fuera una conexión con los espíritus indómitos de las tierras salvajes, o ven en su proximidad a la tierra y sus criaturas una forma de intensificar esa conexión. Cuando profundizan en los senderos del Camino de la Bestia, el Sendero del Cazador suele ser el más elegido.

Quienes siguen a la Bestia dentro del linaje a menudo se convierten en guardianes, guerreros y mensajeros, y su camino los desvía del estudio disciplinado de la magia de la sangre. Aunque no suelen destacar en el empleo de la Taumaturgia, pueden llegar a conocer algunos rudimentos sencillos y directos, desatando la furia de los elementos contra sus enemigos. También desechan los rituales con requisitos complejos. Con frecuencia suelen permanecer largos períodos apartados del contacto con sus compañeros y la jerarquía de los círculos, prefiriendo la soledad para actuar, aunque pueden regresar en un momento para proteger a quienes consideran su “familia.”

Aparte de su seguimiento instintivo, gracias a sus frecuentes alianzas con los Gangrel paganos, los Telyavos Ferales tienen acceso a maestros habilidosos del Camino. De hecho, suelen pasar más tiempo con sus maestros y compañeros Ferales que con el resto de su círculo, por lo que otros Telyavos cuestionan sus motivos y su lealtad.

## **EL CAMINO DEL CIELO**

El Camino del Cielo no es muy popular entre los Telyavos, que suelen considerarlo la filosofía de sus enemigos cristianos. Sin embargo, unos pocos miembros del linaje han encontrado ramificaciones enraizadas en el paganismo con las que se sienten más cómodos. Estos Telyavos consideran que si son los enviados de los dioses, deben aproximarse a ellos en cuerpo y mente. Sus cuerpos inmortales, obviamente son un regalo de los dioses, así que también deben dedicarles la manera en que rigen sus vidas.

Los Fieles Telyavos creen que deben perfeccionarse para mostrarse dignos de los dioses, obedeciendo sus dictados y combatiendo a sus enemigos, convirtiéndose en jueces de sus seguidores. Otros incluso van más allá, considerándose por encima del resto de las criaturas basándose en su naturaleza sobrenatural, por lo que consideran adecuado acumular poder.

Debido a la carencia de maestros es raro que un Telyavo se desvíe del Camino principal, aunque sea a través de sus creencias paganas. No obstante, algunos renegados del linaje, actuando sin ninguna limitación se dedican a crear cultos siguiendo principios no muy diferentes de los Herejes Cainitas que siguen el Sendero de la Divinidad.

## **EL CAMINO DE LA HUMANIDAD**

La gran mayoría de los Telyavos siguen el Camino de la Humanidad, ya sea mediante un seguimiento instintivo o por las enseñanzas que recibieron de sus ancestros. No hay que olvidar que los primeros Tremere que llegaron al Báltico trataban de restaurar la humanidad que habían perdido con el Abrazo vampírico. Aunque la mayoría confiaban en encontrar una solución mística, entre ellos también había quienes creían que para poder encontrar el camino de regreso debían actuar y sentir como los humanos tanto como fuera posible.

De hecho entre los Telyavos siempre han existido unos pocos Pródigos que han profundizado de manera filosófica en la mentalidad humana, tratando de desentrañar sus secretos y encontrar la chispa que pudiera animar y resucitar sus cuerpos muertos. Aunque llegaran al Camino por su cuenta, se aferran a él con fuerza y es en gran parte la causa del sentimiento comunitario extendido en el linaje. Sin embargo, a medida que avanzan en el camino, los Pródigos Telyavos se hacen conscientes de que, vinculados a los dioses o no, su labor es proteger a los mortales y aprender de ellos, sin coartar su libertad, lo que suele provocarles conflictos con sus compañeros menos escrupulosos y que se consideran por encima de los mortales. En algunos casos, estos Pródigos Telyavos han terminado abandonando el Culto de Telyavel para continuar su camino por su cuenta.

Cuando se apartan del Camino principal de la Humanidad para seguir sus Senderos, los Telyavos suelen preferir el Sendero del Aliento.

## **EL CAMINO DEL PECADO**

La introducción del Camino del Pecado entre los Telyavos es reciente, y en gran parte sus seguidores surgieron como resultado de la llegada de los cruzados cristianos al Báltico. Viendo la destrucción de sus rebaños y seguidores mortales, la profanación de sus santuarios y la expulsión de sus territorios, unos pocos Telyavos cayeron en la desesperación y decidieron buscar venganza. Algunos

recurrieron a las enseñanzas de espíritus oscuros y maliciosos, mientras que otros recibieron instrucción de otros Cainitas, especialmente del clan Tzimisce, aprendiendo de los Demonios el Sendero del Diablo o el Sendero de la Crueldad.

Los Pecadores Telyavos suelen actuar al margen de los grandes círculos, formando bandas con otros Cainitas y acudiendo a la batalla, o dedicándose a sabotear los esfuerzos de los misioneros cristianos fomentando rebeliones y alzamientos. Por supuesto estos actos conllevan consecuencias que a menudo recaen sobre los seguidores mortales de los Telyavos, por lo que en más de una ocasión un Pecador especialmente descontrolado ha sido expulsado de su círculo por sus compañeros de linaje.

Y algunos Pecadores Telyavos han caído incluso más bajo, pactando con los demonios y siguiendo el Sendero de los Aullidos, ya sea buscando venganza, poder o simplemente tratando de sobrevivir a sus numerosos enemigos.

## EL CAMINO DE LOS REYES

De la misma forma que el Camino del Cielo, el Camino de los Reyes no atrae demasiado a los Telyavos, que lo consideran parte de la civilización cristiana que desprecian. Aunque gobiernan en algunos lugares, los Telyavos prefieren considerarse guías y no señores.

Sin embargo, el poder resulta muy seductor, más allá del mero poder material, y el Sendero del Tirano llama a algunos Telyavos, aunque debido a la naturaleza comunitaria de los círculos en los que se organiza el linaje no suelen ser vistos con buenos ojos. Los Descendientes que se atreven a convertir el legado del Culto de Telyavel en una fría herramienta para sus intereses personales a menudo son castigados, cuando no expulsados.

Algunos Descendientes lo prefieren así. Lejos del control de sus círculos pueden dedicarse a la búsqueda del poder, haciendo cualquier cosa para alcanzar sus objetivos y les importan poco las nociones de responsabilidad de la nobleza. En última instancia, se puede gobernar o ser gobernado y los Tiranos saben qué opción prefieren. Cautos y cuidadosos, están preparados para aprovechar cualquier oportunidad que se presente.

## OPINIONES SOBRE LOS DEMÁS

*Es noche de luna nueva y en las profundidades de un bosque cerca de Riga tiene lugar una ceremonia. Jurate, la Suma Vaidiluté del Culto de Telyavel, realiza los ritos de iniciación sobre tres nuevos elegidos que han recibido la sangre de los dioses. Los tres elegidos son la semilla de un nuevo Círculo, que debe viajar al mundo abierto con un importante legado. Jurate se adelanta y les ofrece conocimiento para que los proteja en el camino.*

*-El dios os ha encontrado dignos y ahora en su nombre debéis recorrer un mundo lleno de peligros. Aprenderéis con la alegría y el sufrimiento, pero no os iréis ciegos y desvalidos. Os acompañará la bendición de los dioses, pero también la sabiduría que han acumulado vuestros ancestros y que será vuestro escudo cuando llegue el momento.*

*Guardad esta sabiduría, y hacedla florecer con vuestra experiencia, no dejéis que se estanque ni que nuble vuestras almas como un velo de oscuridad que cubre las estrellas.*

## LOS ALTOS CLANES

*Se ocultan en las ciudades y se engañan a sí mismos con vestiduras de nobleza y fe, tan falsas como la humanidad que pretenden aparentar, convirtiéndolas en excusas para saciar su arrogancia y apetitos. No os confundáis, los llamados Altos Clanes no son mejores que nosotros, e incluso ellos tienen que inclinarse donde no llega su poder. Nos desprecian como “paganos” y no significamos nada para ellos.*

En la sociedad Cainita de Europa, la civilización cristiana se considera el centro del mundo, y en cierto sentido los Cainitas que la parasitan caen presas de esa arrogancia frente a los vampiros que habitan fuera de ese mundo. Las relaciones de los Telyavos con los llamados Altos Clanes son de distanciamiento en el mejor de los casos, enfrentamiento abierto en el peor. Tras los cruzados cristianos llegan los conquistadores de la noche, que no tienen lugar para unos brujos paganos en su sociedad.

## BRUJAH

*Luchamos contra ellos en otros tiempos, y ahora la necesidad nos ha convertido en aliados. Son guerreros valientes y sólo por eso me alegro cuando están de nuestro lado. También aprecian el valor de la humanidad, aunque a menudo se dejan llevar por sus pasiones hasta el extremo. Tened cuidado cuando su sangre hierve, ya que en esos momentos no diferencian a enemigos de aliados.*

Los Telyavos conocen bien a los Brujah, pues varios vampiros del clan acompañaron a los incursos vikingos, y también extendieron su sangre en la costa del Báltico. El Culto de Telyavel se ha

enfrentado en ocasiones a los incursores, aunque más a menudo, y especialmente en los últimos tiempos, se ha encontrado cada vez más con los Brujah como aliados, especialmente entre quienes han sido Abrazados entre los pueblos paganos, y se enfrentan a sus mismos problemas.

La alianza entre los dos linajes suele resultar fructífera, ya que los talentos compartidos se complementan. Mientras los pueblos paganos estén amenazados Telyavos y Brujah seguirán uniéndose con frecuencia, y puede que terminen cayendo juntos.

## **CAPADOCIOS**

*El hedor de la muerte los sigue a todas partes. En cierto punto son nuestros opuestos, pues nosotros tratamos de proteger nuestra humanidad, mientras que ellos profundizan en su naturaleza muerta hasta la obsesión. Puedo apreciar su dedicación e incluso comprender el poder que obtienen de sus estudios sobre los muertos, pero los Capadocios deberían buscar un equilibrio. Los peores son los necromantes que no dan valor a las almas de los difuntos y las consideran simples herramientas y mercancía a la que tratan con desprecio.*

Muy pocos Ladrones de Tumbas han llegado hasta las tierras paganas del Norte de Europa, aunque algunos aprecian el conocimiento sobre los muertos que esos pueblos pueden ofrecer. No obstante, desde la Edad Oscura, el clan Capadocio se alinea cada vez más con los seguidores de la cruz. Es más habitual encontrarlos como consejeros de los Príncipes y cruzados Cainitas que buscando conocimiento entre los “rústicos” paganos.

De vez en cuando un viajero ocasional se ha aproximado a los Telyavos, pero sin mucho que ofrecer más que cortesía y palabras educadas, suele limitarse a observar en silencio antes de continuar su camino.

## **LASOMBRA**

*Los Lasombra llegaron con el cristianismo, sosteniendo la correa de los sacerdotes que traían la cruz, y aunque ahora son otros Cainitas los que acompañan a los cruzados sabemos que están ahí, en las sombras que manipulan, tirando de los hilos, esperando a que sus enemigos hayan sido destruidos para reclamar las tierras. Rara vez veréis a los Lasombra, a menos que quieran algo de vosotros, y cuando así sea tened mucho cuidado. Están vacíos por dentro, llenos de la oscuridad que dicen dominar, pero creo que mas bien son esclavos de ella.*

Los Telyavos no suelen tener mucho trato con los Lasombra. Para los Magistri simplemente los brujos paganos son inconscientes, un simple estorbo que apartar del tablero, y por el momento consideran que no ha llegado el momento de entrar en escena y se dedican a aguardar el avance de misioneros y caballeros teutónicos para dedicarse a la provechosa tarea de conquistar los asentamientos civilizados que van surgiendo en las indómitas tierras paganas.

Pero algunos jóvenes atrevidos y audaces no tienen paciencia y no dudan en ponerse a prueba participando en la conquista. Son estos Lasombra quienes se encuentran más a menudo con los Telyavos, y cuando eso ocurre, no hay cuartel entre ambos linajes.

## **TOREADOR**

*Son criaturas hermosas y comprenden bien las pasiones humanas. Por desgracia, demasiado a menudo terminan embriagándose con ellas o utilizando a los humanos para sus intereses egoístas. Sin embargo, unos pocos son capaces de percibir la belleza más allá de la civilización y acuden como visitantes respetuosos. Aunque algunos consideran que los Toreador son débiles, creo que comprenden a la humanidad mejor que los demás Cainitas.*

Las tierras del Báltico son un lugar frío e incivilizado para los Toreador más remilgados que habitan en los dominios del oeste, donde disfrutan de más lujos y comodidades, y lo cierto es que la mayoría del clan no presta atención a los rumores y noticias que llegan ocasionalmente sobre los pueblos paganos que habitan esas tierras. Su principal interés es que el hermoso ámbar y pieles de la zona no dejen de fluir a través de los mercaderes que siguen las rutas del norte.

Los Telyavos rara vez se cruzan con los Toreador, pero algunos viajeros del clan han llegado a estas tierras, ya sea acompañando a los cruzados o en ocasiones con intenciones aparentemente más inofensivas. Los lujos de occidente atraen a varios de los duques lituanos, y muchos de los colonos germánicos quieren disfrutar de comodidades y arte. Aunque existe cierto contacto esporádico, lo más que se produce entre Telyavos y Toreador es una tensa cortesía.

## **TZIMISCE**

*Los autoproclamados señores de estas tierras son un linaje terrible e implacable, que afirman descender del dios Byelobog. No guardan aprecio con nosotros, considerándonos parientes de los*

*Usurpadores. Nuestra devoción sincera a los dioses puede calmarlos un tiempo, pero estad preparados para huir. Entre ellos también hay hechiceros, que conocen bien la magia de la tierra, el viento y el agua, y que hablan con los espíritus. Normalmente permanecen en la paz de sus territorios, así que no os adentréis en ellos sin ser invitados o sufriréis las consecuencias. A veces hemos conseguido cooperar contra nuestros enemigos comunes, pero los Byelobogi han dejado bien claro que prefieren que nos mantengamos a distancia. No los provoquéis y recurrid a ellos sólo cuando estéis completamente seguros de que tenéis algo valioso que atraiga su interés para mostrarse dispuestos a hablar.*

De todos los Altos Clanes, los Tzimisce son quienes tienen un trato más frecuente con los Telyavos. Cuando los primeros Tremere llegaron al Báltico hubo cierto enfrentamiento entre ellos, pero a medida que los Telyavos comenzaban a proteger a los pueblos de la zona y ambos linajes comprendieron que tenían elementos en común comenzaron a intercambiar embajadores. Estos primeros contactos sirvieron para delimitar territorios y evitar enfrentamientos, y cuando los caballeros teutónicos comenzaron su expansión hacia el este ambos linajes cooperaron para hacerles frente. Incluso se intercambió algo de conocimiento con algunos kolduny Tzimisce.

Sin embargo, el dios Byelobog, el principal poder del clan Tzimisce en el Báltico, no guarda aprecio por los Telyavos, considerándolos igual de Usurpadores que los Tremere. Desde su dominio en los pantanos entre Lituania y Polonia ha impedido la expansión de los Telyavos hacia el sur, pero al mismo tiempo ha servido como barrera de contención frente a los Ventrue y Tremere que llegan desde el oeste.

En estos momentos la expansión de los cristianos ha llegado al dominio del dios, que enfurecido, ha reaccionado enviando a sus descendientes a la guerra. Los Telyavos guardan la esperanza de que consiga rechazar a los invasores y sus parásitos Cainitas, pero al mismo tiempo temen que vaya más allá y termine volviéndose contra ellos.

## **VENTRUE**

*Los Caballeros de la Cruz Negra han manchado la tierra con sus conquistas. Dicen venir en nombre de la cruz y se aferran a un honor falso, pero no dudaron en traer a los traicioneros Tremere para deshacerse de nosotros. Son nuestros enemigos y sólo desean apoderarse de territorios y riquezas, y no habrá paz entre nosotros hasta que sean expulsados. Recordad que ya los derrotamos una vez y podremos volver a hacerlo si conseguimos separarlos de sus aliados.*

Los Ventrue son el principal enemigo de los Telyavos. Cuando los Señores del Este y la Orden de la Cruz Negra acompañaron las cruzadas para conquistar y evangelizar las tierras del Báltico se encontraron con la oposición de los Cainitas paganos. Consiguieron convencer a unos pocos de que se unieran a su causa, pero quienes se aferraban a las costumbres paganas se convirtieron en un obstáculo que se hizo necesario eliminar.

Los Ventrue llevaban ventaja, y aunque la conquista se mostró más difícil de lo que esperaban, poco a poco conseguían avanzar, ya fuera siguiendo los pasos de los mortales o despejando el camino y enfrentándose a los vampiros paganos. La llegada de refuerzos en la forma del Matusalén Alexandre de París pareció ofrecer una rápida victoria en una situación que parecía bloqueada, pero fue entonces cuando los Telyavos y sus aliados consiguieron su mayor victoria, destruyendo al Matusalén y poniendo en fuga a sus enemigos.

Ahora la situación ha vuelto a cambiar, y ambas partes se encuentran en tregua. Los Telyavos han perdido a muchos de los suyos, pero los caballeros teutónicos han sido derrotados por lituanos y mongoles, deteniendo su avance hacia el este, y los Ventrue ya no pueden contar con ellos. Ambas partes se miran con cautela, esperando la oportunidad de mover sus peones otra vez...

## **LOS BAJOS CLANES**

*Entre los que otros llaman “Bajos Clanes” hemos encontrado hermanos, aceptación, sabiduría y poder. No olvidéis que a ojos de nuestros enemigos también somos “Bajos”, pero en estas tierras esas distinciones artificiales y falsas no tienen sentido. La sangre baja no decide el corazón de quien la recibe, sino sus actos y su humanidad.*

Entre los Cainitas que llegan desde el oeste, hasta los Bajos Clanes desprecian a los Telyavos, tanto por su condición pagana como por su origen bastardo entre los despreciables Usurpadores. Entre los propios vampiros paganos los seguidores de Telyavel reciben cierta desconfianza, pero nadie puede negar su compromiso con los pueblos paganos del Báltico, habiendo sacrificado mucho en su protección, que les ha ganado un lugar entre los demás clanes de la zona.

