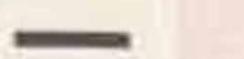


EDAD ROMANA

VAMPIRO





- 1 
- 2 
- 3 
- 4 
- 5 



EDAD ROMANA

VAMPIRO

DOR ALEXANDER WEISS

Iuven@hotmail.com

CRÉDITOS

Basado en Requiem for Rome, suplemento de **Vampiro: el Réquiem**, de Russell Bailey, David Chart, Ray Fawkes, Hill Hindmarch, Howard David Ingham y Chuck Wendig.

Tierras del Imperio y Terra Incognita basado en **Arcana Mundi** de Adrian T. Rodríguez.

Escrito por: Alexander Weiss y Magus

Maquetación: Cnegro4

Crítica y prueba de juego: Daniel Fernández, Víctor Fajardo, Marcos Pais, José Penedo, Juan A. Piteira

ADVERTENCIA PRELIMINAR

Este suplemento, aunque en parte ha sido realizado con mi inspiración, debe mucho a las fuentes mencionadas en la Bibliografía, y muy especialmente a **Requiem for Rome** y a **Arcana Mundi**. Reconozco y valoro el trabajo de los autores mencionados, y lejos de mi intención está ofenderlos o lucrarme a costa de su esfuerzo.

LA BIBLIOTECA DE LA HERMANDAD

La Biblioteca de la Hermandad ha sido creada como una forma de promover y rescatar el Viejo Mundo de Tinieblas. Para lograr este fin, la propuesta es:

1.- Rescatar los suplementos publicados en español de forma oficial, junto a algún documento concreto en inglés.

2.- Sumar a lo anterior aquellos manuales y módulos escritos por jugadores y narradores que alcanzan un nivel de calidad cercano o superior a las publicaciones originales de White Wolf.

3.- Recolectar las recopilaciones de material oficial hechas por jugadores y narradores.

4.- Dar cabida a la Generación, Traducción, Maquetación y Escaneo de material de Viejo Mundo de Tinieblas a través de lo que llamaremos, de forma simple, "el Proyecto". La idea es ampliar Viejo Mundo de Tinieblas con manuales hasta su máxima expresión.

No menos importante, el material incluido sólo será de la línea Viejo Mundo de Tinieblas. Nuevo Mundo de Tinieblas NO tiene cabida en la Biblioteca de la Hermandad, ya que está siendo publicado en estos momentos tanto por White Wolf como por la Factoría, en su versión española.

Últimas líneas: El Proyecto se construye en base a colaboraciones, por lo que buscamos Traductores para publicar libros nunca llevados al español. Del mismo modo, cualquier colaboración (manuales, recomendaciones de documentos que pululan por la red, OCR de manuales ya escaneados en baja o mediana calidad, escritos, maquetas...) será agradecida. Contáctanos a través

de <http://labibliotecalahermandad.blogspot.com/> o nuestro correo labibliotecalahermandad@gmail.com.

EDAD ROMANA

VAMPIRO

INDICE

LA ULTIMA CENA DE JUNIA SABINA	05
LA CIUDAD ETERNA	09
INTRODUCCION	15
LIBER I: HISTORIA DE ROMA	23
LIBER II: GUIA DEL LUSITOR ROMANO	71
LIBER III: VIVIR Y MORIR EN ROMA	159
LIBER IV: NARRACION Y ANTAGONISTAS	221
APENDICE: LOS DIOS DE ROMA	283
ULTIMAS PALABRAS	288



La Última Cena de Junia Sabina

De las Memoriae de Junia Sabina:

Antes de que llegaran los invitados, dos hombres irrumpieron en la casa; el esclavo los anunció como Julio Macelario Corbulo y Flavonio Calvo. Nunca los había visto antes, ni tampoco mi marido. Hizo una señal al esclavo indicando al desgraciado que sería azotado después, y entonces se dirigió a los hombres para decirles que eran unos intrusos y no eran bienvenidos.

Había comenzado a dirigirse al primero de los hombres, un individuo pálido y obscenamente gordo, con una toga lujosa pero ligeramente anticuada, cuando el hombre le dijo en voz alta y aflautada: "Venía, Euterio. Somos viejos amigos. Somos bienvenidos a tu mesa, ¿verdad?"

De alguna forma me estremecí cuando dijo eso, pues pensé que le ordenaría que se fuera, pero mi marido ordenó a los esclavos que prepararan dos lugares más.

El segundo hombre, tan calvo como su nombre, pero tan delgado como gordo era el primero e igualmente afeminado, se presentó ante mí y me besó la mano. Yo le dije "No le conozco". Sonrió y me miró a los ojos y me dijo. "Pero soy un viejo amigo". E insistí. "No le conozco." Por algún motivo pareció sorprenderse y me sonrió un poco más mientras decía "Como quiera, señora."

Trece personas nos reclinamos ante la mesa esa noche, y los lugares de honor fueron ofrecidos a Macelario y Calvo. Yo me sentaba junto a Mavortia, la mujer de Relurro Valente, que debería haber ocupado el asiento que Macelario había usurpado. Valente se encontraba visiblemente furioso por ello, y debería estarlo, porque había aceptado comprar algunas de las propiedades de Euterio para que mi marido pudiera pagar sus deudas de juego.

Recuerdo aquella cena con más claridad que ninguna otra en mi vida. Recuerdo los sabores y olores como si acabara de comer. Cenamos un guiso de calabaza con asafétida y asaduras, con grulla asada con garum y pollo frontoniano, con pasteles de miel y otras docenas de cosas. Nunca volvería a comer.

Macelario y Calvo tampoco comieron. Cada vez que se les ofrecía un plato o una copa, declinaban el ofrecimiento. Vitrasio Victor, el mercader de esclavos, preguntó a Calvo por qué no comía; Calvo levantó una mano y dijo "Tace" y Vitrasio quedó en silencio y nadie le preguntó más.

La conversación en la mesa era torpe e incómoda. Nadie conocía a esos hombres, y nadie se atrevía a hacerles preguntas. Ellos nos miraban y sonreían, y cada vez que me encontraba la mirada de Macelario y Calvo —porque no bajaba la mirada, soy una matrona romana, no una cristiana— sentía un escalofrío.

Tras haber levantado la mesa, entró un músico y mientras tocaba dijo Macelario "Ahora debemos cenar". Saltó de su sitio, con una velocidad que jamás había visto, y pasó por encima de la mesa, hundiendo sus dientes en la garganta de Euterio. Y entonces se bebió la sangre de mi marido. Mavortia gritó, y el músico dejó de tocar la lira, completamente asombrado. Calvo dijo "Toca", y el músico, con los ojos llenos de horror, no pudo hacer otra cosa salvo tocar. Algunos de los visitantes estaban paralizados, como un ciervo que ve al cazador con su flecha preparada y no puede moverse. Valente se levantó de su sitio e intentó agarrar a Calvo por la garganta, que lo golpeó con el revés de su mano de la misma forma que un caballo espanta una mosca con su cola, y Valente cayó pesadamente al suelo y dejó de moverse.