## **ASSAMITAS**

*Sé poco sobre estos extranjeros. He oído que los pueblos del Báltico no son los únicos que sufren el ataque de los cristianos y de los Cainitas que les acompañan. Lejos al sur, hay tierras cálidas más allá del mar, y los cristianos se han lanzado a su conquista bajo el pretexto de que son el lugar donde nació y murió su dios crucificado. Entre los vampiros que habitan esas tierras se encuentran los Assamitas, de los que se afirma que son feroces guerreros con gusto por la sangre. Quizás puedan comprender nuestra propia lucha, pero en cualquier caso, tened cuidado con ellos.*

Los hijos de Haqim tienen poco interés por las tierras del Báltico, y sólo un viajero especialmente curioso podría estar dispuesto a realizar el largo y peligroso viaje hasta ellos. De la misma forma, prácticamente todos los Telyavos del Báltico jamás han visto a uno de los Sarracenos. Podría encontrarse algún terreno en común entre ambos linajes, y a los mercenarios del clan no suelen impartirles las creencias de quienes contratan sus servicios mientras puedan permitirse pagar su precio.

## **GANGREL**

*Nuestros mayores aliados son guerreros feroces que lideran la vanguardia y protegen nuestros santuarios. Pactamos con ellos hace tiempo y hemos hecho causa común contra los portadores de la cruz. Aunque en ocasiones nos hemos distanciado, apreciamos su comprensión de la tierra. Sin embargo, en nosotros se encuentra mucho más que los instintos de la Bestia. No deberían tener miedo a la humanidad que se encuentra a sus corazones. En cualquier caso, estamos más que contentos de ofrecerles nuestra ayuda.*

Existe una relación simbiótica entre los Telyavos y los Gangrel del Báltico. Los Telyavos afirman que cuando los primeros de su linaje llegaron a esas tierras ayudaron a los Gangrel a derrotar a unos antiguos enemigos, lo que facilitó la comprensión entre ambas partes. Desde entonces se han complementado, y a menudo ambos linajes comparten dominios y los defienden de los invasores extranjeros mediante la fuerza bruta y la magia.

Los Telyavos también comprenden que los Gangrel tienen su propia sutileza y comprenden mejor los instintos de la Bestia. Renunciando a recuperar la humanidad que perdieron, unos pocos Telyavos se han convertido en aprendices de los Gangrel, uniéndose con ellos en sus correrías.

## **MALKAVIAN**

*Son videntes y heraldos de los dioses, aunque su conexión con ellos es mayor que la nuestra, pero el precio que han pagado es elevado, habiendo quebrantado sus almas. No buscan poder sobre la tierra y los respetamos por ello, pero nos gustaría que nos aceptaran y ayudaran, y sin embargo, nos rechazan. Dejados que sigan su camino.*

Antes de la llegada de los Telyavos, la principal autoridad espiritual de los vampiros paganos del Báltico era el Krivê, considerado una especie de sabio Sumo Sacerdote por muchas criaturas sobrenaturales, que actuaba de intermediario con los espíritus, y aunque era respetado y su consejo escuchado, su poder era en gran parte nominal, y cada linaje se ocupaba de sus propios asuntos.

Los Telyavos buscaron la aceptación del Krivê y los Malkavian del Báltico, y aunque la consiguieron, lo cierto es que estos videntes se han ido distanciando con el tiempo. De vez en cuando alguno se aproxima a uno de los seguidores de Telyavel y realiza una advertencia críptica antes de seguir su camino, dejando dudas y debates a su paso.

Otros Malkavian, especialmente los que no pretenden relacionarse con dioses y espíritus se muestran más abiertos con los Telyavos y en ocasiones colaboran con ellos. Los Telyavos los respetan aunque sólo sea porque comparten el linaje del Krivê y no desean ofenderle.

## **NOSFERATU**

*Cuando quieren son buenos guerreros, pero la mayor parte del tiempo prefieren ocultarse y esperar a que pase la tormenta. Apreciamos su ayuda cuando nos la ofrecen, pero la mayor parte del tiempo prefieren dedicarse a acechar sin ser vistos y sobrevivir para luchar otro día. Si conseguimos vencer a nuestros enemigos y liberar estas tierras del cristianismo, no será gracias a ellos.*

Individualmente algunos Nosferatu han colaborado con los Telyavos, proporcionándoles información o fuerza bruta cuando lo han requerido, pero el conjunto del clan en el Báltico prefiere no mostrarse especialmente beligerante. Por lo que han oído algunos Telyavos, los Nosferatu afirman que luchar contra el cristianismo es una guerra perdida, y que la mejor opción es adaptarse para sobrevivir, al nuevo orden.

Otros Telyavos no comparten esta actitud derrotista de los Leprosos y creen que el clan se encuentra preocupado por problemas internos, según los rumores, porque están siendo perseguidos por monstruos caníbales. A los Telyavos les gustaría ayudarles a combatir a sus enemigos para convertirlos en

sus aliados, pero por el momento los Nosferatu permanecen cerrados sobre sí mismos y no comparten sus problemas con los demás vampiros.

## **RAVNOS**

*He oído que del este llegan nuevos vampiros y según los Gangrel entre ellos llegan los Ravnos, unos antiguos enemigos que en el pasado lucharon contra su clan. Para mí eso es suficiente para mantener las distancias con ellos, pues además su reputación de embusteros y mentirosos les precede.*

No son muchos los Ravnos que han llegado hasta las tierras del Báltico. Unos pocos han seguido la estela de los conquistadores mongoles desde el este, buscando aprovecharse de la devastación y los dominios arrasados que dejan a su paso, algo que no agrada a los vampiros locales. Los Telyavos, aliados habituales de los Gangrel, en ocasiones han entrado en conflicto con ellos, procurando utilizar su poder para expulsarlos o mantenerlos a distancia.

## **SEGUIDORES DE SET**

*En el norte se encuentra un culto dedicado a un dios con forma de serpiente que llaman Jormungandr. Según las profecías, su dios provocará el fin del mundo y sus adoradores tratan de preparar su llegada apagando el sol y la luna. Quienes se atreven a intentar profanar la obra de Telyavel merecen nuestra ira.*

Los Seguidores de Set son otro clan que aparece de forma muy esporádica en las tierras de los Telyavos. Las Serpientes con las que se encuentran con más frecuencia con los adoradores de Jormungandr, un culto Setita establecido hace unos siglos en Escandinavia, y que acompañó a las incursiones de los vikingos en busca de riqueza y esclavos.

En los últimos siglos unas pocas Serpientes nórdicas han comenzado a recorrer las rutas del Báltico, participando en el comercio local. Habiendo percibido la situación precaria de los Telyavos y los vampiros paganos, algunos Setitas se han aproximado a ellos, ofreciéndoles su ayuda, aunque todavía tienen que superar la barrera de la desconfianza.

## **TREMERE**

*Los conocemos demasiado bien para nuestra desgracia. Arrebataron la vida de nuestros ancestros, nos han arrebatado la paz y ahora nos han arrebatado a nuestro dios. No pararán hasta quitárnoslo todo, y somos demasiado pocos para hacerles frente. No respetan a los dioses ni el poder de la tierra, sino que lo roban, por lo que merecidamente son llamados Usurpadores. No debemos desesperar ni ceder ante ellos. Esperaremos nuestra oportunidad y algún día tendremos nuestra venganza.*

Los Telyavos surgieron del clan Tremere, en un intento de alejarse de sus compañeros y encontrar una forma de reparar el experimento que los había convertido en vampiros. En las tierras del Báltico han encontrado otro cometido, aunque irónicamente ellos también han usurpado el lugar que ocupan.

En principio, aunque tenues, los Telyavos de Lituania mantuvieron su contacto con los Tremere, procurando pasar desapercibidos, pero cuando los Ventrue solicitaron la ayuda de los Usurpadores contra los Pastores del Báltico, la necesidad de ser aceptados entre los Sangre Azules no dejó posibilidad de entendimiento y los Telyavos fueron sacrificados sin ningún escrúpulo.

Pero los Tremere no se han conformado con destruir a los líderes Telyavos y profanar los santuarios de Telyavel. En secreto llevan a cabo su propia cruzada, atacando a los brujos paganos para robarles su poder y conocimiento para añadirlo al clan. Para los Tremere se trata simplemente de recuperar algo que en el fondo les pertenece. Al fin y al cabo la sangre de los Telyavos no deja de ser la suya.

Como es de esperar, Tremere y Telyavos son enemigos acérrimos. Sin embargo, algunos Telyavos que sobreviven en territorios ocupados por los cristianos han encontrado útil hacerse pasar por Tremere ante otros Cainitas, al menos temporalmente, para pasar desapercibidos o acceder a sus objetivos.

## **LÍNEAS DE SANGRE**

*Existen algunos linajes que no se cuentan entre los “Cainitas” y con orígenes diversos, a menudo el fruto de la voluntad de individuos excepcionales. A nosotros también nos consideran uno de ellos, pero también existen otros con sus propias historias y con sus propios dioses.*

La gran mayoría de los Telyavos desconocen la diferencia entre clanes y líneas de sangre, y algunas líneas de sangre son tan reducidas y aisladas que realmente carecen de una opinión común, más allá del contacto excepcional o los rumores que consiguen llegar hasta ellos.



## ANDA

*Entre los mongoles cabalgan parientes del clan Gangrel, feroces, orgullosos y peligrosos. Se encuentran estrechamente hermanados entre sí, y se muestran desconfiados con los clanes que consideran civilizados. Aunque no hayamos podido establecer una alianza sólida con ellos han frenado el avance de los Cainitas cristianos y han devastado sus ciudades, lo que resulta de mi agrado. Si no podéis hacer otra cosa, simplemente haceros a un lado para dejarles paso.*

La reciente llegada de los mongoles a Europa ha proporcionado un respiro a los pueblos paganos del Báltico, aunque ni siquiera ellos se libraron de los ataques y saqueos que la Horda de Oro dejó en su avance. Los Telyavos tuvieron que esforzarse para salvar a sus protegidos, pero encontraron que los Anda eran más razonables que los Cainitas cristianos, y a cambio de tributo y ayuda respetaron los territorios de los vampiros paganos. Enviar a los mongoles contra los caballeros teutónicos y los reinos cristianos fue una oferta que los Telyavos estuvieron más que dispuestos a aceptar.

## BAALI

*Los Cainitas hablan de un linaje que afirman es enemigo del dios cristiano, y por eso merece mi respeto. Sin embargo, tened cuidado. Las historias que me llegan de los Baali afirman que sirven a dioses peligrosos y destructivos, o que buscan la compañía de los demonios. Puede que tengamos enemigos comunes, pero en cualquier caso, tened mucho cuidado.*

Procedentes de un trasfondo pagano, los Telyavos consideran a los demonios espíritus peligrosos, a los que se puede contentar e incluso utilizar, pero que en última instancia deben ser tratados con cuidado para no quedar atrapados en sus engaños. Como servidores de Telyavel y los dioses del Báltico, pocos Telyavos, excepto los más desesperados, necesitan recurrir al infernalismo o a la ayuda que pueden ofrecer los Baali.

Por su parte los Baali ven oportunidades y los territorios del Báltico, especialmente donde se han realizado matanzas y sembrado la devastación, ya sea debido a los cruzados cristianos o por parte de los mongoles, parecen territorios propicios para sembrar la semilla de sus señores demoníacos, y más de un Telyavo podría terminar sirviendo a sus propósitos.

## LAMIAS

*En las tierras al norte se dice que existe un culto de doncellas guerreras que adoran a una diosa de la noche. Se dice que cuando una de ellas se muestra lo bastante digna, la diosa acude a por ella para reclutarla en su ejército, y a veces hasta regresa, convertida en una guerrera inmortal por la diosa, con un mordisco que provoca la muerte.*

El Culto de Lilit en Escandinavia, y algunas Lamias en ocasiones viajan a la zona en busca de reclutas para su línea de sangre, pero su presencia suelen ser temporal. En las últimas décadas varias Lamias también han acudido a las tierras del Báltico, buscando potenciales chiquillas dispuestas a recibir la sangre de la Madre Oscura en los campos de batalla o en las tierras desoladas que dejan a su lado. Algunos mortales supervivientes del Culto de Telyavel también han encontrado consuelo en los brazos de la Madre Oscura, ante el desagrado de los Telyavos.

## LHIANNAN

*Antes de nuestra llegada, un linaje de brujas de sangre habitaba estas tierras, luchando contra los Gangrel desde tiempo inmemorial. Nuestra ayuda fue decisiva para que los Gangrel ganaran la guerra contra "las traidoras" y acabamos con ellas hasta no dejar ni una. Como nosotros, utilizaban magia de la tierra, pero sus motivos eran más oscuros.*

Una rama de las Lhiannan habitaba en las tierras del Báltico, habiéndose enfrentado con los Gangrel locales se dice que por un enfrentamiento entre dos Matusalenes que habitaban esas tierras. Aunque las Lhiannan tenían un gran poder sobre la sangre y dirigían rebaños de adoradores paganos, su sangre se debilitaba fuera de sus santuarios, y su lucha contra sus enemigos Gangrel se encontraba equilibrada.

Todo eso cambió con la llegada de los Tremere, que también poseían su propia magia de sangre. Aunque los Usurpadores se aliaron con los Gangrel, pronto descubrieron que las Lhiannan tenían mucho en común con ellos y poseían su propia magia, y tras algunos enfrentamientos llegaron a un acuerdo secreto entre ambos linajes. De esta manera las Druidas compartieron su conocimiento de la magia con los Tremere, que lo utilizaron para convertirse en los Telyavos.

Los Telyavos hicieron creer a sus aliados Gangrel que habían conseguido destruir a todas las Lhiannan del Báltico, pero lo cierto es que todavía sobreviven unas pocas, escondidas en los círculos del Culto de Telyavel, donde también han sufrido las consecuencias de las derrotas del paganismo. En

cualquier caso, esta alianza secreta entre los dos linajes paganos se mantiene, y a pesar de los reveses, Telyavos y Lhianann están decididos a compartir su destino.

## **SALUBRI**

*En su ambición sin límites, los Tremere se han enemistado con otros linajes, y según se dice, incluso consiguieron destruir a Saulot, el creador de los Salubri, robándole su poder y su alma. Semejante acto me llena de temor, pues Saulot tenía el poder de un dios, aunque ya hemos visto que los Usurpadores no respetan ni a los dioses.*

*Poco sé de los Salubri, pues no frecuentan estas tierras, aunque me han dicho que pueden curar cuerpos y almas, pero también que son terribles guerreros que acompañan a la cruz, así que quizás sea mejor que permanezcan lejos.*

Los Telyavos se apartaron del clan Tremere cuando los Usurpadores todavía no se habían consolidado como clan con la diablerie de Saulot, y la noticia tardó un tiempo en llegar a sus tierras. Sin embargo, tratándose de un linaje tan reducido y distante en conjunto los brujos del Báltico no saben mucho de ellos.

Es posible que Salubri y Telyavos puedan llegar a un pacto, aunque resultaría difícil. Los Salubri tendrían que superar su desconfianza hacia un linaje que procede de los Usurpadores, y por su parte los Telyavos se oponen al avance del cristianismo, una religión que a menudo es apoyada por los Unicornios. Sin embargo, en su oposición a los Tremere quizás ambas partes podrían encontrar un punto en común.

## **OTROS**

*Las bendiciones de los dioses y sus servidores adoptan muchas formas de la misma manera que las bestias y las plantas de la tierra. Pero ninguno de ellos ocupa nuestro lugar como intermediarios entre la vida y la muerte, una posición que no siempre resulta agradable, pero mientras todo el mundo conozca su deber podemos convivir en paz, algo que por desgracia no siempre resulta posible, especialmente con los servidores de la cruz invadiendo nuestras tierras.*

Los Telyavos conocen bien el mundo sobrenatural desde hace tiempo, pues de la misma forma que estudian sus artes para dominar la magia de la tierra, también aprenden de sus habitantes, especialmente los que comparten su territorio. Algunos se muestran hostiles, otros indiferentes, y a veces la colaboración es posible.

## **HOMBRES LOBO**

*Bajo la luz de Ménuo, el dios de la luna, se mueven varias bestias que aprendieron a tomar forma humana. Son fuerzas feroces de la naturaleza y a su manera cumplen la voluntad de los dioses, pero no nos aceptan. Temen nuestro papel de elegidos de los dioses y que usurpemos su lugar, y en estos tiempos luchar contra ellos no tiene sentido. Evítadlos si podéis y advertirles si cruzan vuestros territorios o atacan a vuestros protegidos.*

La furia de los hombres lobo contra los vampiros choca contra la autoproclamación de los Telyavos como elegidos de los dioses. Para quienes han sido educados en las tradiciones resulta sorpresivo que las bestias de los bosques, que se relacionan con los espíritus, rechacen a los seguidores de Telyavel. Que los consideren criaturas corruptas y fuera del orden de la naturaleza hace que los Telyavos reaccionen con rechazo y negación, aunque algunos comienzan a ver su estado con otros ojos...

En las salvajes tierras del Báltico habitan feroces licántropos que han nacido como lobos, y que tienen poca paciencia con los humanos que devastan sus tierras, y mucha menos con los vampiros. La mayoría de los no muertos prefieren permanecer alejados de ellos. Los Telyavos también conocen el Culto de Fenris, un grupo de feroces guerreros que adoran al Gran Lobo del Norte y que de él obtienen la capacidad de convertirse en lobos.

## **MAGOS**

*Hay quienes reciben los dones de los dioses en vida, aunque no sean sus elegidos. Algunos cumplen su voluntad, como hacemos nosotros, pero otros utilizan su poder con propósitos egoístas. Mientras actúen con responsabilidad no intervendremos, pero deben comprender que nuestro deber es más importante que el suyo. Ofreced la inmortalidad a los dignos y apartaos de los indignos.*

Surgidos de una Casa de magos Herméticos, los Telyavos conocen bien el mundo de los místicos, aunque este conocimiento se ha diluido entre las generaciones más recientes, Abrazadas entre los pueblos bálticos y que no conocieron el nido de intrigas que era la Casa de Tremere, y por extensión, la Orden de Hermes.

Sin embargo, entre los pueblos bálticos existen otros tipos de magos, desde brujos y brujas que conjuran sencillos hechizos para ayudar a los aldeanos o tribus, hasta otros magos en sintonía con los

dioses y los elementos, y que pueden conjurar vientos y dominar la furia de las aguas con su voluntad. La mayoría de estos místicos pertenecen a grupos de trasfondo chamánico que se comunican con los espíritus a practicantes de las religiones locales.

A los Telyavos les gustaría obtener el predominio entre las facciones místicas del Báltico, pero más a menudo deben competir contra ellas. A medida que el cristianismo se extiende, la magia de los viejos dioses se debilita, pero los Telyavos no parecen afectados por ello, por lo que en ocasiones reclutan entre sus filas a practicantes de la magia que sienten la pérdida de su poder.

Sin embargo, otros magos desconfían de los Telyavos. Conocen la naturaleza de los no muertos y saben que no son elegidos de los dioses, como proclaman, y se enfurecen ante lo que consideran una usurpación.

## **WRAITHS**

*Tras la muerte, hay almas que deben esperar antes de que Telyavel las forje de nuevo para arrojarlas a las estrellas. Estos desafortunados no comprenden lo que les pasa y a menudo se encuentran confusos, demorándose con las ataduras de la vida. Debemos ayudarles siempre que podamos, y vengarles cuando sea preciso.*

La magia de los Telyavos incluye cierto conocimiento necromántico, pues Telyavel, además de ser un dios creador, también es protector de los muertos. Sus seguidores utilizan su poder para ayudar a las almas de los Sin Reposo, pero también las convocan para que ataquen a sus enemigos. Los Telyavos más poderosos incluso pueden viajar temporalmente a la tierra de los muertos, aunque muy pocos son capaces de lograrlo.

Sin embargo, el inframundo es un lugar peligroso, y con las recientes batallas y matanzas son muchas las almas que se encuentran perdidas y que atacan a todo el que interfiere en sus dominios. Una tormenta se cierne sobre el mundo de los muertos en el Báltico y quienes murieron a manos de los cristianos claman venganza.

## **HADAS**

*No todos los dioses son iguales. Son espíritus muy diversos y entre ellos existe su propia jerarquía. De la misma forma que los dioses, se manifiestan en la tierra, en el fuego, en el viento y en las aguas. Algunos reciben adoración, mientras que otros prefieren permanecer en sus reinos. En ocasiones pueden ayudar, pero son aliados muy imprevisibles.*

En general, los Telyavos prefieren evitar a las hadas y duendes del Báltico, pues parecen sentirse rechazados por esas criaturas. Sin embargo, con el respeto adecuado y en ocasiones un poco de magia, a veces algunas hadas oscuras están dispuestas a mantener cierto contacto. Los seguidores de la cruz no les gustan, y en eso pueden encontrar un lugar en común con los no muertos, pero por lo general prefieren permanecer apartadas.

El Báltico forma parte del Reino del Sol y de la Luna, gobernado por un Príncipe de ira rápida que vive en un palacio de hielo, y las aguas del mar Báltico tienen su propio rey, que puede provocar tormentas si no recibe tributo de quienes las atraviesan. Son muchas las criaturas que moran en este reino, conocidas como *laumes* o *deives*, desde seres nacidos de los elementos a los que interfieren en la fortuna de la humanidad.

## **INQUISIDORES**

*Los servidores de la cruz son nuestros enemigos, pero ninguno de ellos es tan peligroso como los que han recibido sus dones, utilizando su poder para destruirnos. Contra ellos no puede haber cuartel, debemos combatirlos y rechazarlos o nuestros dioses morirán. Hemos visto lo que han hecho en otros lugares, profanando, robando, torturando y asesinando y no permitiremos que hagan lo mismo en nuestras tierras.*

Los Telyavos no necesitan justificar su rechazo a la Iglesia. Los pueblos paganos conocen demasiado bien a los servidores de la cruz. Cuando los primeros misioneros cristianos llegaron a las tierras del Báltico fueron rechazados y asesinados, pero regresaron con espadas y ejércitos, y en esta ocasión no se limitaban a querer convertir a los “paganos”, eso sólo era una excusa para la conquista. Los Telyavos, muchos de ellos Abrazados en una cultura rechazada por el cristianismo, se encuentran más que motivados para protegerla.

No sólo los Cainitas cristianos son un problema. Entre los caballeros teutónicos hay algunos que esgrimen la espada con el fuego de su fe, y algunos incluso conocen de primera mano la existencia del mal encarnado en la tierra. La Orden de los Caballeros de la Cruz de Acre acompaña a los teutónicos con la intención de acabar con los demonios paganos, y varios miembros de la poderosa familia de Murnau también los acompañan, utilizando su influencia para proporcionarles recursos y apartar obstáculos.

# SANGRE, SAVIA Y TIERRA: INTERPRETANDO A LOS TELYAVOS

## LOS TELYAVOS EN LA CRÓNICA

La línea de sangre de los Telyavos, como muchos linajes menores de vampiros, parte de un concepto concreto y reducido, el de hechiceros paganos asentados entre las culturas del Báltico durante la Edad Media. Este estereotipo chamánico puede ser perfectamente lo que un jugador desea, y desde luego es una buena base de comienzo, lo que también requiere un poco de investigación sobre esas culturas si se le quiere proporcionar cierto “sabor” genuino y credibilidad al personaje. Sin embargo, la posición del personaje en su círculo o en la sociedad de la que procede puede ser más diversa de lo que su concepto indica. Algunos Telyavos pueden dedicarse a buscar e investigar sabiduría mística, otros actuar como chamanes y sacerdotes de Telyavel y otros dioses paganos, participando de forma estrecha en la vida de sus rebaños mortales.

Pero la sociedad del Báltico, incluyendo la sencilla sociedad de los pueblos que la habitan durante la Edad Media, incluye más posibilidades. La Guerra de los Príncipes y la llegada de los conquistadores cristianos requieren guerreros y soldados, por lo que los Telyavos necesitan adaptarse, mediante el Abrazo de luchadores y espías. Y ni siquiera eso, los Telyavos no son criaturas indiferentes a quienes los rodean, y la víctima de una incursión de los invasores nórdicos o germánicos puede haber sido Abrazada apresuradamente para salvarla. No todos los Telyavos necesitan ser hechiceros; el aprendizaje puede llegar después y la sangre del dios otorga su poder al margen de quien la reciba.

Y no todos los Telyavos necesitan proceder de pueblos nómadas o que han vivido sencillamente aislados, sino que pueden proceder de un trasfondo más “sofisticado.” En las tierras conquistadas y colonizadas por los cristianos existen muchos individuos que han abrazado el cristianismo nominalmente mientras siguen practicando en privado sus antiguas costumbres. No todos los campesinos, mercaderes, caballeros y nobles de las tierras del Báltico son devotos perfectos que obedecen a la Iglesia sin rechistar y conocen su doctrina, sino que continúan honrando a los viejos dioses, especialmente en lugares apartados, o simplemente con el consentimiento del sacerdote local, que considera preferible ir introduciendo poco a poco la fe cristiana sin enemistarse innecesariamente con sus feligreses. En la corte del Gran Duque Mindaugas de Lituania se sigue practicando abiertamente la religión de los viejos dioses, y la aristocracia lituana no es más “salvaje” ni “incivilizada” que la de sus vecinos de Polonia, Livonia o Rusia.

La Crónica mejor adaptada para los Telyavos es una en la que todos los personajes formen parte del mismo círculo del Culto de Telyavel, especialmente si el escenario transcurre en las tierras del Báltico. Cada personaje puede ocupar una función diferente dentro del grupo. La protección de su dominio es el objetivo más evidente, tanto de los cristianos como de otras amenazas, junto con búsquedas de sabiduría mística. Con otros Cainitas paganos las relaciones también son posibles, especialmente si comparten intereses, y más allá del Báltico los personajes Telyavos pueden aparecer en otros lugares, bien como refugiados o exploradores en busca de un lugar adecuado para establecerse, teniendo que tratar con los Cainitas de otros lugares. Las relaciones con los Cainitas cristianos, especialmente si sus convicciones religiosas son fuertes, serán tensas en el mejor de los casos, y hostiles en el peor. Algunos Telyavos pueden optar por adoptar otras identidades, quizás haciéndose pasar por vampiros del clan Tremere, buscando infiltrarse o cierta aceptación local, mientras que por último alguno puede dar el paso definitivo y cortar los lazos con su linaje, dando la espalda al Culto de Telyavel, por lo que deberá sobrevivir en solitario, como un paria sin clan.

## TRASFONDOS

Como parte del Culto de Telyavel, los Telyavos no suelen disponer de muchos Trasfondos personales, y a menudo ponen sus recursos en común por una simple cuestión de supervivencia. Un Telyavo que se muestre reticente a ayudar a sus compañeros de linaje o a sus protegidos mortales será visto con desconfianza, y las actitudes más egoístas pueden castigarse con la marginación del culto. De hecho el Trasfondo: **Culto**, que aparece en varios suplementos, puede resultar apropiado para el linaje.

Los **Aliados** son un Trasfondo habitual entre los Telyavos, a menudo representando el apoyo de sus compañeros de círculo, pero también de varios fieles destacados que respetan a sus protectores y pueden ofrecerles acceso a refugio y ayuda si es necesario. En ocasiones estos Aliados surgen de individuos a los que el personaje pudo haber ayudado en el pasado o incluso tener una conexión más personal, como amigos y familiares.

Como los Aliados, los **Contactos** de los Telyavos suelen estar relacionados con el Culto de Telyavel, manteniendo al personaje conectado con otras ramas del culto, o incluso pueden encontrarse

más allá, individuos o personas situadas en lugares a los que el Telyavo no puede acceder normalmente, quizás mercaderes de otras tierras que traigan información sobre los movimientos de los ejércitos enemigos o incluso espías sobornados que avisen de las acciones de la Iglesia local contra el culto.

Los **Criados** también son numerosos en el linaje, y suelen cumplir funciones mundanas al servicio del Culto de Telyavel, encargándose de las labores de cuidado y mantenimiento cuando los elegidos están ausentes, especialmente durante el día. Algunos Criados incluso pueden ejercer como sacerdotes del culto, mientras que otros Criados podrían asumir posiciones menos evidentes.

El **Dominio** de los Telyavos suele ser un territorio compartido por un círculo, que se encarga de administrar y cuidar, protegiendo a sus adoradores. Como se ha mencionado, el lugar más sagrado es el Alka, donde se realizan las ceremonias y rituales. En las tierras del Báltico el Dominio puede ser bastante amplio, mientras que en los lugares donde el culto se encuentra en la clandestinidad posiblemente ocupe un espacio más reducido.

Los primeros Tremere que llegaron a las tierras del Báltico no eran especialmente poderosos y su **Generación** se ha diluido bastante, especialmente en los últimos tiempos, cuando ha sido necesario reclutar a nuevos elegidos para el culto, así que por lo general la Generación de los Telyavos no suele ser demasiado baja.

La **Influencia** no suele ser demasiado habitual entre los Telyavos, excepto en los escasos lugares donde pueden actuar con más libertad, como en Lituania. Sin embargo en la clandestinidad, el linaje puede hacerse con una Influencia limitada pero importante, normalmente sobre comunidades cerradas que forman parte del Culto de Telyavel.

Los **Mentores** no suelen ser demasiado frecuentes entre los Telyavos, y cuando poseen este Trasfondo, normalmente se trata de un grupo en conjunto que se interesa por el personaje. De todas maneras, teniendo en cuenta la relación comunitaria entre los Telyavos, con frecuencia son los Aliados los que cumplen esta función de apoyo del personaje de manera más igualitaria.

Por lo general los Telyavos no se relacionan demasiado con otros Cainitas, y suelen mantenerse en segundo plano, por lo que no suelen adquirir una **Posición** elevada, aunque a veces la adquieren consiguiendo el respeto de otros vampiros que han recibido su consejo y ayuda. De todas maneras se trata de algo informal, sin la pomposidad de títulos y reconocimientos que reciben los Cainitas de occidente.

Normalmente los Telyavos no tienen problemas para cultivar un **Rebaño**, recibiendo ofrendas de los adoradores de Telyavel y otros dioses. Normalmente estas ofrendas consisten en animales para el sacrificio, pero a veces algunos seguidores les ofrecen de manera voluntaria parte de su sangre. Los Telyavos suelen tener cuidado a la hora de alimentarse de sus adoradores, pues un accidente inesperado podría perjudicar su reputación.

Los **Recursos** de los Telyavos son escasos en forma de riquezas materiales, y de la misma forma que otros Trasfondos, suelen ser utilizados de manera comunitaria en beneficio del culto, ya sea mediante la construcción de refugios seguros, la adquisición de armas para protegerse o de alimentos para proteger a los adoradores del culto durante períodos de hambruna.

## DISCIPLINAS

Los Telyavos consideran que sus Disciplinas son dones de la sangre, una magia que procede de la vida que toman y que a través de los dioses convierten en efectos que se manifiestan en la tierra. Más allá de las fórmulas Herméticas que les transmitieron sus fundadores Tremere, con la ayuda de Telyavel y los dioses han desarrollado una magia más sencilla y conectada con la naturaleza. Por esta razón las artes de la sangre se utilizan con respeto y a la vez con la autoridad de quien se considera portavoz de los dioses y está en el derecho de utilizarlas. El uso en sí de una Disciplina no es tan importante como lo que se consigue con ella y el propósito con el que se utiliza. De todas maneras todos los Telyavos procuran ejercer su poder con discreción, por una parte para evitar atenciones indeseadas y por otra para evitar que un uso irresponsable o frecuente les haga perder respeto ante sus seguidores.

Aunque los Telyavos valoran las Disciplinas de su linaje: Auspex, Presencia y Taumaturgia, son muy pragmáticos a la hora de desarrollar sus poderes, buscando simplemente lo que resulta útil. Esto es especialmente cierto entre los miembros de la línea de sangre que son perseguidos o se ven reducidos a la clandestinidad y el peligro, donde cualquier herramienta de supervivencia es válida. Por lo general, la mayoría de los Telyavos, cuando pueden permitírselo, se dedican al estudio de Taumaturgia, especialmente a través de sus líderes y compañeros, mientras que los que mantienen un contacto más frecuente con los mortales o aspiran al liderazgo se decantan por la Presencia. Los más espirituales y que buscan contacto con los dioses mejoran su Auspex para facilitar su conexión con el más allá.

Pero más allá de las Disciplinas de la línea de sangre, existen ciertas preferencias. En las zonas rurales donde suelen establecerse, los Telyavos practican el Animalismo para obtener el servicio de las bestias de la tierra. Las artes de Dominación, heredadas de sus ancestros Tremere, también se encuentran extendidas dentro del linaje, aunque la mayoría de los Telyavos prefieren el uso más sutil de la Presencia

y son reticentes a utilizar sobre sus adoradores una herramienta tan invasiva como la manipulación mental directa.

## AUSPEX

Los rudimentos de Auspex suelen estar muy extendidos entre los Telyavos, pero sólo los que buscan profundizar en la conexión con dioses y espíritus tratan de desarrollarlos en toda su amplitud. A la hora de detectar descontento entre sus adoradores o espiar a sus enemigos esta Disciplina también ofrece muchas utilidades. Los Telyavos también aprecian las ocasionales visiones que reciben a través del uso de la Disciplina.

Por otra parte, los Pastores que no se desenvuelven bien con la Taumaturgia, a menudo terminan decantándose por el Auspex como una segunda opción, menos compleja y más intuitiva.

## PRESENCIA

El uso de Presencia entre los Telyavos es sin duda lo que les ha permitido conseguir la aceptación entre los adoradores de los viejos dioses y reunir cultos de seguidores, proporcionándoles el apodo de “Pastores”, con el que no se encuentran del todo cómodos, ya que guarda cierta reminiscencias con el sacerdocio cristiano.

La Presencia es utilizada con frecuencia para tratar con la humanidad, ya sea mantener la tranquilidad de multitudes o rodearse de un aura que remarque su posición como elegidos de los dioses. Los guerreros del linaje también le encuentran un uso adecuado aterrorizando a sus enemigos. Sin embargo, también es el poder del que más suelen abusar los miembros de la línea de sangre.

## TAUMATURGIA

Aunque los principios de la Taumaturgia de los Telyavos se encuentra enraizada en los principios esotéricos Herméticos de los Tremere, la línea de sangre la ha llevado más allá. Los Usurpadores que han visto la magia de los Pastores en acción, combinando elementos de magia elemental y espiritual, creen que los Telyavos han desarrollado su magia imitando la Hechicería Koldúnica de los Tzimisce, un motivo más por el que desprecian a sus practicantes.

Y los Tremere tienen razón hasta cierto punto. La Taumaturgia de los Telyavos o Taumaturgia Sielánica ha sido desarrollada mediante la mezcla con las tradiciones locales, de las que también ha surgido la Hechicería Koldúnica de los Tzimisce. Sin embargo, no son iguales, sino que mantiene la flexibilidad y dinamismo de la Taumaturgia Hermética. La conexión natural y espiritual se encuentra por una parte en la magia del linaje de hechiceras de sangre que los primeros Telyavos encontraron en las tierras del Báltico, pero también en su conexión con el dios Telyavel y otros espíritus. El servicio al dios es el precio que la línea de sangre ha tenido que pagar, aunque muchos creen que quizás en el proceso podrían haber tenido que sacrificar algo más.