Calvo tomó a Mavortia en sus brazos y la besó en los labios; y ella no se resistió, y pareció disfrutar de sus besos, y de repente también dejó de moverse. Recuerdo que él miró hacia arriba y había sangre en su boca, y la boca de Mavortia también estaba manchada de sangre, pero ella estaba muerta. Vitrasio, y Porciano y su esposa intentaron correr hacia la puerta, pero Macelario había dejado el cuerpo de Euterio en el suelo, se adelantó y les bloqueó el paso. Ordenó a la mujer que mirara, mientras se bebía primero la sangre de uno de los hombres y después del otro.

Anicino, que había sido un Tribuno en las legiones, comenzó a llorar, y se arrodilló ante Calvo y tomó el faldón de su toga entre las manos. Anicino comenzó a suplicar por su vida, ofreciendo a su esposa en su lugar. Calvo extendió su mano y aplastó la garganta de Anicino. La mujer de Anicino comenzó a llorar. Salviniiano Pison se había desmayado. Sexto Taracio lanzaba maldiciones contra los dos monstruos, pero no había abandonado su posición. Yo no me había movido ni hablado. Todo había ocurrido en apenas unos momentos.

Macelario se dirigió al inconsciente Valente y abrió una de las arterias de la muñeca del hombre con un cuchillo de fruta. Macelario bebió la sangre que manó de la herida. Y entonces los dos asesinos se irguieron. Calvo le dijo al aterrizado músico que siguiera tocando, y los dos hombres salieron de la habitación. Taracio permaneció

en silencio. Estaba sentado, pálido y temblando. El músico continuó tocando mientras lloraba.

Yo me levanté y seguí a los monstruos. Estaban en el atrio, inclinados sobre el estanque de la lluvia. Cada uno se llevaba los dos primeros dedos de sus manos a la boca y vomitaban más sangre de la que jamás había visto, vomitaban como se decía que hacía César después de un festín. Macelario levantó la mirada y me sonrió, y sus dientes estaban afilados y su rostro manchado de sangre.

Regresé al triclinio, y le dije a Taracio, que estaba rezando sobre el cadáver de Valente. "Van a volver, debéis marcharos." Pero incluso antes de que hubiera hablado, ellos habían vuelto y Taracio murió, y también Pisón y sólo el músico, que seguía tocando y sollozando como un niño, quedaba vivo junto a mí.

Calvo dijo. "Mira, Julio, ella no llora. Y no pude engañarla antes."

Macelario dijo. "Es cierto". Y entonces se dirigió a mí. "Tú, ¿nos temes?"

"Te temo." Le respondí. "Pero si muero no tendré más miedo."

"Eres una mujer estoica, y tienes un corazón de hombre. No eres una matrona romana, y me parece que estarías mejor en otro lugar." Dijo Calvo. Se dirigió a Macelario. "¿Tú o yo?"

Macelario hizo un gesto con la mano y Calvo cayó sobre mí. Y morí. Pero no dejé de caminar. Morí, y chillando regresé muerta al mundo. Y esa noche cené y saqué mi sed con las venas del músico, cuyo nombre jamás recuerdo...



SPQR

LA CIUDAD ETERNA

Una introducción de Kenneth Hite

Roma, la Ciudad Eterna, una ciudad que no muere, una ciudad llena de muerte. La vida de los antiguos romanos estaba regida por la telaraña de sus tradiciones y ancestros, cuyo sentido en muchas ocasiones ni siquiera se recordaba, simplemente se aceptaba como una parte más de la vida. Aceptaban el suicidio como una salida digna a una vida deshonrosa, aún cuando casi todas las culturas creen que los suicidas se convierten en espíritus sin reposo que regresan para atormentar a los vivos. En la sociedad romana estaba fuertemente arraigado el culto a los ancestros, Lares y Manes, a los que realizaban ofrendas de sangre e incienso. Para ellos el más allá y el mundo de los vivos apenas estaban separados. Durante la noche los muertos hablaban a los vivos en sueños, y en ocasiones lamían sangre y poseían la carne. Y la muerte era un evento que rodeaba a los vivos: las guerras contra los extranjeros, la crueldad de los gobernantes e incluso la violencia cotidiana. La vida de los Césares constituye un catálogo de rapiña, asesinatos, traiciones, envenenamientos y crueldades grotescas y caprichosas. Todo por el poder, el deseo y el odio, en medio del marco de una ciudad eterna con siglos de tradiciones entre sus murallas.

Pero el camino hacia la grandeza de Roma no fue sencillo, sino un edificio construido sobre cimientos de sangre y muerte, y no precisamente por culpa de los vampiros, poco más que carroñeros que revolotearon sobre los despojos de los que se alimentaron los mortales. Durante aproximadamente nueve siglos, entre el 500 a.C. y el 400 d.C. murieron 885.000 soldados romanos para proteger la ciudad y llenar los bolsillos de las familias enriquecidas. Entre soldados y civiles quizás murieran unos 300.000 romanos por culpa de la violencia política – bajo las espadas de otros romanos- durante la época de los hermanos Graco y el fin del Segundo Triunvirato. Los

romanos también murieron para divertir a la ciudad – durante los cuatro siglos entre Espartaco y Constantino murieron aproximadamente unos 750.000 gladiadores en la arena del circo (sin contar los 7.000 rebeldes crucificados junto a Espartaco), y su sangre se derramó sobre la arena junto a la de unos 100.000 mártires cristianos y una horda incontable de otros criminales, prisioneros de guerra y esclavos.

Muchos de los gladiadores eran extranjeros, pero no hacía falta que acudieran a Roma para morir por ella. Las legiones masacraron a 80.000 britones tras la revuelta de la reina Boadicea y Julio César puede que acabara con 100.000 galos durante sus guerras de conquista (Plutarco afirma que un millón de personas murieron por causa de César). En el siglo II a.C. Mario masacró a casi 250.000 germanos, mientras que en el siglo III d.C. el emperador Aureliano envió a 400.000 godos y persas al encuentro de sus dioses. Durante y después de las tres grandes revueltas judías (aproximadamente entre los años 67 y 135), los romanos prácticamente aniquilaron a toda la población de Palestina, dejando un millón de muertos.

Sobre la campaña de Britania el historiador Tácito comentó: “Roma crea un desierto y lo llama paz”. De esta forma Roma construyó un pantano de sangre y huesos y engordó con sus frutos. Como dice Virgilio en la “Eneida”: “La sangre de las víctimas y las bestias enriquece el suelo.”