Más allá de las Sendas de la Taumaturgia Sielánica que los Telyavos han desarrollado, la línea de sangre conserva algunas Sendas heredadas -o robadas, según sus enemigos- de los Tremere. La más extendida en el linaje es el Dominio Elemental o *Rego Elementum*, pero también conocen Control Atmosférico o *Rego Tempestas*, El Encanto de las Llamas o *Creo Ignem*, Manipulación Espiritual (*Rego Spiritus*) y la Senda Verde (*Rego Silvas*). También conocen otras Sendas, aunque de manera más limitada, como la Senda de la Sangre (*Rego Sanguinem*), que todavía practican algunos de los Telyavos más veteranos.

En cuanto a rituales, los primeros Telyavos desarrollaron muchos rituales que les permitían imitar la vida humana, pero a medida que pasaba el tiempo y con la ayuda de los hechiceros locales desarrollaron rituales más relacionados con la naturaleza y los espíritus.

Tras su separación y aislamiento del clan Tremere, y especialmente en los últimos años, con la muerte de varios de sus líderes, el conocimiento de Taumaturgia de los Telyavos es más reducido y los maestros escasean, por lo que cada vez más los Pastores se dedican a investigar de manera autodidacta, recurriendo a los espíritus o el robo de conocimiento para desarrollar su poder, una estrategia no exenta de peligros...

## TAUMATURGIA SIELÁNICA

Utilizando el poder de la *Siel*, el espíritu que late en la tierra, las piedras, las plantas y los animales, los Telyavos han desarrollado dos Sendas Taumaturgicas que les permiten asumir aspectos (y en algunos casos formas) de objetos animados e inanimados. Estos poderes, basados en la magia chamánica del Báltico combina magia de la naturaleza y magia de los muertos.

Los Telyavos siempre aprenden una de estas dos Sendas como su Senda primaria de Taumaturgia.

## ¿TAUMATURGIA O NECROMANCIA?

*La Senda del Mundo Sombrio trata directamente con el mundo de los muertos, por lo que en verdad debería considerarse una Senda de la Disciplina de Necromancia. Sin embargo, es necesario tener en cuenta que esta Senda fue diseñada en un momento de la edición del juego en que los límites entre Taumaturgia y Necromancia no estaban claros, y la propia Necromancia no había sido todavía desglosada en una Disciplina dividida entre rituales y Sendas.*

*Puedes utilizar la Senda del Mundo Sombrio tal y como se presenta en su origen, como parte de la Taumaturgia Sielánica, o de manera opcional puedes convertirla en una Senda de Necromancia y considerar que los Telyavos que la siguen tienen Necromancia en lugar de Taumaturgia como Disciplina de clan.*

*Si consideras que una línea de sangre que tiene acceso a dos Disciplinas tan poderosas como Taumaturgia y Necromancia desequilibraría el sistema de juego, puedes decidir sustituir la Senda del Mundo Sombrio por Manipulación Espiritual, que trata con los espíritus de la naturaleza y cae de manera más adecuada en el ámbito de la Taumaturgia.*

## SENDA DE LA SANGRE DEL MUNDO (*Rego Animam Mundi*)

Esta Senda permite al vampiro convertirse en parte del mundo natural que lo rodea, aprovechando los elementos inherentes de la tierra, los árboles, las rocas y las formas de vida con las que entre en sintonía. Aunque casi todos los practicantes de esta Senda suelen utilizarla en sus territorios “natales”, un sencillo ritual (ver más adelante) permite entrar en sintonía con cualquier terreno si se dispone del tiempo suficiente.

En ocasiones la Senda exige que el vampiro ingiera brebajes de todo tipo, mezclando su sangre con la de animales, con tierra, o incluso con hojas y hierba. Sigue siendo un misterio (especialmente fuera de los círculos Telyavos) cómo pueden ser estos taumaturgos capaces de ingerir estas mezclas sin vomitarlas de inmediato. Algunos aseguran que el estudio de la Senda los prepara para esta necesidad de la magia, mientras que otros señalan que se trata de un transubstanciación como la que supuestamente convierte el pan y el vino durante la misa. Sea cual sea el motivo, los Telyavos, ingieren los preparados y utilizan su magia sin dificultad.

### • OJOS DE LA TIERRA

El vampiro “ve” todo lo que sucede en un radio de 15 km desde su refugio (o capilla) utilizando a los espíritus de la hierba y otras plantas, árboles, rocas y animales de las cercanías. Por lo tanto, un Telyavo que se encuentre dentro de su refugio podrá saber de inmediato si se acercan conocidos o extraños. Además, también podrá ver sucesos que se produzcan dentro del alcance de su visión armonizada, aunque estas visiones no siempre serán claras. No se percibirán sonidos, y salvo que el vampiro sepa leer los labios no sabrá qué se está hablando en el lugar que vigila. Si el hechicero desea seguir con su visión a un objetivo determinado y lo hace durante más de una noche, deberá localizarlo de nuevo después de romper el contacto (por ejemplo para dormir o realizar cualquier otra acción).

**Sistema:** El vampiro ingiere una infusión compuesta por su propia vitae mezclada con tierras, hierba, hojas, pellejo animal y plumas de pájaro (o sangre de estas criaturas). El número de éxitos obtenidos en una tirada de Fuerza de Voluntad determina la duración de la “visión de la tierra.”

Éxitos	Duración
1 éxito	Un turno
2 éxitos	Una hora
3 éxitos	Una noche
4 éxitos	Una semana
5 éxitos	Un mes

### •• RAÍCES DEL PODER

Esta habilidad permite al Taumaturgo Sielánico extraer el poder latente de la tierra y utilizarlo para mejorar sus capacidades físicas, siempre que mantenga el contacto con el suelo.

**Sistema:** El vampiro gasta un punto de sangre cortándose la planta de los pies y dejando que la vitae empape la tierra desnuda. El número de éxitos obtenidos en una tirada de Fuerza de Voluntad determina el número de puntos que el vampiro puede sumar a sus Atributos Físicos. Ningún Atributo puede aumentarse por encima de 5. Por ejemplo, tres éxitos permitirán al personaje sumar un punto a Fuerza, Destreza y Resistencia, tres puntos a un solo Atributo o dos a un Atributo y uno a otro. La duración del efecto es de una escena y abarca una zona de 15 metros de radio alrededor de la posición inicial del vampiro (donde la sangre tocó la tierra).

### ... ÁRBOL PROTECTOR

El vampiro utiliza esta habilidad para buscar refugio dentro de la madera viva de los árboles. Será capaz de fusionar su cuerpo con un árbol que se encuentre dentro del reino con el que se encuentra armonizado, pasando desapercibido para sus enemigos. Su aura se fundirá con la del árbol de tal modo que incrementará en dos la dificultad para detectar su presencia con Visión del Alma. Además, el personaje podrá utilizar cualquier Disciplina y habilidad que no dependa de gestos físicos. Aunque el vampiro podrá “ver” lo que le rodea, no podrá establecer contacto visual con otras criaturas, de modo que los poderes que así lo requieran no funcionarán. Si el Taumaturgo entra en un árbol para intentar evitar la llegada del amanecer, la madera lo protegerá mientras siga dentro. Si el árbol es talado, sufrirá cinco niveles de daño letal y será expulsado del tronco. Si la madera arde sufrirá la misma cantidad en daño agravado.

**Sistema:** El vampiro bebe una mezcla de savia y vitae antes de gastar un punto de sangre y realizar una tirada de Fuerza de Voluntad. Un único éxito permite permanecer dentro del árbol durante un turno; con dos la duración será de una escena; con tres podrá permanecer hasta veinticuatro horas seguidas dentro del mismo árbol. Cuando el límite de tiempo se cumpla, el árbol expulsará al vampiro de su interior.

### .... EL PROCEDER DE LA BESTIA

Este poder proporciona al Taumaturgo Sielánico la capacidad de asumir la forma de cualquier animal que exista dentro de su dominio y en algunos casos de cambiar a una forma animal u otra. El vampiro adquirirá todos los Atributos y Habilidades físicas de la criatura que haya elegido, aunque en todas sus formas conservará su naturaleza no muerta. Mientras se encuentre transformado sólo podrá utilizar sus Disciplinas mentales, así como otros poderes que el Narrador estime razonables dentro de las limitaciones físicas de la criatura. Esta habilidad durará desde que salga la luna hasta la siguiente.

**Sistema:** El vampiro mezcla su propia sangre con la de un animal y la bebe. Entonces gasta tres puntos de sangre para activar el poder. Cada éxito en una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7) proporciona al personaje la habilidad de adoptar una forma animal. Por lo tanto, tres éxitos le permiten convertirse en un ciervo para viajar rápidamente, después puede transformarse en un pez para ocultarse en un río y moverse bajo el agua y por último en un pájaro para volar y alcanzar un lugar seguro.

### ..... SENDA DE LA PIEDRA

El vampiro utiliza este poder para transformarse en una estructura de piedra que parece un menhir o un megalito. Bajo esta forma podrá resistir la luz del sol durante el día será inmune a las llamas. Además, todavía podrá seguir desplazándose de manera limitada. Las leyendas sobre piedras que caminan durante la noche podrían haber surgido de la práctica de esta poderosa magia u otra similar.

**Sistema:** El vampiro gasta tres puntos de sangre y permite que se derrame sobre una roca, momento en el que asumirá la forma y consistencia aproximada de la misma. El número de éxitos obtenidos en la tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7) determina cuánto tiempo se puede mantener en esa forma. Los rasgos del vampiro se vuelven indistinguibles, asumiendo un aspecto toscamente tallado, con rasgos faciales y corporales apenas discernibles. A pesar de todo, ojos, oídos, boca y miembros funcionarán con normalidad, pero la dificultad de todas las acciones físicas que requieran movimiento se incrementará en dos, y el movimiento se realizará a una cuarta parte de la velocidad normal.

Éxitos	Duración
1 éxito	Un turno
2 éxitos	Una escena
3 éxitos	Una hora
4 éxitos	Una noche
5 éxitos	Una semana
6+ éxitos	Un mes

Las duraciones indican el límite máximo; el vampiro puede cancelar antes los efectos de este poder si así lo desea.

### SENDA DEL MUNDO SOMBRÍO (*Rego Larvae*)

Esta Senda permite al Taumaturgo Sielánico cruzar la frontera entre el mundo de la vida y la muerte, entrando incluso en contacto con la propia esencia de Telyavel.

Esta Senda se pierde tras la caída de la línea de sangre de los Telyavos en el siglo XVI, aunque se rumorea que fue asimilada como parte de la Taumaturgia Oscura de los infernalistas.

(Para más información sobre los muertos Sin Reposo consulta los manuales de **Vampiro: Edad Oscura** y **Wraith: El Olvido**).



## • VER A LOS MUERTOS

El Taumaturgo Sielánico es capaz de ver a través de la Mortaja, distinguiendo a los fantasmas de los alrededores y su actitud general.

**Sistema:** El vampiro se concentra en un lugar específico, gasta un punto de sangre y tira Fuerza de Voluntad. Un único éxito permite al Telyavo detectar la presencia de cualquier fantasma o espectro en el lugar, y los éxitos adicionales le permiten obtener detalles sobre su actitud y disposición.

## •• RECHAZAR A LOS MUERTOS IRACUNDOS

Con este poder un Telyavo puede rechazar a los fantasmas hostiles de una zona; por ejemplo, en el hogar de un familiar muerto. En algunos casos la expulsión sólo es temporal, o el espíritu exige algo antes de irse.

**Sistema:** Una vez localizado el difunto, se tira Fuerza de Voluntad, y los éxitos obtenidos son las horas que el espíritu debe permanecer alejado del lugar. El Pastor podrá saber si es necesario hacer algo más para asegurarse con una segunda tirada de Fuerza de Voluntad, aunque a dificultad 8. En esta segunda tirada sólo se necesita un éxito para preguntar al fantasma qué es lo que quiere.

## ••• DOMINAR A LOS MUERTOS RECIENTES

El Telyavo puede ordenar a cualquier fantasma que le obedezca, respondiendo a preguntas dentro del conocimiento del espíritu u obligándolo a que entregue un mensaje. También se le pueden ordenar otras tareas sencillas, aunque por supuesto ninguna que requiera esfuerzo físico por razones obvias.

**Sistema:** Primero es necesario localizar a un fantasma con Ver a los Muertos antes de enfrentarse con él en una tirada de Fuerza de Voluntad. Por cada éxito adicional que obtenga el vampiro por encima de los del fantasma le puede realizar una pregunta y ordenar una acción sencilla.

## •••• HUESTE DE ALMAS

El Taumaturgo Sielánico utiliza este terrible poder para convocar una tropa espectral que actúen como defensores o atormenten a sus enemigos. Estos fantasmas aparecen como imágenes etéreas de guerreros muertos hace mucho tiempo. Aunque estas apariciones aullantes no pueden manifestarse del todo en el mundo de los vivos, pueden utilizar sus propios poderes para arrojar objetos y ahuyentar a sus objetivos.

**Sistema:** Este poder requiere el gasto de dos puntos de sangre y una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7). El número de éxitos determina cuántos fantasmas (cascarones sin mente llamados Zánganos) se pueden invocar. Los espíritus regresan a su reposo tranquilo cuando termina la noche en que fueron convocados.

## ••••• RECORRER LA SENDA DE LAS SOMBRAS

Este poder permite al Telyavo cruzar físicamente la Mortaja y entrar en las Tierras de las Sombras durante un breve período, apareciendo como un fantasma especialmente sólido, sufriendo daño real también en el mundo de los muertos.

**Sistema:** Este poder requiere el gasto de tres puntos de sangre y un punto de Fuerza de Voluntad. Con una tirada de Fuerza de Voluntad un éxito es suficiente para poder cruzar la Mortaja, y tres éxitos permiten llevarse a otra persona. El vampiro puede permanecer en el mundo de los muertos hasta el amanecer, hasta que decida salir o hasta que sea expulsado, lo que ocurra primero. No se puede viajar más allá de las Tierras de las Sombras, el poder no permite adentrarse en la Tempestad ni más allá.

# RITUALES SIELÁNICOS

## RITUALES DE NIVEL UNO

### SER UNO CON LA TIERRA

Este ritual permite al Taumaturgo Sielánico armonizarse con un espacio de terreno específico. El espacio abarcado no puede ser superior a un terreno de más de 25 km cuadrados, pero puede ser menor si así lo desea. El Taumaturgo mezcla su propia sangre con varios puñados de tierra del terreno que desea reclamar. Recubriendo su cuerpo con la mezcla antes de descansar durante el día, absorbe la esencia del suelo en su interior. A partir de entonces podrá utilizar los poderes de la Senda de la Sangre del Mundo en el área delimitada por el ritual. Cada vez que viaje a otro lugar podrá repetir el ritual, pero sólo podrá estar armonizado con más de un espacio de cada vez, aunque podrá repetirlo en un lugar que haya abandonado si regresa alguna vez.

**Sistema:** El vampiro debe mezclar su sangre con una sustancia natural (como tierra, savia o sangre animal). Tras ingerir la mezcla, el siguiente paso es el gasto de dos puntos de sangre y una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7). El número de éxitos determina la duración e intensidad del efecto deseado de la Senda de la Sangre del Mundo, que podrá efectuarse en cualquier lugar del espacio reclamado.

## RITUALES DE NIVEL DOS

### CAMINO INTRANSITABLE

El vampiro puede viajar a través de los bosques más espesos sin dejar rastro alguno que delate su paso. Aún dejará marcas que las criaturas dotadas de un olfato agudo serán capaces de percibir, pero nada más.

**Sistema:** El taumaturgo debe portar una pluma de búho empapada en vitae de vampiro (o frotarse los pies con ella) o quemar las ancas de un sapo muerto y llevar las cenizas consigo mientras dure el efecto de este ritual (el ritual también funciona si el invocador se envuelve los pies en piel blanda de ciervo). El vampiro no dejará atrás nada que evidencie su paso, salvo un débil olor que se puede detectar con una tirada de Percepción + Alerta (dificultad 8). El efecto del ritual dura una noche.

## RITUALES DE NIVEL TRES

### EL DESPERTAR DE LA ESPINA VERDE

Creado por los Telyavos, este ritual encierra a un vengativo espíritu del bosque dentro de una delgada estaca hecha de madera de rosal. Si se clava en alguna zona de la carne de un vampiro, la estaca echará raíces en la fértil vitae y rápidamente se convertirá en una antinatural masa de hojas y espinas. Las hojas secarán al vampiro al beber su sangre para fortalecerse. Si se ignora por completo, el creciente verdor puede drenar por completo al infortunado Cainita.

**Sistema:** Para encantar la estaca, el hechicero debe endurecer la punta mediante el fuego y pasar una hora salmodiando súplicas a la Siela. A continuación, debe clavarse la estaca en su propio corazón, causándose un nivel de daño letal que no se puede absorber. Si la tirada tiene éxito, la estaca absorberá un punto de sangre por cada turno que permanezca alojada en el corazón. El hechicero mantiene una completa movilidad y puede retirar la estaca cuando quiera. Un fallo deja al hechicero paralizado de la forma habitual, mientras que una pifia tiene el desagradable efecto añadido de activar la magia del ritual.