Si el Imperio Romano en sí es terriblemente vampírico –de larga vida, sediento de sangre, insaciable y propenso al frenesí y al letargo- también lo son los emperadores romanos. Como los vampiros los emperadores vivían en una constante maraña de intrigas y asesinatos contra sus propios hijos y progenitores, contra los miembros de su clan y de su linaje. De hecho, la

SANGRE DERRAMADA EN LA ARENA DE ROMA

Hablemos ahora de Calígula como emperador; debemos hablar de su carrera como monstruo...su cuerpo fue en secreto enviado a los jardines de las lamias, donde fue parcialmente consumido en una pira erigida con prisa y enterrado bajo una ligera cubierta de césped. Más tarde sus hermanas, cuando regresaron de su exilio, lo desenterraron, lo incineraron y lo enterraron en una tumba. Pero antes de que esto se hiciera, se sabe que los guardianes de los jardines eran acosados por sombras, y que en la casa donde el cadáver del monstruo yacía no pasaba una noche sin que se produjera una terrible aparición.

-Suetonio, Vida de los Césares



historia de Roma tendría mucho más sentido si hubiera sido influenciada por una secta de vampiros en algún momento: César “irremediablemente retorcido desde el útero de su madre” y Cleopatra la (¿infernala?) seductora del Nilo, sugieren este punto de vista. Y el pueblo de Roma lo contempló también. Cuando el emperador Tiberio murió, Suetonio afirma que el pueblo de Roma “rezó a la Madre Tierra y a los Manes para que el difunto no encontrará ningún refugio salvo entre los condenados”. Si es que no se encontraba ya entre ellos.

Aunque Roma también sufrió bajo la República, antes de la llegada de los Césares, fue a una escala menor. Durante el “reinado de terror” del dictador Sila murieron 4.700 hombres –apenas una parte de los 38.000 asesinatos políticos de Tiberio. Calígula, el heredero degenerado y megalómano de Tiberio, ordenó 35.000 antes de su propio asesinato (y como menciona Suetonio en la entrada de este apartado, parece que Calígula no descansó al morir). El emperador Domiciano acabó con 20.000 vidas (también le gustaba torturar moscas en su tiempo libre). Incluso el “buen emperador” Claudio puede que ejecutara a unas 3.000 personas por traición. La situación no mejoró con el tiempo; en el año 215, el emperador Caracalla ejecutó a 30.000 seguidores de su rival Geta en una purga. Y estas muertes no eran las matanzas impersonales e industrializadas del siglo XX, sino asesinatos personales, a menudo ordenados directamente por el emperador y realizados por especialistas. O en ocasiones, era el propio emperador el que administraba la muerte: se afirma que el emperador Cómodo mató a 12.000 hombres en la arena del circo, sin contar las purgas políticas.

Los excesos personales de éstos y otros emperadores redefinen la frase “el poder absoluto corrompe absolutamente”. Cada uno tenía sus propios gustos sádicos, a menudo coloridos con aficiones exóticas: Tiberio celebraba orgías sexuales con enanos mientras debatía con sus invitados sobre las verdades secretas de la mitología griega, mientras que a Heliogábalo le encantaba abrasar a la gente viva en toros

de bronce o recubrir a los invitados de sus cenas con montículos de pétalos de rosa. Si estás buscando un gótico antes de la moda gótica, basta con echar un vistazo a los banquetes de Domiciano. En sus celebraciones todo –los servicios de mesa, las estatuas, los adornos, la comida y los esclavos- era de color negro. En ocasiones los invitados llegaban para encontrar sus nombres grabados en columnas rotas o en lápidas esparcidas por la cámara, mientras Domiciano debatía sobre la forma de su ejecución (o de las muertes que ya habían sufrido) entre vino y alondras caramelizadas. También recubría las columnas de su palacio con “piedra de luna pulida” – ¿quizás para descubrir si sus invitados y cortesanos tenían reflejo?

Por supuesto en lo más alto se encuentra el famoso festín de Nerón a finales del verano del año 64, iluminado por las antorchas humanas de cristianos crucificados. Imagínate el olor, el sonido, el horror de conversar frívolamente sobre música o arte, sabiendo que una palabra equivocada puede ponerte –humano o vampiro- junto a esas antorchas. En unos doce años, Nerón asesinó a 22.000 personas, incluyendo a su madre, a su hermanastro y a sus dos esposas, matando a la segunda a patadas mientras estaba embarazada. En ese registro incluso se encuentra la ejecución del filósofo y poeta Séneca, el viejo maestro de Nerón. Como la sangre de Séneca “fluía demasiado lentamente” para morir por la espada y debido (según dice Suetonio) a que su “dieta peculiar” lo hacía inmune a los venenos, Nerón finalmente ordenó que Séneca fuera ahogado en un baño de vapor durante otro banquete.

Pero tanto hablar de banquetes nos ha dado sed. Reclinémonos aquí, durante unos minutos, y contemplemos una obra de teatro. Octavia, la esposa que fue rechazada por el emperador Nerón, cuenta sus atrocidades y nos habla de su sueño de divorciarse, exiliarse y morir. Nerón entra, ordena asesinatos y se glorifica de su tiranía hasta que se enfrenta a la sombra sangrienta de Agripina, la madre a la que ordenó asesinar. Ella profetiza la muerte de su hijo y los

partidarios de Octavia se rebelan. En respuesta, Nerón ordena que maten a su esposa y que arda Roma; se casa con Pópea, que también es atormentada por el espectro de Agripina. La obra termina con el lamento agonizante de Octavia en medio de una ciudad que quiere la sangre de sus favoritos.

La obra de teatro es *Octavia*, atribuida a Séneca, aunque parece referirse a acontecimientos que ocurrieron después de su muerte (O quizás Séneca se levantó de su baño fatal y regresó de la muerte para escribir una obra de teatro. Suetonio escribe que la sangre de Octavia no había sido derramada por un cuchillo. ¿Imita el arte la no vida?). Aunque Octavia no sea de Séneca, la obra imita el estilo de sus tragedias. Comparte la estructura de tres partes de una obra de Séneca: la obra comienza con un manto de mal, muestra la derrota de la razón por el mal y concluye con el triunfo del mal en medio del horror y la catástrofe. La tragedia de Séneca influyó sobre Shakespeare: *Tito Andrónico*, *Macbeth* y *Ricardo III* están todas escritas según la estructura de Séneca. *Hamlet* es otra tragedia de ese estilo, una obra de venganza. Estas obras se inician con la aparición de un fantasma o una Furia, el héroe se transforma en un asesino y la venganza concluye con un ritual sangriento.

A Séneca le gustaba llevar las sombras de los muertos al escenario teatral, frecuentemente a través de la brujería y lo sobrenatural. Incesto, mutilación, tortura y cadáveres son elementos de sus obras, contando una historia intensamente claustrofóbica de crimen y muerte. Séneca está obsesionado con los crímenes y las violaciones de la moralidad; sus príncipes, impulsados por la ambición, cometen atrocidades cada vez más grandes hasta llegar a un clímax inimaginablemente sangriento. Como escribe Séneca en *Agamenón*, “En los crímenes, el camino para ocultarlos siempre lleva a más crímenes”, o en *Thyestes* “No se venga un gran crimen salvo superándolo en maldad”.

Algunos eruditos sostienen que Séneca no pretendía que sus obras fuesen representadas en un escenario público, sino en lecturas privadas, quizás después de un banquete, en el que unos pocos amigos interpretarían las diversas partes y seguirían la tragedia hasta su aterradora y catártica conclusión. En resumen, Séneca bien podría haber escrito *Crónicas de Vampiro: la Mascarada*. Y si puedes soportar el toque de sus manos muertas y frías en las tuyas, si no te importa soportar un montón de olor a mirra (y mucha sangre), también puede guiar tu historia.

Séneca reescribe las historias de los mitos griegos para los romanos de su época, aterrorizados por las purgas y locura de Nerón. Considera tomar ejemplo de las obras de Séneca y adáptalo a él, o a Suetonio, o a algún otro autor romano, no sólo para contar historias sobre Roma, sino también historias modernas. De la misma forma que Orson Welles adaptó *Julio César* a la Italia contemporánea, puedes recrear la Roma de Séneca con un matiz gótico moderno. Pero no con un sentimiento moderno.

Las *Crónicas* de Séneca no son sutiles ni realistas, sino salvajes, oscuras y terribles, lo que hoy podríamos llamar “operísticas” –incluso melodramáticas. Incluso los naturalistas romanos no eran naturalistas, ¿así que por qué los Narradores romanos estarían obligados a ser modestos? Los Narradores que sigan el estilo de

Séneca deben liberarse de las ataduras modernistas y bañar sus historias en sangre, furia y excesos. Los personajes están atrapados entre el deber y el deseo, con ricas recompensas y desesperación oscura aguardando en abundancia para el atrevido monstruo dispuesto a atravesar la masacre para alcanzarlas. Nadie es inmune al peligro o al horror; no hay “favoritos del Narrador” ni privilegiados en la obra de Séneca. Antagonistas, conocidos, criados, mentores y quizás incluso personajes protagonistas deberían morir en oleadas –siempre pueden regresar como fantasmas vengativos (o incluso cosas peores) si es necesario.

¿Estamos todos relajados? ¿Refrescados por el intenso perfume de la sangre del escenario? ¿Preparados para reanudar nuestra peregrinación a través de las sanguinarias calles de Roma? Excelente.

En *Cuestiones Naturales*, nuestro sangriento Séneca (que tardó mucho en sangrar) escribe: “Algunos dicen que sospechan que en la sangre existe una poderosa fuerza que puede evitar y rechazar el agua de la lluvia”. O para provocar una: el semejante llama al semejante, como es abajo así es arriba. En lo alto de las colinas, sacerdotes inmortales de dioses no muertos alzan sus rostros a los cielos, aguardando a que caigan las gotas rojas. La primera lluvia de sangre conocida en Roma se produjo durante el reinado de Rómulo en el año 737 a.C.

Desde esa ocasión, las lluvias de sangre parecen haber sido sucesos regulares, incluso normales, un portento recordado cuando se puede hablar de tales cosas. Repetidas lluvias de sangre cayeron sobre el Volcanal, un santuario dedicado a Vulcano en las laderas del Monte Capitolino (Livio afirma que la última de esas lluvias cayó en el 181 a.C.). Hubo una lluvia de sangre en el Comitium, en el Foro y en el Capitolio durante la Guerra Macedonia en 197 a.C., y de nuevo en el año 183 a.C., el año en que Aníbal (señor del culto que quemaba niños en Cartago, y que casi consiguió destruir Roma) murió. Cuando se acercaba a Roma, los discos sagrados de la diosa Fortuna sudaron sangre. Pero como menciona Livio, en algún momento estos portentos dejaron de ser públicos o registrados en los anales. Quizás se habían vuelto demasiado terribles o demasiado frecuentes –o demasiado relacionados con la plaga vampírica de la ciudad- para que incluso los historiadores imperiales se atrevieran a mencionarlos.

LA SANGRE CORRE POR LA COLINA

Estoy seguro de que el espíritu de la indiferencia que en estos días hace que los hombres se niegan a creer que los dioses nos advierten a través de portentos, también evita que estos portentos sean hechos públicos o registrados en los anales. Pero cuando narro los acontecimientos de los tiempos antiguos yo mismo estoy poseído por el espíritu de la antigüedad... Dos portentos distintos se produjeron en el Templo de Fortuna Primigenia en el Monte Quirinal: una palmera brotó dentro del recinto del templo y una lluvia de sangre cayó durante el día.

-Livio, *Historia de Roma*

Pero los romanos lo sabían. Realizaban ofrendas de sangre a los espíritus de sus ancestros y a algunos de sus dioses. Los romanos hacían sacrificios de sangre en silencio y creciente reticencia. Podían ofrecer libaciones

de sangre en un lago que tenía fama de estar conectado con el inframundo, si tenía propiedades en las que ocurrían hechos sobrenaturales. O, si los romanos vivían en la ciudad, tenían los mayores y sangrientos santuarios del mundo antiguo a su alrededor.

Todas las calles y edificios principales de Roma tenían un significado ritual y mágico, junto con sus propios fantasmas históricos. Tertuliano –que escribe sobre dos encuentros separados con muertos vivientes– dejó traslucir mucho cuando describió el Coliseo como “El templo de todos los demonios. Muchos espíritus impíos se reunían allí, tantos como hombres podían sentarse.” (Imagínate: 50.000 fantasmas, Lares, vampiros, llenando el hipogeo, lanzándose para lamer la sangrienta arena del circo, con sus aullidos perdiéndose entre el rugido de las bestias.) No sólo los edificios estaban embrujados, también la propia tierra de Roma.