Una estaca hechizada por este ritual tiene un color rojizo y un tacto pegajoso, como el de una rama recién cortada. Si la estaca causa un mínimo de un nivel de daño mortal a un vampiro, comenzará a crecer de forma inmediata, bebiéndose un punto de sangre por turno hasta que las reservas del vampiro se agoten. Los jugadores de personajes que traten de arrancar la estaca deberán tener éxito en una tirada de Fuerza contrapuesta al número de puntos de sangre que la estaca haya consumido hasta el momento (incluyendo aquellos consumidos durante el encantamiento inicial). Por ejemplo, si la estaca bebió tres puntos de sangre de su creador y dos más de la víctima, la estaca tendría una fuerza efectiva de 5 cuando alguien tratara de sacarla. La estaca no puede tener una fuerza mayor de 8 y no crece en la vitae diluida de los ghouls. Los vampiros que se vean reducidos a cero puntos de sangre debido a este ritual no podrán, como es lógico, activar Disciplinas o realizar cualquier efecto que requiera sangre. Las estacas hechizadas por el Despertar de la Espina Verde sólo paralizarán a un vampiro si le atraviesan el corazón.

## RITUALES DE NIVEL CUATRO

### ALMA DEL DOMINIO

Este ritual, extremadamente poderoso, concede al invocador una identificación casi completa con su dominio. Se convertirá en “uno con la tierra”, y gracias a esta conexión íntima sabrá inmediatamente si algo amenaza a la tierra o a sus criaturas. Podrá determinar si hay algún problema, y podrá dar un consejo sobre cómo aliviarlo. Además conocerá la situación de cualquier fuerza hostil, podrá predecir patrones climáticos que afecten a su dominio y ejercer un sutil control sobre la misma orografía. Podrá hacer que los árboles se muevan ligeramente para ocultar sendas, cambiar el curso de las corrientes o ensancharlas para dificultar el vadeado, o hacer surgir piedras de la tierra para bloquear los pasos montañosos.

**Sistema:** El invocador se entierra en una tumba cercana al centro de su dominio, permaneciendo en ella durante un día completo. Tras despertar a la noche siguiente beberá una mezcla de su sangre combinada con la tierra en la que reposa, uniendo ambas esencias. Los gastos periódicos de sangre (ocho puntos por semana) pueden mantener esta conexión de forma indefinida. Si pasa una semana sin que el taumaturgo derrame su sangre en la tierra, el contacto se romperá y se deberá empezar todo el proceso de

nuevo. El Narrador debe ayudar al jugador en la determinación de las manifestaciones exactas de esta habilidad, de modo que no arruine por accidente la historia.

## RITUALES DE NIVEL CINCO

### TOCAR LA MENTE DEL PROTECTOR

Este ritual vincula la mente del invocador con la del dios Telyavel. Esta habilidad sólo se usa en circunstancias extremas, como cuando un invasor amenaza al reino protegido por el hechicero, que mediante el poder del dios puede aumentar sus Atributos Físicos y Mentales por encima de sus capacidades normales.

**Sistema:** El vampiro pasa una hora meditando, concentrado en sus pensamientos y tratando de establecer contacto con la mente del dios Telyavel. Entonces el jugador gasta cinco puntos de sangre, haciendo luego una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 9). Un éxito basta para establecer el contacto, que otorga diez dados a repartir entre los Atributos Mentales y Físicos del Telyavo en cualquier combinación, aunque nunca podrá incrementar un Atributo por encima de su máximo normal. Además todas sus Disciplinas funcionarán como si dispusieran un nivel adicional, incluyendo poderes que todavía no se dominen. El ritual también proporciona la habilidad de permanecer despierto durante el día y proporciona cierta inmunidad contra el Sol siempre que el taumaturgo se mantenga alejado de los rayos directos, por ejemplo, permaneciendo en las sombras. Esta capacidad dura desde que sale la luna hasta la siguiente. Si no se obtienen éxitos el Taumaturgo no habrá logrado establecer contacto con el dios de los muertos, y con un fracaso el Pastor sufrirá cinco niveles de daño agravado (que se pueden intentar absorber) y puede sufrir un Trastorno permanente (salvo que supere una tirada de Fuerza de Voluntad), ya que se habrá tocado la mente del dios sin llegar a recibir su don.

## MÉRITOS Y DEFECTOS

La proximidad de los Telyavos a los dioses y espíritus de los que han obtenido poder posiblemente haya provocado que Méritos y Defectos Sobrenaturales aparezcan con frecuencia en la línea de sangre, a veces derivados de los pactos o de su protección de lugares sagrados. Debido a su protección de los pueblos paganos entre los que habitan, eso también suelen conllevar Méritos y Defectos Sociales. De todas formas recuerda siempre que Méritos y Defectos son reglas opcionales sujetas a la aprobación del Narrador y las necesidades de la Crónica, y tampoco es conveniente cargar a un personaje en exceso con todo tipo de rasgos extraños y aparentemente aleatorios sin una buena justificación.

Debido a que a menudo deben celebrar ceremonias al aire libre y tener en cuenta el movimiento de los astros, muchos Telyavos se encuentran en **Sintonía Celestial**. Algunos se toman su papel como protectores muy en serio y desarrollan una **Exclusión de Presa** de los adoradores de los viejos dioses, considerándose hermanados con su **Grey**, mientras que otros en su celo de proteger sus santuarios se vuelven especialmente **Territoriales**. Los que viven en la clandestinidad en las tierras del paganismo suelen adoptar **Identidades Alternativas**, pues los que no lo consiguen obtienen **Enemigos** o son **Perseguidos**. Otros son marcados como **Paganos Impenitentes** entre la mayoría cristiana.

La proximidad de los Telyavos a los espíritus hace que desarrollen algunas capacidades especiales, que también son buscadas por los sires del linaje como marcas de los dioses. Los **Médiums** y los **Oráculos** encuentran gran aceptación entre sus compañeros Pastores. En otros casos, la proximidad a los dioses es mucho más directa, obteniendo **Espíritus Mentores**. Por otra parte, debido a su pasado en los Tremere y sus enfrentamientos con ellos, los Telyavos en ocasiones también aprenden a desarrollar una **Resistencia Arcana** a la Taumaturgia de los Usurpadores.

Pero la marca de los dioses no siempre es una bendición y su proximidad en ocasiones asusta a los mortales, en forma de una **Presencia Inquietante** o siendo **Repulsivo para los Animales**. Por otra parte, no todos los espíritus se muestran tranquilos ante la presencia de los Telyavos y no son fáciles de apaciguar, o se resienten con los no muertos que afirman hablar en su nombre, por lo que algunos Telyavos son acosados por estos espíritus enfurecidos y adquieren el Defecto de **Embrujo**.

Los siguientes Méritos y Defectos están pensados para personajes Telyavos. Es posible utilizarlos para otros clanes o líneas de sangre, pero es el Narrador el que tiene la última palabra sobre si son realmente adecuados o si los permite en la Crónica.

### VISIONES DE TELYAVEL (Mérito de 1 punto)

Parece que el dios está especialmente interesado por ti, pues en tus sueños tu personaje recibe señales y visiones sobre el futuro. El Narrador puede darte alguna advertencia o sugerencia críptica relacionada con la Crónica o tu trasfondo, o simplemente puedes repetir el resultado de un dado en cada sesión de juego (no son acumulables).

### **APRENDIZ DEL FORJADOR (Mérito de 2 puntos)**

Telyavel es un dios creador, patrón de forjadores y artesanos. De su yunque salieron el sol, la luna y las estrellas. Parece haber visto algo especial en ti, porque te ha dado parte de su habilidad. Siempre que realices una tirada relacionada con algún tipo de artesanía recibes dos dados adicionales. Además, la dificultad para resistir el terror frente al fuego si estás en una forja o en un taller donde se está utilizando el fuego mientras te dedicas a la artesanía también se reduce en -2.

### **AMIGO DE SAULÉ (Mérito de 3 puntos)**

La diosa del sol fue una creación de Telyavel, y hasta cierto punto has obtenido su bendición. Intuitivamente siempre tienes una idea aproximada de qué momento del día es, si la noche está más o menos cercana. Además, si de alguna manera te ves expuesto a los rayos del sol, recibirás menos daño de la diosa, recibiendo un dado menos de daño agravado (siempre un mínimo de un dado).

### **EL TORMENTO DE TELYAVEL (Defecto de 1 punto)**

El templo de Telyavel se encontraba oculto en algún lugar de Lituania, pero eso no impidió que los Tremere lo encontraran y destruyeran, profanando al dios en el proceso. Los Telyavos no estuvieron presentes, pero de alguna manera, esas escenas de pesadilla y profanación aparecen cada vez que duermes y cuando estás despierto su recuerdo no deja de acosarte. Tras despertar deberás hacer una tirada de Fuera de Voluntad (dificultad 7) o perderás un dado en todas las acciones durante esa noche. Un fracaso en la tirada de Fuerza de Voluntad indica que, aún cuando estés despierto, sigues creyendo que estás atrapado en tu pesadilla.

### **LA SANGRE DE LOS FIELES (Defecto de 2 o 3 puntos)**

Quizás sólo te hayas alimentado de las ofrendas de sangre que realizan los fieles de los dioses, pero el caso es que te has acostumbrado a beber sangre humana hasta el punto que la sangre de animales ya no te alimenta (Defecto de 2 puntos). En algún caso tu paladar puede haberse vuelto tan selectivo que no encuentras sustento más allá de la sangre de los fieles de los viejos dioses (Defecto de 3 puntos).

## **CAPÍTULO TRES: SUPERVIVIENTES**

*Es mejor figurar entre los perseguidos que entre los perseguidores.*  
-El Talmud

Los Telyavos se encuentran en una situación difícil y obligados a sobrevivir. Aunque eran conscientes de que la guerra terminaría llegando a sus hogares y de que su pasado volvería para perseguirlos, sin duda la derrota que han sufrido hace no mucho tiempo ha sido dura, y no todos han sobrevivido.

Pero el temporal ha pasado, y los supervivientes se han beneficiado de la experiencia. Rompiendo las ligaduras del pasado encaran el presente con decisión, aunque ni siquiera ellos pueden evitar el pesimismo de los más perspicaces que comprenden cómo cambia el mundo a su alrededor durante la Edad Oscura.

Y sólo queda sobrevivir, combatiendo la sombra de la cruz y los numerosos enemigos que acechan bajo ella, buscando la ayuda de los dioses y los espíritus y cumpliendo su voluntad. Desde sus últimos santuarios una nueva generación de Telyavos se adentra en el mundo, decididos a no morir sin presentar batalla, o simplemente, no morir.

Los siguientes personajes han sido creados para escenarios de Crónicas de **Edad Oscura: Vampiro**, con diversidad de conceptos para participar en distintas ambientaciones. Pueden servir igualmente como personajes jugadores o del Narrador, o como ideas de inspiración para personajes completamente distintos. Utilízalos para llevar al dios Telyavel a tus historias y recuerda que si mueres será tu guía en el más allá...

## EL BUFÓN LIBERTADOR

**Cita:** *Un día el rey estaba viajando por su reino cuando se encontró con un hombre que se parecía mucho a él. Impresionado, le preguntó: “¿Quizás tu madre trabajaba de sirviente en el palacio?” Y el hombre le respondió: “No, Su Majestad, pero quizás sí mi padre.”*

**Preludio:** Naciste en una aldea en la costa del Báltico. El parto de tu madre fue largo y difícil, y quizás saliste algo desgarbado. Desde que eras pequeño eras más alto que los demás niños, y tan delgado que parecías un espantapájaros de mirada asombrada. Los vecinos se reían y decían que quizás al nacer te habías quedado enganchado a tu madre y te habían estirado demasiado. Con frecuencia te convertías en objeto de las pullas y crueldades de otros niños del pueblo, pero también hiciste amigos entre los que les caías simpático, porque además de aquel cuerpo también habías heredado un ingenio especial y afilado...quizás demasiado para tu propio bien.

Pero una noche llegaron unos incursores daneses en busca de esclavos paganos y atacaron vuestra aldea por sorpresa. Fuiste capturado con varios vecinos y tus captores se sorprendieron ante tu aspecto. Uno de ellos bromeó diciendo que quizás podrían utilizarte para remar, y tu le seguiste el juego y le respondiste que harías mejor servicio si te ponían con los brazos abiertos y te ataban una vela. La carcajada fue general.

Entre una broma y otra, terminaste vendido como bufón a un caballero que quería dar un poco de sofisticación a su corte, y desde el primer día lo impresionaste. En principio, vivías bastante bien haciendo uso de tu ingenio y un par de bailes graciosos, haciendo sonar tus cascabeles. Sin embargo, un día que te acercaste a las mazmorras para compartir unos cuantos chistes con el carcelero a cambio de una jarra de buen vino, viste a uno de tus compañeros de juegos encerrado en las mazmorras. Le faltaba un ojo y una mano, y lo habían castigado por haber huido de su amo. Y eso te hizo pensar. En el fondo no dejabas de ser otro esclavo con un lecho más cómodo.

Lo ayudaste a escapar y te fugaste con él, aunque no pudiste evitar echar de menos todas aquellas comodidades que dejabas atrás. Tu amigo conocía a otros esclavos fugitivos y te llevó con ellos, y pronto vuestra asombrosa fuga se extendió de boca en boca.

Y alguien decidió recompensarte.

**Concepto:** Muchos de los servidores de los Telyavos han terminado en los mercados de esclavos del oeste. Has sido enviado por el Culto de Telyavel para que les lleves algo de consuelo y liberes a los que puedas. Bajo la fachada de un bufón acompañado de un grupo itinerante te infiltras en las cortes Cainitas, llevando un poco de diversión mientras tus servidores se dedican a tu verdadero objetivo de liberar a tus compatriotas de la esclavitud.

**Consejos de Interpretación:** Realmente la política de los no muertos no te interesa mucho, pero no puedes evitar acudir a otros Cainitas, en parte por curiosidad y en parte para disfrutar del lujo del que se rodean. A veces utilizas tu ingenio, a veces bailas y otras simplemente utilizas tu risa contagiosa. Aunque piensas en la misión que te ha llevado lejos de tu hogar, la verdad es que disfrutas del lujo y las comodidades. En el fondo simplemente disfrutas con lo que haces y te molesta el sufrimiento de los demás si no pueden compartir tus risas.

**Equipo:** Trajes coloridos, cascabeles, una viola, bolas de malabarista, un pequeño cuchillo...por si acaso.

Naturaleza: Vividor

Conducta: Bufón  
Generación: 10ª  
Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza (Cabriolas) 4, Resistencia 3  
Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 1  
Atributos Mentales: Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 2  
Talentos: Alerta 1, Atletismo 2, Empatía 1, Esquivar 2, Expresión 2, Intimidación 1, Pelea 1, Prestidigitación 2, Subterfugio 2  
Técnicas: Etiqueta 1, Interpretación 2, Sigilo 2, Trato con Animales 1  
Conocimientos: Investigación 2, Lingüística 2, Política 2, Sabiduría Popular 2, Senescal 1  
Disciplinas: Auspex 2, Taumaturgia (Rego Elementum) 1, Presencia 1  
Trasfondos: Aliados 3, Contactos 2, Generación 2  
Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 3  
Camino de la Humanidad 7  
Fuerza de Voluntad: 6

## LA DAMA DE LA CORTE

**Cita:** *Debéis comprender que esto no es la corte del emperador, señor sacerdote. Nuestras costumbres no son las vuestras. Si no aprendéis a respetar la tierra de los viejos dioses me temo que deberéis desandar el camino que os ha traído hasta aquí...pero tened cuidado, es de noche y los lobos son feroces.*

**Preludio:** Naciste en la corte de un noble lituano, y toda tu educación estaba dirigida con pragmatismo a encontrarte un ventajoso matrimonio político, quizás con un poderoso duque. Durante tu infancia disfrutaste con lo que para ti era un juego, y aunque al principio tenías cierta ingenuidad romántica sobre quien sería tu futuro esposo, tu madre y tu hermana mayor fueron comprensivas y te ahorraron una decepción, hablándote de los problemas que sufrían muchas nobles en sus matrimonios de puertas para adentro. Infidelidades, palizas, incluso violaciones y hasta asesinatos. El matrimonio no siempre era un terreno feliz, aunque con paciencia y tesón podía tener sus recompensas.

Tu tía viuda, que actuaba con gran libertad, se convirtió en tu modelo. Ella te recomendó que tuvieras cuidado a la hora de elegir pretendientes y varios consejos para conseguir algo de libertad dentro del matrimonio, que fueron complementados por varias de tus sirvientas.

De esta manera, cuando llegó la hora de elegirte marido estabas preparada. Hubo algo de manipulación por tu parte, pero tu esposo era un hombre aceptable y te quería y respetaba, quizás no con tanto dinero y poder como otros, pero por lo menos habías conseguido que tu vida fuera tranquila y relativamente feliz dentro del matrimonio. Sabías que tu marido no dejaba de ser un hombre, así que no te preocupaba que de vez en cuando tomara amantes. Simplemente te asegurabas de que terminara volviendo a ti y no se encariñara demasiado con ninguna otra.

Tuviste hijos, pero el parto te dejó maltrecha y enferma. Tu marido recurrió a curanderos y hechiceros para salvar tu vida. Y fue entonces cuando conociste el Culto de Telyavel. Los sacerdotes del dios apaciguaron a la muerte y te dieron un remedio que te sacó de tu postración. Te convertiste en una devota seguidora, y para tu sorpresa, descubriste que tenías mucho que aprender. Tus maestros también quedaron agradablemente sorprendidos de tu disposición, y finalmente te recompensaron con el Abrazo.

**Concepto:** Los Telyavos salvaron tu vida y te dieron poder. Te codeas con la nobleza de tu país y cuidas de tus intereses y los de tu línea de sangre, procurando que los embajadores cristianos regresen con las manos vacías y que la aristocracia recuerde que los viejos dioses siguen presentes y vigilen sus pasos para no ofenderlos. En el Culto de Telyavel has encontrado una renovada libertad, muy por encima de tus aspiraciones.

**Consejos de Interpretación:** Eres una mujer cultivada, tanto por el estudio autodidacta como por la experiencia y disfrutas con los juegos de poder. Aprovechas cada oportunidad que se presenta, mostrándote sumisa o autoritaria según la situación. Sin embargo, no eres una oportunista, sino que aspiras a crear algo de orden duradero. En los salones de poder te muestras despiadada y te gustaría competir con otros Cainitas para encontrar un desafío de verdad.

**Equipo:** Un vestido caro, fina joyería de ámbar y oro, un pequeño puñal.

Naturaleza: Juez

Conducta: Caballerosa

Generación: 9ª

Atributos Físicos: Fuerza 1, Destreza 3, Resistencia 2

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación (Carácter) 4, Apariencia 3

Atributos Mentales: Percepción 2, Inteligencia 3, Astucia 3

Talentos: Alerta 1, Empatía 3, Esquivar 1, Expresión 3, Intimidación 2, Liderazgo 3

Técnicas: Armas C.C. 1, Equitación 1, Interpretación 2, Etiqueta 3, Pericias 2

Conocimientos: Sabiduría Popular 1, Senescal 2, Ocultismo 1, Política 2  
Disciplinas: Auspex 1, Taumaturgia (Senda de la Sangre del Mundo) 2, Presencia 1  
Trasfondos: Criados 1, Generación 3, Influencia 2, Rebaño 2, Recursos 3  
Virtudes: Convicción 4, Autocontrol 3, Coraje 3  
Camino de los Reyes 7  
Fuerza de Voluntad 5

## EL DIOS DEL BOSQUE

**Cita:** *Me habéis traído el tributo. Me encargaré de que los lobos no vuelvan a molestar a vuestros rebaños.*

**Preludio:** Eras el hijo de un noble báltico. Creciste con ciertas comodidades y recibías el respeto de quienes te rodeaban, y también fuiste educado para gobernar algún día, así como en las artes de la guerra. Los nobles a menudo peleaban entre sí, y había que estar dispuesto a echar mano de la espada para defender las tierras.

Pero entonces llegaron invasores del oeste, caballeros cristianos que llevaron a los nobles a unirse para hacerles frente. Aunque eras bastante joven, tu padre decidió que lo acompañaras a la batalla, y no pudiste evitar cierta ilusión por entrar en combate y demostrar tu valor. Recordabas las historias de los guerreros de antaño y aspirabas a ocupar un lugar entre ellos.

Fue una carnicería. Los guerreros del Báltico derramaron su sangre ante la carga imparable de los caballeros de la cruz negra, armados con acero y marchando en perfecta precisión inhumana, cabalgando sobre caballos más grandes de lo que habías visto en tu vida, más grandes que los pequeños caballos bálticos que utilizábais. Viste cómo tu padre era decapitado ante tus ojos. Te distrajiste y fuiste derribado por un golpe de lanza que te atravesó, y sentiste un tremendo dolor en el pecho. Te caíste del caballo y te desmayaste.

Pero no fue tu fin.

Los servidores de tu padre te recogieron y te sacaron del campo de batalla, llevándote a un santuario sagrado que se encontraba en las tierras de tu padre. Recibiste la sangre de los dioses y además conseguiste regresar de las puertas de la muerte, hambriento, confuso y asustado, y por encima de todo, muy hambriento.

Los sacerdotes de Telyavel te habían convertido en uno de los suyos, y aunque temeroso, obedeciste y aprendiste lo que te enseñaron. Pero una noche aparecieron de nuevo los caballeros cristianos, armados con acero, fuego y la cruz, cayendo sobre el santuario por sorpresa y atacando a tus maestros. Luchaste a la desesperada, asustado por los últimos recuerdos de tu vida y cuando comenzaste a arder en llamas huiste presa de un terror descontrolado, corriendo entre la espesura en medio de gritos de dolor.

Pero no fue tu fin.

Con tu mente quebrantada por el terror encontraste paz en el bosque, lejos de los conflictos humanos. La naturaleza salvaje te ofrecía una tranquilidad que abrazaste sin dudarlo. En la espesura, lejos de la humanidad, encontraste nuevos maestros, que te enseñaron a escuchar los instintos de tu Bestia.

**Concepto:** Después de una serie de encuentros agitados has renunciado a la humanidad por la libertad de la Bestia. Todavía tienes cierta relación con los Telyavos, pero frente a la complejidad de la religión de los dioses prefieres la naturaleza. Sigues considerándote un enviado de los dioses, aunque ayudas al pueblo a tu manera, merodeando como un guardián salvaje y recibiendo un tributo de sangre a cambio. Aunque escuchas a tus compañeros Telyavos y asistes a las reuniones del círculo prefieres la compañía de los vampiros Ferales, dedicándote a vigilar el hogar de los dioses.

**Consejos de Interpretación:** No te consideras un servidor divino, sino un espíritu. Aunque tu misión es proteger la tierra y a quienes respetan a los dioses, no juzgas ni gobiernas, sino que respondes a tus instintos, atacando cuando es preciso y huyendo cuando la batalla se vuelve en tu contra. Actúas de manera sencilla y directa y de vez en cuando todavía tienes recuerdos de tu antigua vida, y de hecho te dedicas a observar a los mortales desde la distancia, especialmente a tus viejos conocidos. Sin embargo, terminas dándole la espalda a la civilización y regresando al ambiente protector de la naturaleza.

**Equipo:** Ropas antaño lujosas que han visto tiempos mejores, espada llena de muescas, cuchillo de madera y hueso.

Naturaleza: Superviviente

Conducta: Protector

Generación: 12ª

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia (Duro) 4

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3

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

Técnicas: Armas C.C. 3, Pericias 1, Sigilo 3, Supervivencia 3, Trato con Animales 3  
Conocimientos: Investigación 2, Ocultismo 1, Sabiduría Popular 2  
Disciplinas: Auspex 2, Presencia 2  
Trasfondos: Aliados 3, Rebaño 3  
Virtudes: Convicción 3, Instinto 2, Coraje 3  
Camino de la Humanidad 5  
Fuerza de Voluntad: 5

## LA HIJA DEL BANDOLERO

**Cita:** *Ése es el carro que lleva los diezmos del abad. Esperaremos a que descansen antes de atacar. Cuando dé la señal recuperaremos lo que robaron al pueblo. No es al dios de la cruz a quien pertenece esa cosecha, sino a las manos que la recogieron. ¡Vamos, compañeros!*

**Preludio:** Tus padres eran campesinos y vivían en una pequeña aldea de manera sencilla pero feliz, trabajando de lo que les daba la tierra. Sin embargo, eso acabó un día en que llegaron los caballeros de la cruz negra y mataron y expulsaron a los que no se sometían a su ley, afirmando que ahora la tierra les pertenecía.

Tú eras demasiado pequeña para recordarlo, pero estabas entre los supervivientes del pueblo, que huyeron a los bosques donde comenzaron una nueva vida. No fue fácil, y todos tuvieron que arrimar el hombro, pero aún así no era suficiente, por lo que tuvieron que dedicarse a robar para conseguir alimento. Con el tiempo otros supervivientes se unieron a ellos y crearon un asentamiento en los bosques, dedicándose a vagar de un lado a otro.

No estabais solos. Una noche aparecieron unos hombres sabios que afirmaban ser enviados de los dioses, que aquellos bosques eran un lugar sagrado, pero que os permitirían vivir allí a cambio de que sirviérais a los dioses.

Y su ayuda resultó muy útil. Aunque vivíais de lo que el bosque os daba, también realizábais incursiones para robar, especialmente a los colonos cristianos que se habían apoderado de la tierra. Hubo algunas represalias, pero siempre teníais los bosques como refugio.

Y así creciste feliz, en medio de una comunidad de proscritos. Aunque querías mucho a tus padres, todos los adultos cuidaban conjuntamente de los niños, y cuando tuviste suficiente edad te negaste a permanecer con las mujeres en el bosque. Se rieron, pero pronto les demostraste que tenías una puntería certera y un ingenio sin igual. Y ya que los adultos no te querían con ellos, formaste tu propia banda con otros jóvenes.

Quizás confiaste demasiado en tu habilidad o quizás fuiste demasiado atrevida, pero en uno de los ataques contra los molinos del abad, tropezasteis con un grupo de caballeros que estaba emboscado. Conseguistéis escapar por poco, pero tú resultaste gravemente herida. Fue entonces cuando tu padre fue en busca de los enviados de los dioses y les suplicó que te salvaran. Ellos asintieron.

**Concepto:** Una muchacha criada en el exilio y en contacto con la naturaleza, el Abrazo te ha sorprendido ante las nuevas cosas que eres capaz de hacer. Los Telyavos, ocupados en sus investigaciones místicas, necesitaban a alguien que permaneciera cerca de los proscritos, que los comprendiera y que a la vez los guiara en su ausencia. Ahora acompaña a las cuadrillas, utilizando tus nuevos poderes para ayudarles.

**Consejos de Interpretación:** Eres atrevida e ingeniosa, y todavía conservas algo de tu juventud. Sin embargo, la serenidad de tus maestros te desconcierta y tienes dificultades con tus antiguos compañeros, que ahora te consideran una elegida de los dioses y parece que un muro se ha interpuesto entre ti y ellos. Intentas mostrarles que en el fondo no has cambiado y sigues siendo la misma de siempre, comportándote de forma extrovertida y abierta, pero cuando llega el momento de atacar a tus enemigos adoptas un aire más serio.

**Equipo:** Ropas sencillas tejidas con pieles y lana áspera. Una lanza, un cuchillo, arco y flechas. Algún objeto robado en tu última incursión.

Naturaleza: Defensora

Conducta: Vividora

Generación: 11ª

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza (Certera) 4, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia (Improvisar) 4

Talentos: Alerta 3, Atletismo 1, Esquivar 2, Empatía 2, Intimidación 2, Liderazgo 1, Pelea 3, Subterfugio 1

Técnicas: Armas C.C. 2, Equitación 1, Tiro con Arco 3, Sigilo 3, Supervivencia 3, Trato con Animales 1

Conocimientos: Investigación 1, Leyes 1, Lingüística 1, Sabiduría Popular 2



Disciplinas: Auspex 1, Taumaturgia (Senda de la Sangre del Mundo) 1, Presencia 2  
Trasfondos: Aliados 3, Contactos 1, Generación 1, Rebaño 1  
Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 4  
Camino de la Humanidad 7  
Fuerza de Voluntad: 5

## EL SACERDOTE BUHONERO

**Cita:** *Traigo algunas joyas de ámbar y una piel de zorro de lo mejor. Y también traigo algunas palabras del dios para que no perdáis la esperanza.*

**Preludio:** Tus padres eran seguidores de Telyavel. Llevábais una vida sencilla y sin demasiados lujos, pero los dioses os favorecían a través de sus enviados. Vivías en compañía de tus hermanos y aprendiste a cazar y cortar leña, y en fin lo necesario para que vuestra pequeña granja sobreviviera. Habías visto morir a alguno de tus hermanos y de tus compañeros de juegos y sabías que la vida no era fácil.

A menudo llevabas tus pieles hasta una aldea en la costa, a donde llegaban barcos de varios lugares, que compraban vuestras pieles, ámbar, pescado, sal y lo que pudiérais ofrecer para venderlo en otros reinos. Tú sentías curiosidad de conocer algo más allá de tu aldea, pero durante un tiempo la mantuviste a raya.

Y una noche de solsticio, cuando asistías a las ceremonias de Telyavel, uno de los sacerdotes te eligió para servirle. Durante varios años fuiste su acompañante y aprendiste mucho a su lado, visitando otras aldeas y en ocasiones otros países a lo largo de la costa del Báltico. Su labor era importante, pues no sólo se ocupaba de hablar en nombre de los dioses, sino asegurarse de que su mensaje llegaba lejos, y mantener la prosperidad de las comunidades de los creyentes.

Pero no todos estaban conformes, y los cristianos eran especialmente celosos y no toleraban más dios que el suyo, y durante el día vinieron unos hombres que prendieron fuego a la casa donde tú y tu señor estabais alojados. Tú y la familia luchasteis de forma desesperada, tratando de escapar de la casa en llamas, pero al final sólo tú quedaste con vida.

Emprendiste el camino de regreso a tu aldea, siguiendo los caminos que conocías, evitando ser visto, y finalmente llegaste ante los enviados de los dioses y les dijiste lo que había ocurrido. Hablaron entre ellos y finalmente decidieron que tú debías ocupar el lugar del sacerdote, para que la fe de los viejos dioses no se perdiera. Aceptaste y fuiste iniciado en los misterios del dios.

**Concepto:** Un hombre sencillo y devoto de Telyavel, sobre el que ha recaído una importante misión. Conoces bien los caminos y rutas de comercio que se extienden como una telaraña por la costa del mar Báltico, y eso te hace especialmente valioso. Al contrario que tus compañeros, no permaneces mucho tiempo en el Alka, sino que llevas una vida itinerante, asistiendo a varias comunidades de creyentes, y especialmente a los que tienen que mantener su religión en la clandestinidad, escondidos de los cristianos.

**Consejos de Interpretación:** Por encima de todo muestras una fachada de simpático vendedor. El ámbar y las pieles del Báltico siempre son bienvenidos en cualquier parte, pero puedes dedicarte a vender cualquier cosa que te abra las puertas de un lugar. Sin embargo, tu misión es más profunda. Eres un creyente sincero y te dedicas a compartir tu fe con quienes son perseguidos, o simplemente cuando encuentras a alguien dispuesto a escuchar.

**Equipo:** Unas piezas de ámbar y unas pocas pieles, un bastón de caminar, un amplio macuto zurcido y remendado una y otra vez, ropas gastadas y de abrigo y un amplio sombrero para protegerse de los elementos.

Naturaleza: Pedagogo

Conducta: Protector

Generación: 10ª

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma (Encantador) 4, Manipulación (Ocultar) 4, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 2

Talentos: Alerta 2, Empatía 2, Expresión 2, Pelea 2, Subterfugio 3

Técnicas: Armas C.C. 1, Comercio 1, Pericias 2, Supervivencia 2, Tiro con Arco 2, Trato con

Animales 1

Conocimientos: Lingüística 1, Ocultismo 2, Sabiduría Popular 2

Disciplinas: Auspex 1, Presencia 1, Taumaturgia (Senda de la Sangre del Mundo) 3

Trasfondos: Criado 1, Generación 2, Recursos 1

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 4, Coraje 4

Camino de la Humanidad 7

Fuerza de Voluntad: 6

# LA VOZ DEL DIOS

**Cita:** *Respetaré y amaré a mi madre, a mi padre y a mis ancestros; protegeré la tierra sagrada de los dioses; sembraré sus palabras para que crezcan altas y fuertes como los árboles. Quienes no aman ni respetan a sus ancestros ni a los dioses sufrirán en su vejez o no llegarán a viejos.*

**Preludio:** Creciste entre uno de los muchos pueblos del Báltico. Fuiste una niña obediente y espabilada, que pronto comenzó a cuidar de sus hermanos y hermanas y de los mayores de su familia. Aprendiste a hacer las tareas del hogar, pero también te enseñaron a cazar y pescar para que pudieras aportar algo cuando faltara comida en casa.

Tu mayor alegría eran las fiestas, especialmente las ceremonias sagradas dedicadas a los dioses. Aprendiste mucho de los hombres y mujeres sabios, y te convertiste en una mujer cortejada por muchos. Finalmente te casaste con el hijo de unos vecinos, con el que habías compartido tu infancia y tu juventud, y creaste una familia.

No sólo te convertiste en una buena madre y señora de tu casa, sino que además te convertiste en una mujer hábil, a la que todo el mundo consultaba a la hora de atender un parto, de comenzar la siembra o la cosecha o incluso sobre cuestiones más místicas. Te hiciste con una reputación de mujer sabia y te convertiste en una matriarca respetada, que terminó oficiando en las ceremonias de los dioses.

Para todos fue una sorpresa cuando en una ceremonia conseguiste encender el fuego sagrado con sólo tus oraciones. Tu reputación se incrementó como mujer sagrada, y pronto acudieron quienes te pedían que rezaras por ellos, pero tú intentabas consolarlos y les dijiste que sólo habías encendido un fuego.

Pero la verdad es que podías hacer más. Te diste cuenta de que podías escuchar a los espíritus presentes en las cosas, y con tu voz podías hacer que te obedecieran, aunque procurabas no abusar de tu poder y siempre darles las gracias de alguna forma. Estabas un poco preocupada pero siempre procuraste utilizar tu poder para ayudar a los demás. Si hubieras vivido en tierras cristianas te habrían quemado...

Viviste muchos años y te convertiste en una venerable anciana y una noche acudieron a ti unas sacerdotisas del dios Telyavel. Te dijeron que habías sido grata a ojos del dios, y que quería recompensarte para que pudieras seguir haciendo el bien a tu pueblo, que quería darte muchos años más en este mundo.

Les respondiste que habías tenido una buena vida, pero que si el dios así lo quería, lo aceptarías. Te mintieron.

**Concepto:** Eres una anciana sacerdotisa de los dioses del Báltico, una mujer sencilla, con cierto poder y sin ambiciones. Los Telyavos creyeron que serías adecuada para unirte a su culto, viendo sólo tu potencial místico y no tus creencias. Aunque oficias en las ceremonias sagradas y posees una profunda sabiduría, lo cierto es que estás decepcionada con el Culto de Telyavel. Por ahora te guardas tu descontento, pero estás planeando apartarte de tus compañeros.

**Consejos de Interpretación:** Tu devoción es sincera y no te consideras una “enviada de los dioses” como afirman los Telyavos. Los espíritus que antes te respetaba ahora responden con frialdad y tu magia tiene un toque que no te gusta. En el fondo te sientes engañada y crees que de continuar así terminarás ofendiendo a la divinidad. Sin embargo, estás dispuesta a cambiar las cosas. Asumirás el liderazgo cuando tengas la ocasión y entonces harás que el culto realmente cumpla la voluntad de Telyavel.

**Equipo:** Una larga túnica ceremonial, recubierta de abalorios místicos. Un bastón de roble, tallado con símbolos espirituales.