Cada una de las famosas Nueve Colinas de Roma tenía su propio genio local, su propio señor de la tierra. (Nueve colinas –nueve vastos monstruos semialetargados en nueve túmulos antiguos cuando los etruscos expulsaron al pueblo desconocido que los precedió –¿nueve nidos de vampiros?) Algunas colinas eran más famosas, o más temidas, que otras. Suetonio mencionó los Jardines de Lamia (las Lamias eran vampiros griegos, y el nombre de una *gens* romana, un hecho que parece casi ideal para el juego) en el Monte Esquilino. Los jardines adornan los límites de un viejo santuario de Diana, la diosa eternamente joven vinculada a la sangre y a la luna. Aquí, Servio Tulio, el sexto rey de Roma, murió bajo las ruedas del carro de su hija. (Plinio dice que Servio Tulio, que construyó las primeras murallas de Roma, y cuya propia sangre y carne fue esparcida por sus calles, era el hijo de un Lar, un espíritu ancestral.) En el Monte Esquilino también se encontraba el primer cementerio de Roma, y la brujería parece que era tan frecuente en esa colina que el escritor Horacio alude a la presencia de un grupo de brujas en el lugar.

De forma similar el historiador Salustio menciona casualmente que todas las tumbas y necrópolis de Roma eran “moradas de fantasmas”; algunos romanos celebraban banquetes allí para que sus Lares y fantasmas familiares pudiesen participar con ellos. Pero no todas las tumbas romanas eran tradicionales. Cayo Cestio fue enterrado en una pirámide al estilo egipcio (en una encrucijada, con gran potencial mágico), que se convirtió en parte de la Muralla Aureliana en el siglo III. Otras dos pirámides funerarias se encontraban en el Campo de Marte, y una más allá del río Tíber entre el Monte Vaticano y el Janículo (en otra encrucijada). Esta última pirámide se encontraba a la sombra de un obelisco de 2.000 años del color de la sangre seca y sin inscripciones, transportado desde Egipto y erigido en el Circo Vaticano por el Emperador Calígula justo antes de su sangrienta (¿y primera?) muerte. (A los pies del obelisco, Nerón ordenó crucificar a San Pedro). Calígula siguió el ejemplo de Augusto, que había levantado dos obeliscos egipcios en el Circo Flaminio y en el Circo Máximo, y de Salustio, cliente de Julio César, que había erigido su propio obelisco privado en los jardines bajo el Monte Quirinal.

Así, mientras los crueles emperadores de la dinastía Julio-Claudia hundían sus garras en Roma, extendían una red de geomancia egipcia sobre la ciudad,

y quizás realizaban otros ritos más oscuros. Bajo el gobierno de Julio César y Augusto, el Monte Janículo, fuera de las murallas y más allá del río Tíber, fuera de los límites de la ciudad, se convirtió en un hervidero de cultos procedentes de Egipto y de Siria. Algunos mezclaron su adoración con la de los viejos dioses romanos, como el culto sirio de la Gruta de Furrina, en el extremo sur de la colina. Aquí brotaba una fuente sagrada procedente del inframundo; aquí Roma derramó la sangre de sus mejores hijos. Aquí Filócrates asesinó al popular tribuno Cayo Graco en el 121 a.C. Filócrates se suicidó inmediatamente; otro fantasma reclamado por la brujería siria.

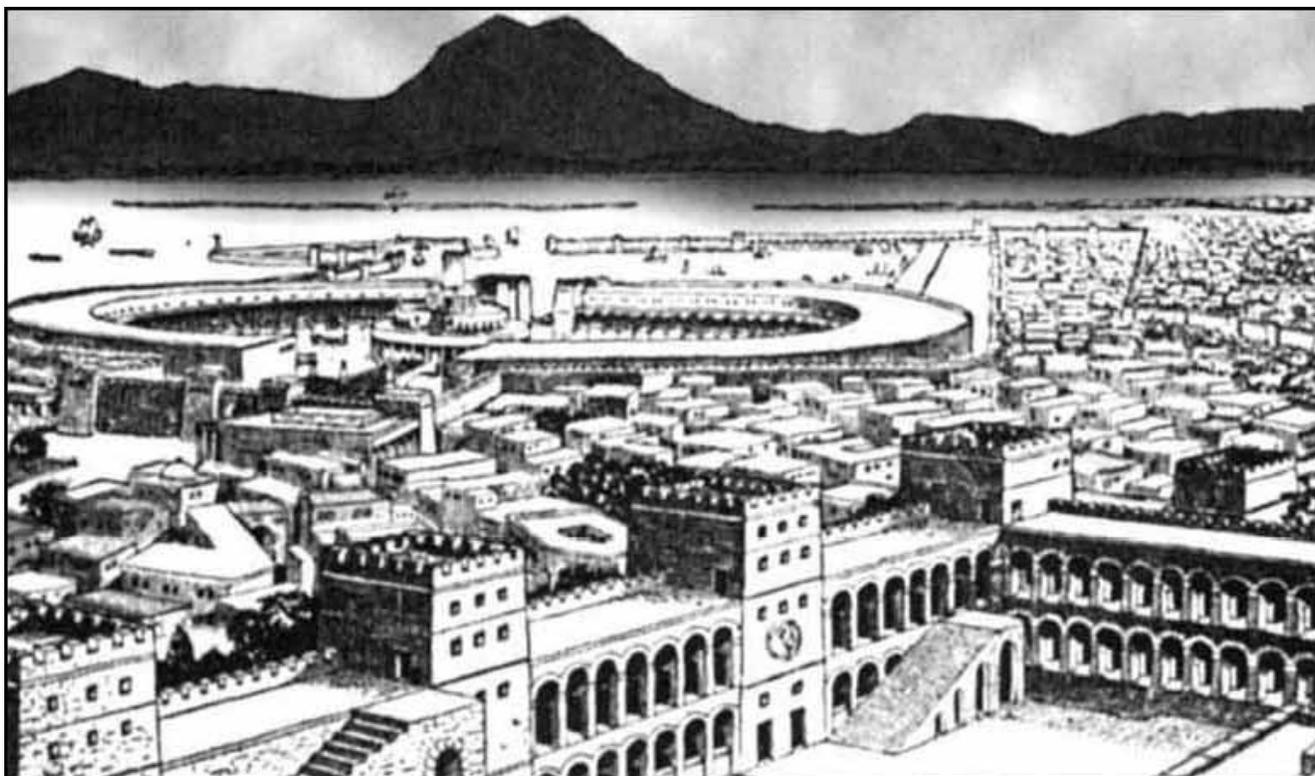
LA SED DE LOS DIOS

Dejemos que los santuarios de los egipcios y la nigromancia de los etruscos se queden en la oscuridad.

–San Clemente de Alejandría, *Exhortación a los Paganos*

Cuando los sirios construyeron su santuario en el Monte Janículo, eran casi los únicos que recordaban a Furrina. Todos los que la conocían sabían que era una diosa terrible y sedienta de sangre. Incluso Cicerón menciona vagamente que podría haberse tratado de una de las Furias, y por lo tanto tenía su propio *flamen*, su propio sacerdocio, como correspondía a una de los primeros 13 dioses de Roma. Antes de que los griegos trajeran sus propias versiones brillantes y luminosas de los mitos, los romanos tenían sus propios dioses. Los tres primeros dioses de Roma fueron el sangriento Marte (a quien se sacrificaba el caballo victorioso en la carrera de carros del Campo de Marte que se celebraba el 15 de octubre), Júpiter que portaba el rayo mortífero y Quirino, un dios de la fertilidad de aspecto sanguinario (la planta de Quirino era el mirto, que proféticamente derrama sangre cuando Eneas lo muestra en el Libro III de la *Eneida*). Como hemos mencionado, el Monte Quirinal, dedicado a Quirino, era donde se producían con más frecuencia las lluvias de sangre.

Más antiguo incluso que esos dioses era Término, el dios de las fronteras. Su piedra se alzaba en el Monte Capitolino mucho antes que cualquier santuario. Hacia el siglo VI a.C., esa piedra se encontraba en medio del templo de Júpiter. Término se había negado a moverse, incluso ante el rey de los dioses. Sus contrapartidas menores, los Termini, se encontraban en todas partes donde fuese necesario un límite o una piedra indicadora. Cada piedra Terminal se alzaba sobre un pozo consagrado, donde sus sacerdotes derramaban sangre y cenizas; cada 23 de febrero, durante las Terminalia, las piedras de Término bebían sangre de los sacrificios. Los Termini nos recuerdan a los baetilos, piedras sagradas en las que habitaban los dioses, y quizás también el primer obelisco de Augusto estaba hecho de pórfido cristalino coloreado con sangre, como el sarcófago de un faraón. ¿Las piedras de Roma se movían durante la noche, como algunas de sus estatuas hermosamente policromadas (de mármol frío como la muerte) para refrescar su pintura ocre y carmesí con sangre humana? Algún efecto tenían. Según Pausanias, los hijos de Medea regresaron de entre los muertos y



merodearon por Corinto hasta que los padres de la ciudad levantaron una estatua de una Lamia.

Algo acechaba en las noches de Roma –los Lemures, los muertos sin reposo. Ovidio escribe que “el antiguo ritual” de Lemuria “debe ser realizado de noche; en estas horas oscuras se presentarán las oblacones debidas a las Sombras silenciosas.” En la época de Ovidio, el antiguo ritual consistía en dejar caer guisantes a tus espaldas y no mirar atrás, un recordatorio de la tradición que cuenta que si un vampiro ve guisantes (o semillas) debe contarlos compulsivamente hasta el amanecer. La Lemuria tenía lugar durante tres noches en mayo, que los etruscos sugestivamente llamaban Anfiro. Posiblemente sólo se trate de una coincidencia.

VINO EXTRANJERO EN PELLEJOS ROMANOS

Más posiblemente el Anfiro (o Anpilo) sea un término similar al *ampellos* griego, que significa “vino”. Eso no mejora mucho su similitud con “vampiro”, ya que el vino romano era un líquido espeso, fragante y de color rojo oscuro. Los romanos hacían la misma conexión: los Flamen Diales, los sacerdotes de Júpiter, no podían beber sangre, comer carne cruda o pasar bajo una parra. Y los romanos temían y adoraban a Baco, el “dios rugiente”, el dios del vino y de “todos los líquidos que fluyen”, en palabras de Plutarco. Los griegos lo llamaban Dioniso, con epítetos como Omadio (“Devorador de carne cruda”), Nictelio (“Dios de la noche”) y Antroporresto (“Asesino de hombres”), y también lo consideraban el dios del frenesí y las posesiones, así como el dios del teatro. Los dacios lo conocían como Zalmoxis y sabían que vivía entre los muertos. Le ofrecían un sacrificio humano empalado cada cinco años para que le llevara sus mensajes. (Y 1.500 años después, Vlad Tepes, que gobernaba sobre los territorios de la antigua Dacia, haría lo mismo pero a una escala mucho mayor). De acuerdo con Herodoto, el dios Zalmoxis “enseñaba que ni él ni

sus invitados ni ninguno de sus descendientes moriría jamás.”

Fuese Dioniso, Zalmoxis o Baco, los romanos lo adoraban. A veces demasiado fervientemente; el Senado romano detuvo a unos 7.000 bacantes por traición, ritos ilícitos e inmoralidad en el año 186 a.C. Entre los bacantes demasiado influyentes para ser exiliados o ejecutados se encontraba la familia Pisón. Sobrevivieron y prosperaron; Calpurnia, la tercera esposa de Julio César, era de la familia Pisón. Los Pisón conspiraron contra el emperador Nerón para restaurar la República (¿o era algún otro tipo de “viejas costumbres” lo que querían recuperar?), e interesadamente, como devotos del dios del teatro, su conspiración tuvo alguna oscura conexión con el dramaturgo Séneca.

ME MUERO, EGIPTO, ME MUERO

Quirino y Baco no eran los únicos dioses sangrientos de la cosecha y la muerte que veneraban los romanos. Mientras Roma se extendía, bebía de los dioses extranjeros, que eran llevados al corazón del imperio a través de las venas del comercio y de la esclavitud. Osiris –que como Dioniso fue despedazado y regresó de entre los muertos- y su hermana y esposa Isis llegaron a Roma en el tiempo de Sila (durante una serie de sangrientas purgas) y hundieron sus raíces a pesar de las prohibiciones senatoriales de los años 58, 53 y 48 a.C., y de la ira del emperador Tiberio. Los cultistas romanos identificaron a Isis con la diosa Fortuna, que, como Quirino, atraía las lluvias de sangre. Su mayor cultista fue el emperador Calígula, que retiró las prohibiciones de Tiberio y construyó un lujoso “Iseum” en el Campo de Marte, bajo el obelisco que había ordenado erigir.

Pero antes de que la Reina de los Mil Nombres llegara a Roma, otra diosa había venido de Oriente. En el año 204 a.C., ante la presión de Cartago, los romanos trajeron una piedra sagrada de la lejana Frigia para cumplir una profecía de los Libros Sibilinos, construyendo un templo en el Monte Palatino para darle

un hogar, para alojar a la Magna Mater, la “Gran Madre de los Dioses”. Ella era la amante de Atis, a quien volvió loco y castró, permaneciendo siempre joven bañándose en su sangre. Siguiendo el ejemplo de Atis, los sacerdotes autocastrados de la diosa, los Coribantes, desfilaban por la ciudad en su día sagrado, el 24 de marzo, el Dies Sanguinis, el Día de la Sangre. Se cortaban con cuchillos y aullaban plegarias a su piedra divina. (Otra piedra vampírica manchada de sangre -¿una esposa de piedra para Término?) En resumen, los virtuosos patricios romanos vendieron el alma de su ciudad a la diosa más sangrienta de Asia, Cibele.