Naturaleza: Penitente

Conducta: Juez

Generación: 9ª

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción (Espiritual) 4, Inteligencia 3, Astucia 3

Talentos: Alerta 1, Empatía 3, Expresión 2, Intimidación 1, Liderazgo 2, Subterfugio 1

Técnicas: Etiqueta 1, Interpretación 1, Pericias 2, Supervivencia 1

Conocimientos: Investigación 1, Leyes (Orales) 2, Lingüística 2, Medicina 2, Ocultismo 2, Sabiduría Popular (Espíritus) 4

Disciplinas: Taumaturgia (Senda de la Sangre del Mundo) 4

Trasfondos: Aliados 3, Influencia 1, Generación 4

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 4, Coraje 3

Camino de la Humanidad 8

Fuerza de Voluntad: 7

## **APÉNDICE UNO: ASPIRANTES A LA DIVINIDAD**

*Para el éxito de la magia nada es realmente importante, sólo la creencia es crucial.*

*-Dorothy Morrison*

¿Cuál será el destino de los Telyavos? En estos momentos se trata de un futuro incierto y lleno de conflictos entremezclados en el gran campo de batalla de la Guerra de los Príncipes. A pesar de haber sufrido enormemente, siguen aferrados a los viejos dioses y al poder de la tierra, y quizás haya un atisbo de esperanza en el horizonte para ellos. Los elegidos de Telyavel se dedican a cumplir su voluntad, aunque demasiado a menudo aparezcan otros intereses. Las noches medievales continúan, mientras los clanes Cainitas y quienes siguen inadvertidamente sus pasos juegan con reinos enteros; la línea de sangre se juega su supervivencia en un mundo que parece querer dejar atrás a los antiguos dioses surgidos de la tierra.

Aunque son un linaje reciente, con apenas dos siglos de historia siendo generosos, varios Telyavos han destacado entre sus compañeros, ya sean sus audaces fundadores que decidieron correr el riesgo de apartarse del clan Tremere, los mártires caídos en la guerra contra los enemigos de la línea de sangre y los valientes que han sobrevivido luchando contra la adversidad.

Los siguientes Telyavos reciben el reconocimiento de su linaje por derecho propio, y algunos son conocidos por otros clanes, que quizás los consideren enemigos, pero sus actos están presentes en la historia y las conversaciones de los Cainitas de la Edad Oscura.

## DEVERRA

Deverra nació con un nombre diferente en una aldea de las tierras de Livonia, la hija de un herrero que reverenciaba al dios Telyavel. Desde que era pequeña se mostró interesada por el mundo que se encontraba más allá de su hogar, y desarrolló habilidades que llevaron a algunos de sus vecinos a murmurar que era una bruja.

Un mago viajero de la Casa Tremere llamado Alferic descubrió su talento para la magia y obligó a su padre a que le entregara a la niña para convertirla en su aprendiz como maga Tremere de la Orden de Hermes. Acompañó a su maestro en sus frecuentes viajes mientras aprendía las artes de la magia y recibió un nombre Hermético: *Deverra*. Como era una aprendiz conflictiva a menudo terminaba castigada barriendo los aposentos de su maestro, y sus compañeros aprendices le dieron en burla el nombre de la diosa romana del barrido y las escobas nuevas. Sin embargo, cuando terminó su aprendizaje y se convirtió en una maga de pleno derecho lo mantuvo, cambiándolo con un significado diferente: “Deavera”, la diosa de la sinceridad.

Poco tiempo después del final de su aprendizaje, su maestro Alferic la convocó para que participara en un ritual en el que recibiría la inmortalidad. En una extraña ceremonia su sangre fue drenada y su maestro le dio la suya, convirtiéndola en una vampira. Se enfureció al sentirse engañada y tuvo dificultades para aceptar en qué se había transformado, pero se guardó su rencor para sí misma. Finalmente pidió a sus superiores que la enviaran a las tierras del Báltico para estudiar la magia del lugar y su potencial para el clan Tremere.

En su antiguo hogar se encontró con los espíritus de la tierra y comenzó a buscar una forma de recuperar su vida otra vez. Contactó con otros compañeros del clan Tremere que también compartían sus objetivos, y juntos se encontraron en un lugar apartado de Estonia con un antiguo espíritu de considerable poder. El espíritu les dijo que no podía romper su maldición, pero podía compartir con ellos la magia de la tierra. A cambio pedía que custodiaran su piedra sagrada para toda la eternidad y le construyeran un templo donde pudiera habitar en el mundo de los mortales y recibir adoración. Deverra y sus compañeros aceptaron.

Deverra informó al Consejero Etrius de la capilla de Ceoris de sus supuestos avances, afirmando que ella y sus seguidores se habían establecido en las tierras del Báltico como sacerdotes del dios Telyavel, aceptando sacrificios de sangre de los habitantes de la zona. Esta relación con el paganismo provocó ciertas sospechas y desconfianza entre otros vampiros Tremere, que consideraban que Deverra y sus compañeros estaban rompiendo con la tradición Hermética y adoptando prácticas extrañas y peligrosas en la magia del clan. Los Tremere del Báltico o “Tremere Telyavélicos” como comenzaron a ser llamados, fueron evitados y rechazados. No fue algo que les importara demasiado.

Con el paso del tiempo los “Tremere Telyavélicos” o simplemente “Telyavos”, como preferían llamarse, reforzaron sus vínculos con sus servidores mortales y con las facciones sobrenaturales del Báltico. Deverra se mostró especialmente hábil como una diplomática de gran carisma que consiguió varios aliados, ayudando a los vampiros Gangrel en sus conflictos con las brujas de sangre locales - algunas de las cuales fueron secretamente protegidas entre los Telyavos, a quienes ayudaron en el desarrollo de su magia- o por lo menos mantener la paz con otros vampiros que desconfiaban de los Telyavos. De esta forma Deverra y sus compañeros prosperaron, reclutando aprendices entre sus seguidores, fortaleciendo su comunidad. Deverra y los Telyavos adoptaron varias costumbres de sus aliados, entre ellas los principios de vivir en equilibrio con el mundo que los rodeaba y con su propia Bestia. También cumplió con su pacto con Telyavel, y el dios le proporcionó nuevo conocimiento que incrementó su poder y el de sus seguidores.

Cuando los pueblos del Báltico fueron amenazados por la llegada de conquistadores cristianos, Deverra buscó nuevos aliados y en esta ocasión los encontró en la banda de Qarakh, un señor de la guerra Gangrel procedente de las lejanas tierras de los mongoles. En el año 1155 fundaron una tribu conjunta entre Telyavos y Gangrel, en la que mortales y vampiros convivían en armonía entre ellos y con los espíritus que les rodeaban. La tribu no se asentó en un lugar fijo, sino que recorría periódicamente las tierras de Livonia y Lituania. Finalmente Deverra y Qarakh se convirtieron en amantes. Como voz de la razón en la tribu, Deverra mantuvo la paz entre los diversos líderes vampíricos que se unieron a ella, tanto entre Telyavos como Gangrel.

Deverra advirtió a Qarakh de que había tenido una visión sobre la llegada de un terrible príncipe con el rostro de un niño, que resultó ser el derrocado Alexandre de París, un Matusalén del Clan Ventrue, que lideraba un ejército de caballeros cruzados y vampiros de su propio clan, parte de la Orden de la Cruz Negra, y que planeaba conquistar las tierras del Báltico y quizás convertirlas en su reino. Su poder parecía imparable, y en sus primeros encuentros derrotó a Qarakh y los vampiros paganos.

En la Arboleda de las Sombras, Deverra convocó al dios Telyavel para que les ayudara, proporcionando protección a su amante Qarakh. En la batalla decisiva ella participó personalmente, convirtiendo el terreno en un pantano donde las tropas de los Ventrue quedaron atrapadas, y obligando a Alexandre a enfrentarse personalmente con Qarakh. En ese momento Deverra lanzó un poderoso hechizo, sacrificando la juventud de su cuerpo a Telyavel y se convirtió en una anciana, para que el dios le prestara la fuerza de la tierra a Qarakh. Con el poder de la tierra Qarakh consiguió vencer a Alexandre y bebió el alma del antiguo vampiro.

Sin embargo la victoria de los vampiros del Báltico tuvo consecuencias. Los Ventrue de la Orden de la Cruz Negra supieron que sus enemigos tenían la ayuda de poderosos hechiceros de la sangre y pidieron ayuda a los Tremere. A su vez los Usurpadores, supieron lo que Deverra y sus aliados habían hecho y decidieron apoyar a los Ventrue en su guerra para ganarse su favor. Utilizando su magia los Tremere fortalecieron la sangre de Alexandre en el cuerpo de Qarakh, y ante los problemas para controlar su cuerpo, el antiguo Gangrel decidió caer en letargo para no poner en peligro a sus aliados, dejando a Deverra al mando de su tribu.

Poco tiempo después llegó al campamento de Deverra una embajada del clan Tremere, dirigida por el mago vampiro Jervais, procedente de la capilla de Ceoris, en Transilvania. Aunque hubo un encuentro entre ambos, pronto quedó claro que el acuerdo no era posible y Deverra precipitó un conflicto que aguardaba desde hacía mucho tiempo. Los Telyavos utilizaron la magia de la tierra contra los Tremere, mientras los Usurpadores comenzaron a destruir las arboledas sagradas de los Telyavos, y utilizaron los símbolos de la cristiandad contra ellos. Las Gárgolas de los Tremere les permitieron actuar con rapidez, viajando de un lugar a otro.

La mayor victoria de los Tremere fue el hallazgo del templo oculto de Telyavel, que profanaron, expulsando al dios del mundo de los vivos. Este acto rompió la conexión entre Deverra y Telyavel, debilitando considerablemente su magia.

Sintiendo que todo lo que había construido estaba en peligro, Deverra tomó una decisión drástica. Ordenó a su tribu que desmontara el campamento y huyera, y ella se quedó con sus seguidores y los miembros de su círculo: Bernalt, Oluksna, Ako y Valdur, para hacer frente a los Tremere. Como ya no podía contar con Telyavel, Deverra los sacrificó a todos y utilizó su poder para vencer a sus enemigos en una última confrontación.

Sin embargo, fue derrotada. Jervais, el embajador de los Tremere, había sido sometido a un ritual en la capilla de Ceoris que permitió que el Consejero Etrius y los Tremere canalizaran su propio poder contra Deverra a través de él. De esta manera la líder de los Telyavos fue derrotada y sus restos fueron preservados ritualmente y llevados a Ceoris, donde fueron incinerados en presencia de Etrius y otros Consejeros de Tremere.

Alta y delgada, Deverra solía vestir con un manto azul oscuro, dejando su capucha atrás para dejar suelto su largo cabello pelirrojo. Sus rasgos eran delicados y finos, con una piel pálida, como es habitual entre los vampiros. Sus ojos eran especialmente grandes, pero le proporcionaban un aire sobrenatural, que utilizaba en su provecho. Lo más atractivo era el color de sus ojos, de un brillante verde esmeralda que bajo la luz adecuada casi parecían lanzar destellos. Sin embargo, tras recurrir al poder de Telyavel en la batalla contra Alexandre envejeció prematuramente, convirtiéndose en una anciana pálida y de cabello blanco como la nieve, aunque todavía conservaba la belleza de sus ojos verdes.

## JURATE

**Trasfondo:** Jurate nació en Palanga, un asentamiento costero habitado por el pueblo de los curos en el siglo XII. El lugar prosperaba con el comercio del ámbar del Báltico, y asimismo también era el

lugar de un célebre santuario, al que acudían peregrinos paganos de diversos pueblos para rezar a los dioses. En torno al santuario también acudían numerosos videntes, adivinos y hechiceros.

La familia de Jurate había prosperado con el comercio del ámbar, y cuando tuvo suficiente edad, ella y otras doncellas de Palanga fueron elegidas para atender el fuego sagrado del santuario. Allí aprendió de las sacerdotisas el conocimiento de los antiguos dioses.

Los curos tenían muchos enemigos, y ellos mismos a menudo se dedicaban a guerrear con sus vecinos. En el año 1161 los daneses desembarcaron en Palanga y conquistaron el asentamiento y la fortaleza cercana. Muchos curos huyeron de la ira de los daneses, entre ellos Jurate con su familia.

Fueron perseguidos por un grupo de daneses que quería obtener botín, pero esa noche los atacantes fueron rechazados por un grupo de guerreros curos que habían regresado con ayuda. Entre ellos se encontraba una hermosa hechicera que dirigió la magia de la tierra contra sus enemigos y puso a los daneses en fuga. Jurate quedó impresionada por aquella mujer, y así conoció a Deverra, quien le habló del dios Telyavel y de sus elegidos.

Deverra vivía en un asentamiento nómada en los bosques de Livonia, en compañía de los adoradores del dios y Jurate, después de meditarlo, decidió seguirla, aunque sus padres no le dieron permiso de buena gana.

Jurate encontró la vida entre los Telyavos y sus aliados agradable, y se convirtió en una aprendiz de Deverra, que finalmente le concedió el Abrazo y le abrió las puertas de un mundo hermoso y a la vez terrible, en el que los dioses caminaban entre los humanos. Bajo la tutela de su maestra, Jurate aprendió mucho, y a menudo actuó como su enviada ante otros círculos Telyavos dispersos por el Báltico.

Con la llegada de los cruzados cristianos y los vampiros que seguían su paso, Jurate luchó valientemente con sus compañeros Telyavos, enviando contra ellos el poder del fuego y los elementos. Hubo derrotas, pero también victorias, y tras la retirada de los odiados Ventrue, pareció que habían ganado la guerra. Deverra había sacrificado su propia juventud en el proceso, y eso hizo que Jurate la admirara más todavía.

Entonces llegaron los Tremere, que resultaron un enemigo más insidioso e implacable. Los Usurpadores profanaban y destruían sin escrúpulos, y conocían bien el poder de la magia. Jurate capturó a uno de los Tremere y contempló sorprendida cómo era consumido por la magia de los Usurpadores para que no pudiera ser utilizado como rehén. Frente al poder de los dioses en los que creía, el poder de los Tremere era una llama destructora que no se detenía ante nada.

Finalmente Deverra cayó ante la desesperación, después de que el poder del dios Telyavel la abandonara. Convocó a Jurate y la ordenó que reuniera a los supervivientes y se marchara a Riga. Jurate era reticente a obedecer a su maestra en aquel momento de necesidad, pero contempló con horror cómo sus antiguos compañeros se sacrificaban uno tras otro en un ritual de sangre para darle todo su poder a Deverra para que pudiera hacer frente a los Tremere.

Asustada, Jurate huyó, llevando noticia de lo que había ocurrido a sus compañeros Telyavos. En el Alka de Riga fue elegida como sucesora de su maestra y continuadora de su legado, y aunque se sentía bastante insegura, Jurate aceptó.

Ahora Jurate es la nueva líder de los Telyavos, al menos de manera nominal, aunque no tiene la autoridad ni el poder de su maestra. A menudo deja bastante autonomía a los círculos del linaje, pero al mismo tiempo comienza a perder el temor y a actuar con decisión para proteger a sus seguidores. Desde el Alka de Riga acepta aprendices, envía instrucciones a otros círculos y busca extender la influencia de la línea de sangre frente al avance del cristianismo. Al mismo tiempo también recibe embajadas de otros vampiros y busca nuevos aliados, aunque contempla el futuro con cierto pesimismo.

**Imagen:** Jurate era una mujer joven cuando fue Abrazada. Es de estatura baja y rasgos delicados, con un aire de tranquilidad y calma a su alrededor. Su larga cabellera dorada le llega más allá de los hombros y hasta la cintura, y en ocasiones la trenza en hermosos patrones y la adorna con abalorios de ámbar. Sus ojos son de un tono azul claro, y su piel es pálida, aunque con un ligero matiz de vida. Suele vestir con vestidos largos y mantos de color pardo, pero cuando preside las ceremonias de los Telyavos se viste con largas túnicas de color amarillo y blanco, que combina con joyas de ámbar y oro.

**Consejos de Interpretación:** Estás llena de preocupaciones en una posición en la que no te sientes segura, por lo que actúas con mucha cautela y procuras aparentar serenidad para no dejar traslucir tus miedos. Te aferras al recuerdo de tu sire para seguir su ejemplo, y al mismo tiempo sientes una mezcla de odio y temor hacia los Tremere, por lo que procuras que tus seguidores eviten un conflicto directo con ellos por el momento.

**Sire:** Deverra

**Naturaleza:** Protectora

**Conducta:** Juez

**Generación:** 8ª

**Abrazo:** 1162

**Edad aparente:** Cerca de veinte  
**Atributos Físicos:** Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2  
**Atributos Sociales:** Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia (noble) 4  
**Atributos Mentales:** Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3  
**Talentos:** Alerta 1, Esquivar 1, Empatía 3, Expresión 3, Liderazgo 2  
**Técnicas:** Armas C.C. 2, Etiqueta 2, Pericias 2, Supervivencia 2, Trato con Animales 1  
**Conocimientos:** Academicismo 1, Lingüística 3, Ocultismo 3, Política 2, Sabiduría Popular 3  
**Disciplinas:** Animalismo 2, Auspex 3, Presencia 2, Taumaturgia 4  
**Sendas taumatúrgicas:** Senda de la Sangre del Mundo 4, Rego Ignem 3, Rego Elementum 2, Senda del Mundo Sombrío 2  
**Trasfondos:** Aliados 3, Contactos 4, Influencia 2, Posición 4, Rebaño 3, Recursos 3  
**Virtudes:** Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 3  
**Camino de la Humanidad:** 6  
**Fuerza de Voluntad:** 6

## AZUOLAS

**Trasfondo:** Nacido en la noble familia lituana de los Ruskaiciai, Azuolas era el segundo de tres hermanos, pero tras un invierno especialmente cruel su cuerpo consumido y enfermizo y quedó postrado en el lecho. Afirmaba que los muertos lo visitaban, pero en su familia creían que había enloquecido y su padre pensó en poner fin a la vida de su hijo.