Pero el mal prospera cuando la necesidad surge. Durante la invasión de los galos del año 228 a.C., los romanos “enterraron vivos en un pozo” cuatro sacrificios humanos (tal y como Plutarco lo describe) “a ciertos espíritus extraños”. Ese lugar era el Foro Boario, el “Foro del Ganado”. Aquí también los romanos celebraron los primeros combates de gladiadores (uno se imagina a dos griegos y dos galos, o a sus aturcidos, endogámicos y brutos descendientes subterráneos, escuchando el sonido

de las espadas por encima de ellos, presionando sus rostros contra la piedra desnuda para lamer las gotas escarlatas que se derramaban desde arriba). Los romanos también enterraban vivas a las vírgenes vestales que rompían sus votos, quizás como “sacrificios secretos” a una raza subterránea y sus “extraños espíritus”.

Otros sacrificios se celebraban en secreto. Salustio describe cómo el conspirador Catilina “deseando unir a sus cómplices en el crimen mediante un juramento, repartió entre ellos copas llenas de sangre de un cuerpo humano mezclada con vino; y sólo cuando todos, tras un brindis, la hubieron probado, como suele ser habitual en un rito sagrado, reveló sus planes...” ¿Cuántos rituales de sangre se ocultan en la historia de Roma? Los ritos del dios Mitra, bautismos y comuniones de sangre practicados en cámaras subterráneas, donde se celebraban misterios que sólo los iniciados más avanzados comprendían. Algunos sacrificios se celebraban en secreto *de todos*. La Lupercalia, en la que dos sacerdotes entraban en una cueva a los pies del Monte Palatino y derramaban la sangre de un perro sobre dos jóvenes nobles, puede haber estado relacionada de algún modo con Rómulo y Remo, o quizás con el dios Pan. Los más oscuros de los rituales romanos ni siquiera tienen nombre. Cada 14 de mayo, una procesión de sacerdotes y vestales arrojaba 27 *argei* (efigies humanas hechas de mimbre) en el río Tíber desde el Puente Subliciano. Ninguno de los participantes conocía a qué dios estaban intentando engañar con este sacrificio casi humano.

HERMOSA JUVENTUD, BAJO LOS ARBOLES, NO TE MARCHES

No siempre se arrojaban muñecos de mimbre al río Tíber. En *Las Saturnalias*, el diálogo de Macrobio, un

autor del siglo IV, se dice que “en días muy antiguos” los etruscos (y los reyes Tarquinius de Roma) realizaban sacrificios de niños a la diosa Mania y a los Lares pues “se suponía que las víctimas humanas aseguraban la protección de todo el clan”. ¿Protección de los ancestros vampíricos? ¿O algo más? ¿Una adopción sanguinaria en la gens sombría de los Lares?

Algunos sacrificios humanos eran puramente egoístas. Cicerón acusó al Questor Vatino de practicar sacrificios humanos para realizar adivinaciones y nigromancia, entregando la sangre de un joven a un sabio fantasma. El autor Petronio detalla una historia de *estrigas* que se llevan a un hermoso y joven catamita, lo que sugiere que los no muertos sentían gran ansia por esas ofrendas. El emperador Domiciano acusó al hechicero Apolonio de Tiana (que expulsó a la Lamia de Corinto) de intentar ayudar al futuro emperador Nerva sacrificando a un joven niño arcadio y “lavar sus manos con su sangre”. Los emperadores Nerón, Heliogábalo y Majencio hicieron ofrendas similares a los Lemures (El vanidoso Heliogábalo también ofreció su propio prepucio

SACRIFICIOS SECRETOS

Cuando la guerra llegó a ellos, entonces los romanos, siguiendo algunas de las profecías de los Libros de las Sibilas, enterraron vivos a una pareja de griegos, uno un hombre y el otro una mujer; e hicieron lo mismo con dos galos, uno de cada sexo, en el mercado que llaman el mercado de las bestias. Incluso hasta el día de hoy, en el mes de noviembre, ofrecen sacrificios secretos que nadie ve. Dedicados a estos griegos y galos.

-Plutarco, *Vida de Marcelo*.

-o quizás algo más de sí mismo- a su dios El-Gabal, que habitaba en una piedra sagrada que colocó al este del Monte Palatino -otro baetilo vampiro.) Bajo el gobierno de Juliano el Apóstata, el sacrificio de “niños puros” se extendió como una epidemia; incluso Atanasio, obispo de Alejandría, fue acusado de realizarlos.

Todo se repite; todo es cíclico. Antínoo, el amante del emperador Adriano, se entregó voluntario a la muerte y fue devorado por los cocodrilos del Nilo. Adriano construyó una tumba vacía para Antínoo (como la de Osiris o Zalmoxis) en su villa de Tívoli, y levantó un obelisco en el exterior.

Noventa años después, Heliogábalo, cuya madre era una iniciada de la diosa Cibele, rededicó el obelisco a la diosa del castrado amante Atis, bañando la piedra sedienta con la sangre de jóvenes varones.

Lo que los griegos llamaban *haimakouria* “saciedad de sangre” era común en la nigromancia romana. Este cuasi-vampirismo aparece constantemente en el saber griego y romano. En la *Odisea*, Odiseo (Ulises) convoca a las sombras de los muertos realizando un sacrificio de sangre. En las obras de Séneca, Medea derrama su sangre en el altar de la diosa Hécate (para los romanos, Diana del Esquilino) para obtener su favor. En la *Farsalia* del autor Lucano, la bruja Erictho reanima un cadáver alimentándolo de sangre, y el vidente Tiresias bebe sangre para restaurar su vitalidad y responder a las preguntas de Odiseo.

Los romanos no sólo derramaban sangre en la literatura para los muertos. Plutarco describe que en los campos de batalla se realizaban ofrendas de sangre a los soldados muertos, y los juegos de gladiadores comenzaban con una ceremonia en la que se derramaba sangre en honor (¿o para consumo?) de los muertos. Había un protocolo establecido en torno al sacrificio de sangre: por ejemplo, en el *iugulatus*, el corte ceremonial

de la garganta, si la víctima estaba boca arriba, se sacrificaba en honor a los dioses; si estaba boca abajo, se sacrificaba en honor a los muertos.