Sin embargo, su madre supo ver que su hijo había heredado la visión de sus antepasados y consultó con varios hechiceros. Finalmente acudió un sacerdote de Telyavel que les ofreció su ayuda y les propuso tomar al niño bajo su tutela.

Entre los Telyavos, Azuolas aprendió a controlar su visión y también a comprender a los espíritus que veía. Regresó con su familia para completar su formación como uno de los nobles de Lituania, pero lo acompañó su maestro, que por la noche complementaba su educación.

Azuolas no destacó en el manejo de las armas, pero consiguió convertirse en un muchacho sabio y respetado, y quienes le conocían creían que había sido bendecido por los dioses. Con el tiempo su familia, tras una derrota militar, se alió con el Gran Duque Mindaugas, que en pocos años consiguió dominar casi toda Lituania. Azuolas, a pesar de su juventud, pasó a formar parte de sus consejeros, especialmente en cuestiones relacionadas con los dioses. Tras la Batalla de Saulé, Mindaugas recompensó a su familia y otros duques que lo habían apoyado hasta la victoria.

Sin embargo, no todos estaban conformes con el favor que había recibido del Gran Duque e intentaron asesinar a Azuolas. Sin embargo no murió, sino que su maestro lo salvó de la muerte mediante la sangre de Telyavel y pronto reapareció entre los consejeros como si nada hubiera ocurrido, aunque espació su presencia a las horas de la noche. De improviso un día, el duque Gostautai, un rival de la familia de Azuolas, apareció muerto de terror en su castillo.

Desde la Batalla de Saulé y su Abrazo, Azuolas ha formado el Círculo del Escudo de Oro, un círculo de jóvenes Telyavos que participan en la política de Lituania con la intención de detener el avance del cristianismo. Han encontrado bastantes seguidores entre los nobles que permanecen fieles a los viejos dioses y su influencia es considerable. Al mismo tiempo Azuolas se mantiene en contacto con otros Telyavos, pero suele actuar con bastante autonomía, especialmente en lo que se refiere a la política del Gran Ducado.

Azuolas también ha comenzado a instruir a los aprendices de su círculo en una educación más modernizada, considerando que si quieren hacer frente a los Tremere y otros enemigos “civilizados”, no pueden quedarse atrás. Con este propósito ha atraído a varios eruditos de otros países a la corte del Gran Duque Mindaugas y varios servidores buscan libros de antigua sabiduría que puedan añadirse al legado místico de los Telyavos.

**Imagen:** Azuolas es un hombre joven, especialmente delgado, de rasgos sobrios y serios en un rostro algo aniñado. Cuando fue Abrazado llevaba su cabello rubio oscuro muy corto. Siempre parece concentrado en su interlocutor, con sus ojos de un color castaño claro, y habla muy poco, siempre con palabras meditadas y sabias. Aunque en la corte del Gran Duque suele vestir como corresponde a uno de sus consejeros, normalmente prefiere largos mantos sencillos de color negro o gris.

**Consejos de Interpretación:** Tu mente no descansa. Siempre estás atento a lo que te rodea, y especialmente a los espíritus, de los que has aprendido mucho. No temes a los muertos, y mucho menos a los vivos, y te comportas con una tranquilidad casi inquietante en todo lo que haces, siempre calmado y sin arranques excesivos de emoción. Cuando alguien te enfurece simplemente lo miras fijamente en silencio y dejas que sean tus ojos los que hablen y muestren tu desaprobación.

**Sire:** Zymantas

**Naturaleza:** Visionario

**Conducta:** Pedagogo  
**Generación:** 9ª  
**Abrazo:** 1236  
**Edad aparente:** Mediada la veintena  
**Atributos Físicos:** Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2  
**Atributos Sociales:** Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 2  
**Atributos Mentales:** Percepción (Espíritus) 4, Inteligencia (Absorbente) 4, Astucia 3  
**Talentos:** Alerta 2, Expresión 3, Liderazgo 2, Subterfugio 1  
**Técnicas:** Armas C.C. 1, Etiqueta 1, Pericias 2, Sigilo 1, Supervivencia 1, Trato con Animales 1  
**Conocimientos:** Academicismo 2, Leyes 2, Ocultismo 3, Política 3, Senescal 1  
**Disciplinas:** Auspex 2, Taumaturgia 4  
**Sendas taumatúrgicas:** Senda del Mundo Sombrío 4  
**Trasfondos:** Aliados 2, Criados 1, Influencia 3, Rebaño 2, Recursos 2  
**Virtudes:** Conciencia 2, Autocontrol 5, Coraje 3  
**Camino de la Humanidad:** 5  
**Fuerza de Voluntad:** 6  
**Mérito:** Médium

## DEBRULÉ

**Trasfondo:** En vida Debrulé vivía en la aldea de Vilks, en un bosque del centro de Lituania. Se había quedado huérfana cuando era pequeña y fue entregada al Culto de Telyavel, donde fue adoptada por la comunidad de adoradores del dios. Desde que era pequeña aprendió a respetar a los dioses, y especialmente a sus elegidos, que aparecían en noches señaladas para recibir las ofrendas y repartir bendiciones. Se sentía impresionada por sus rostros serios y blancos y por los milagros que eran capaces de obrar y decidió que quería ser como ellos.

Durante muchos años fue una servidora fiel, hasta que se ganó el derecho a ser iniciada, bebiendo la sangre del dios y aprendiendo sus misterios. Gozaba con los ritos que la conectaban con la tierra y las maravillas que era capaz de obrar a través de la sangre. Se llenaba de orgullo cuando los adoradores se inclinaban ante ella y le hacían ofrendas, y agradecía a los dioses por haberle dado aquella vida.

Pero la alegría de Debrulé duró poco. Sabía que los cristianos habían arrasado el templo de Telyavel, y que eran sus enemigos, y supo que una de sus obligaciones era defender a los dioses y luchar contra ellos. Sus cruces le provocaban repulsión, pero los peores eran los vampiros que se mezclaban con ellos. Ella y su círculo lucharon...y perdieron.

Sus vencedores no fueron caballeros cristianos, sino los Tremere. En una batalla encarnizada en las fronteras, su círculo fue destruido por la magia implacable de los Usurpadores. Debrulé se enfrentó personalmente a su líder, un joven pálido de mirada triste e invocó el poder de los dioses contra él. Sin embargo, el espíritu que había convocado se detuvo a un gesto del joven Usurpador y con sus palabras lo expulsó, ante la sorprendida mirada de Debrulé.

El joven la miró con su mirada triste y comprensiva y le dijo:

-No existen los dioses.

E invocó el poder de las llamas contra Debrulé, que huyó ardiendo aterrorizada para enterrarse en un pantano, donde cayó en letargo.

Despertó poseída por una nueva comprensión. Sola y sin círculo regresó junto a los Telyavos, pero ahora las ceremonias le parecían vacías y sin significado. Sin saber a quien recurrir, habló con un mortal, un hombre sabio de su aldea que había pertenecido al Culto de Telyavel, y de sus labios supo la verdad.

Que los Telyavos no eran dioses ni sus enviados, sino vampiros que habían usurpado su lugar para beber la sangre de los vivos. Los auténticos sacerdotes de los dioses habían tenido que someterse o habían muerto y para hacer creer a los mortales convocaban demonios.

Llena de rabia, Debrulé acabó con aquel hombre y tras un tiempo decidió dejar atrás al Culto de Telyavel. Desde entonces vaga sola como una hechicera errante, sin rumbo fijo, aprendiendo por su cuenta y decidida a no volver a ser engañada. En sus viajes ha contactado con otros Cainitas del Báltico, especialmente algunos hechiceros Tzimisce, y en ocasiones ha intercambiado conocimientos con ellos. Se dice que otros Telyavos, desengañados con el culto, se han unido a ella, y parece tener la intención de crear un círculo de renegados de su linaje.

**Imagen:** Debrulé suele vestir con ropas de campesina para pasar desapercibida, a menudo recogiendo el pelo oscuro o cubriendo su rostro aparentando modestia. Cuando viaja suele envolverse en largos mantos gastados por el tiempo. No se preocupa especialmente de su aspecto, pero tiene cierta



belleza natural en sus rasgos redondeados. Lo más destacado son sus ojos ambarinos de mirada feroz, semejantes a los de un depredador.

**Consejos de Interpretación:** Viviste engañada demasiado tiempo y la revelación te ha endurecido. Estás dispuesta a tomar tu destino en tus manos y no permitir que nadie te esclavice. Aunque no quieres relacionarte con el Culto de Telyavel has visto suficiente para no guardarles rencor, al fin y al cabo en este mundo los poderosos se ceban en los débiles. Atesoras el poder que aprendiste de ellos y al mismo tiempo tratas de aprender, pues sólo con el conocimiento y el poder podrás evitar ser una esclava engañada.

**Sire:** Sarys

**Naturaleza:** Superviviente

**Conducta:** Rebelde

**Generación:** 10<sup>a</sup>

**Abrazo:** 1232

**Edad aparente:** Unos treinta

**Atributos Físicos:** Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2

**Atributos Sociales:** Carisma 3, Manipulación (Impresionar) 4, Apariencia 2

**Atributos Mentales:** Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia (Pensar Rápido) 4

**Talentos:** Alerta 2, Expresión 1, Intimidación 2, Liderazgo 2, Pelea 1, Subterfugio 2

**Técnicas:** Etiqueta 1, Pericias 2, Sigilo 1, Supervivencia 1

**Conocimientos:** Investigación 2, Lingüística 2, Medicina 3, Ocultismo 3, Sabiduría Popular 2

**Disciplinas:** Auspex 1, Presencia 2, Taumaturgia 3

**Sendas taumatúrgicas:** Rego Spiritus 3, Senda de la Sangre del Mundo 1

**Trasfondos:** Aliados 1, Contactos 2, Rebaño 2

**Virtudes:** Convicción 3, Instinto 4, Coraje 3

**Camino del Pecado:** 6

**Fuerza de Voluntad:** 7

## APÉNDICE DOS: UNA INVITACIÓN

*Vender tu alma es la cosa más fácil del mundo. Eso lo hacen todas las personas en todas las horas de su vida. Si te pidiese que conservaras tu alma, comprenderías que eso ya es mucho más difícil.*

-“El manantial”, Ayn Rand

-Una carta dirigida a Jurate, Suma Sacerdotisa del Culto de Telyavel, año de 1242

*No nos conocemos, pero espero que tengamos el placer de poder hablar algún día en persona, más allá de las floridas palabras que un mensaje pueda ofrecer. También comprendo que desconfiéis de mis motivos, y teniendo en cuenta los precedentes de la relación entre la Casa de Telyavel y la Casa de Tremere, no os culpo por ello.*

*No comparto los motivos de mis compañeros, especialmente los del despreciable Etrius, para decidir castigar a vuestra Casa. Antes bien, debéis de saber que admiro vuestra obra en las lejanas tierras del Gran Ducado de Lituania, y que de haberseme encomendado la negociación entre la Casa de Telyavel y la Casa de Tremere creo que hoy seríamos aliados, y no enemigos. Creo que las acciones de la Casa Tremere con respecto a la Casa de Telyavel han sido completamente injustificadas y desproporcionadas, pero la ambición avariciosa de Etrius de Transilvania y su ansia precipitada por convertir a los magi de la Casa Tremere en lacayos de la Orden de la Cruz Negra han provocado este desastre y esta desafortunada situación.*

*No podemos deshacer el pasado, ni pretendo hacerlo, pero si podemos ocuparnos del futuro. Aunque en este momento una reconciliación con la Casa de Tremere es harto imposible, mi intención desde la humildad es reparar parte del daño causado. Os pido que no penséis que pretendo imponeros una nueva y lamentable esclavitud, sino que os ofrezco un acuerdo entre iguales, entre la Casa de Telyavel y la Casa de Goratrix.*

*Conozco la precariedad de vuestra situación en el Gran Ducado de Lituania, con la ambición de los caballeros teutónicos y la Orden de la Cruz Negra llamando a vuestras puertas. Y en esa situación, y con buena voluntad, os ofrezco mi ayuda. Sin despreciar los logros de la Casa de Telyavel, estoy dispuesto a enviaros conocimiento, instructores y recursos para ayudarlos.*

*A cambio sólo pretendo ganar vuestra buena voluntad y dar el primer paso para que en un futuro podamos compartir amistad, o por lo menos una alianza. Nuestras dos Casas se beneficiarían enormemente de un acuerdo.*

*Si rechazáis mi humilde oferta lo comprenderé. En ese caso mis palabras habrán cumplido su propósito y desaparecerán como si nunca hubieran existido y no volveré a molestaros, deseándoos la mejor de las fortunas.*

*De lo contrario, simplemente sostened esta carta en vuestras manos y pronunciad sin temor mi nombre.*

*Con el deseo de que se cumpla vuestra voluntad y la de la Casa de Telyavel, quedo a vuestra entera disposición.*

**-Goratrix**

## **EL DESTINO DE LOS TELYAVOS**

Asediado por sus muchos enemigos, el Culto de Telyavel recibe la inesperada ayuda de Goratrix, uno de los discípulos de Tremere y Señor de la Capilla de París y del Reino de Francia. Enzarzado en una profunda rivalidad con el Consejero Etrius desde antes de su conversión en vampiros, el hecho de que Etrius haya atacado a los Telyavos e intentado destruirlos es motivo suficiente para que Goratrix se interese, dispuesto a entorpecer los esfuerzos de su rival.

Pero más allá de su rencilla personal, Goratrix ve potencial en el Culto de Telyavel. Uno de sus proyectos esotéricos consiste en el estudio de la magia del clan Tzimisce y cree que de alguna forma los Telyavos han conseguido comprender sus principios, lo que constituiría una herramienta muy valiosa para su arsenal.

Por supuesto, hay que decir que las negociaciones entre Goratrix y los Telyavos no son fáciles, pero la necesidad se termina imponiendo y finalmente el Culto de Telyavel acepta la ayuda de la Casa de Goratrix.

Y Goratrix cumple su palabra, En las décadas siguientes sus agentes viajan de manera secreta y clandestina al Báltico, llevando a través de las rutas comerciales, grimorios de conocimiento mágico, materiales de laboratorio y en fin, varios recursos para ayudar a los Telyavos. Con el tiempo, y a medida que se establece la confianza entre ambas partes, incluso hay un intercambio de conocimientos y de aprendices, que se lleva a cabo con gran discreción.

La alianza entre Goratrix y los Telyavos resulta fructífera. Cuando Goratrix cae en desgracia entre los Tremere en el siglo XIV debido a que su interferencia en el reino de Francia y en la Orden del Temple han puesto en peligro al clan, es llevado a la capilla de Ceoris para ser juzgado, pero terminará consiguiendo escapar y “desaparecerá”, encontrando refugio entre sus aliados del Báltico.

Durante su estancia entre los Telyavos, Goratrix no pierde el tiempo, dirigiendo la escisión de sus aliados y servidores de la Casa Tremere para crear su propia Casa independiente del resto del clan de los Brujos.

Pero la alianza entre Goratrix y los Telyavos es descubierta, y los Tremere reinician una vez más las hostilidades. En el siglo XVI el Culto de Telyavel se encuentra muy debilitado, el reino de Lituania, su principal refugio, se ha convertido al cristianismo y el paganismo se encuentra cada vez más en recesión. Cazadores de brujas al servicio de la Iglesia también acaban uno tras otro con los círculos Telyavos, y por último el Círculo de Riga cae y es destruido, y los Tremere y otros vampiros consideran extinta a la línea de sangre.

Sin embargo, los Telyavos no se extinguen, y una vez más demuestran ser unos avezados supervivientes. Unos pocos, en gran parte los que permanecían al margen del Culto del Telyavel, encuentran refugio dentro de la Casa de Goratrix, y se unen a los antitribu Tremere en el Sabbat, donde permanecerán ocultos durante siglos y contribuirán a la creación de rituales y hechizos relacionados con el poder de las tierras salvajes.

Cuando los antitribu Tremere son prácticamente destruidos a finales del siglo XX en una conflagración, los Telyavos consiguen sobrevivir de nuevo. El hechizo que convoca a la Casa de Goratrix y provoca su destrucción simplemente no les afecta, ya que estaba diseñado para afectar sólo a los descendientes de la sangre del antiguo mago. Preocupados, contemplan cómo el Sabbat se desmorona a su alrededor y sus compañeros Cainitas parten en cruzada con el comienzo de la Gehenna.

Los Telyavos eligen quedarse atrás, ocultarse y esperar, abandonando la Espada de Caín. Es entonces cuando escuchan una voz que los llama uno tras otro, una voz familiar y que creían desaparecida para siempre.

Goratrix reaparece entre las sombras y con los Telyavos pone los cimientos de una renovada Casa de magos.

## **LIBRO DE LÍNEA DE SANGRE: TELYAVOS**

### **LA VOZ DE LOS DIOSES SUENA EN LA NOCHE**

Hace tiempo unos magos de la Casa Tremere descubrieron que la inmortalidad que habían obtenido como vampiros tenía un precio demasiado elevado. Se apartaron de sus compañeros y viajaron lejos al este en busca de sabiduría y redención, pero lo que encontraron los cambió por completo. Se convirtieron en Telyavos, seguidores del dios Telyavel y tienen a su disposición la magia y los secretos de la tierra, que utilizan para protegerla. Sin embargo, esta tierra tiene muchos enemigos y la existencia de los Telyavos no es fácil, aunque están dispuestos a utilizar los dones de los viejos dioses y luchar. Aunque tal vez ni siquiera eso sirva para detener al destino que avanza inexorable en la sombra de la cruz...

## **EL LIBRO DE LA LÍNEA DE SANGRE: TELYAVOS INCLUYE:**

- La historia de la línea de sangre, desde las primeras noches inciertas hasta la actual Guerra de los Príncipes.
- La organización interna de las Los Telyavos.
- Nuevos poderes, ejemplos de personaje y más.