Los romanos llenaban su sangrienta religión y sus sangrientas vidas con tabúes y rituales. La sangre era un elemento sagrado y profano a la vez. La sangre derramada en el hogar hacía que los Penates, los dioses del hogar, se corrompieran, pero los Lares (como hemos visto) no eran tan quisquillosos. Los Flamen Dialis, los sacerdotes de Júpiter, ni siquiera podían mencionar la carne cruda, y mucho menos beber sangre, tan grande debía ser su pureza –tan grave era el peligro de contaminar a Júpiter. O quizás los ritos de Júpiter, el dios del cielo, sólo eran un sistema para contener

el verdadero peligro, la piedra vampírica más antigua de la ciudad, Término. La única piedra Terminal que nunca recibió un sacrificio de sangre era la más antigua, situada en el templo de Júpiter en el Monte Capitolino. La piedra de Término siempre estaba expuesta al cielo (El templo

de Júpiter tenía un espacio abierto en el techo), abierto al sol para mantenerlo sin poder. Roma controlaba a sus dioses. Mantenía a sus sombras hambrientas y sin poder. No quería volver a la época de Lemuria.

Pero cuando los romanos necesitaban ayuda, o deseaban poder o conocimiento secreto, no tenían elección –o escrúpulos. La sangre de los jóvenes y la agonía de las familias, eran un precio que la ciudad estaba dispuesta a pagar. Cuchillos traicioneros en un jardín, o un sello imperial que era presionado en la cera carmesí. La sangre se derramaba en los templos o se esparcía en ritos secretos. Las víctimas eran sacrificadas en santuarios ocultos o en rincones solitarios de las calles.

Los patronos conectaban altares y obeliscos, desde lo más alto de las colinas a las calles principales. Los cuerpos caían en un mudo chapoteo en el río Tíber, o con un golpe en el fondo de pozos. Porque los romanos sabían que siempre habían tenido una sombra detrás y un futuro sin muerte por delante.

Y TODAS LAS CAVERNAS HUMEARON CON LA SANGRE DERRAMADA

Esto también era un castigo militar en tiempos antiguos, deshonor a un soldado ordenándole que se abriera una vena y derramara su sangre. No se da ninguna razón para ello en los registros antiguos hasta donde he podido saber; pero creo que al principio se le hacía a los soldados cuyas mentes estaban afectadas y no se encontraban en condiciones normales, así que parece que en principio no había sido tanto un castigo como un tratamiento médico.

-Gelio, *Noches Áticas*



INTRODUCCION

Existe la tendencia a juzgar la civilización en los términos de las circunstancias y la moralidad del presente. Lo que existe ahora parece que de alguna forma ha existido siempre –o por lo menos como si fuera la expresión inevitable de lo que fue, como si el pasado no fuera nada más que la marcha inexorable hacia el ahora, moviéndose mediante cambios menores en una progresión clara.

Se trata de un engaño moderno. La verdad es que las civilizaciones vienen y van en conjunto, y las que caen son sustituidas, no renovadas. El mundo que es marca su sociedad con herencias del mundo que fue: las nuevas ciudades son construidas sobre las ruinas de las viejas, el lenguaje nuevo corrompe y recuerda frases antiguas y las ideologías nuevas adoptan y reformas los ideales y creencias del pasado. Nuestra sociedad se reinventa a partir de los restos de las que vinieron detrás.

Para los Vástagos de **Vampiro: la Mascarada**, esto no es menos cierto que para los mortales. Antes de la Camarilla, antes de las Guerras Anarquistas, antes de la Guerra de los Príncipes, antes de la Larga Noche, existía otra civilización no muerta que se alzó y cayó, tan diferente de la sociedad vampírica contemporánea como el Imperio Romano es diferente de la actual Unión Europea. Esa civilización es tan legendaria y desconocida en apariencia como muchas influencias ancestrales asumidas hoy en día.

Edad Romana: Vampiro presenta la oportunidad de jugar a **Vampiro: la Mascarada** en un mundo muy diferente, permitiendo a los jugadores explorar el auge de una civilización perdida y disfrutar jugando en una senda que llevará a la disolución y destrucción de la civilización. **Edad Romana: Vampiro** proporciona estilos alternativos de juego y oportunidades para comprender las fuerzas que siempre han sido parte de la Mascarada, y aquéllas que son únicas a la época.

Este suplemento también proporciona inmediatez y un nuevo elemento de fragilidad al escenario moderno. Si los Vástagos de Roma fueron capaces de crear una sociedad tan funcional, controlada y estable como la Camarilla actual, sólo para que se convirtiera en cenizas, no existe nada que impida que lo mismo vuelva a ocurrir en el mundo moderno, sobre todo teniendo en cuenta los inciertos augurios y presagios de las Noches Finales. Los jugadores y Narradores pueden

ver cómo una posición de fuerza aparentemente inconquistable puede terminar derrumbándose, y si lo desean, pueden permitir que influya en su juego en el escenario moderno. Quizás la Camarilla y el Sabbat no sean tan fuertes o permanentes como parecen. Quizás los enigmáticos Inconnu no sean tan altruistas y desinteresados como pretenden ser, ocultando sus propios crímenes entre las nieblas del pasado.

Los Vástagos que habitaron en la Antigua Roma debieron de creer que su civilización duraría para siempre. Ahora, han sido olvidados, o se han convertido en reliquias legendarias o temidas por sus descendientes. Todos sus desafíos se encuentran aquí, en la Antigua Roma. Todas sus victorias, todas sus creencias, todo lo que en verdad eran: no lo que ellos creían que eran. Todo lo que hicieron y defendieron, y todo lo que sería destruido una noche, dejando sólo cenizas y huesos esparcidos sobre los cimientos del futuro.

CLANES

Como en el escenario moderno, cada vampiro de **Edad Romana: Vampiro** es miembro de un clan. Sin embargo, guardan muchas diferencias con sus descendientes contemporáneos. Algunos clanes –los *Optimates*– son aceptados y mantienen cierta preeminencia en el orden romano. Los clanes *Populares* o *Cientes* son aceptados debido a su alianza y obediencia a los *Optimates*, mientras que otros clanes son considerados *Peregrini*, y se les asocia a los pueblos extranjeros. Aunque un vampiro puede a nivel individual ser adoptado en una de estas tres categorías, el conjunto de su linaje no puede, y siempre será considerado un extranjero.

EL SENADO ETERNO

En la Antigua Roma la sociedad vampírica se encuentra bajo la sombra vigilante del Senado Eterno, una organización de gobierno iniciada por los Ventrue de Roma y dirigida por una asamblea legislativa. Tres “Magistraturas” oficiales conforman el Senado: formadas originalmente por los tres clanes *Optimates*: Lasombra, Malkavian y Ventrue y sus aliados. El reparto de poder entre las Magistraturas es la principal causa de tensión entre la Estirpe romana. Cada vampiro romano con un

dominio propio se encuentra afiliado a uno de estos tres grupos, y dispone de un lugar en la estructura del Senado.

Bajo las Magistraturas se encuentra el “*Populus*”, los vampiros jóvenes o sin influencia, y que no obstante están representados en el Senado Eterno mediante la figura del Tribuno.

Por último se encuentran los vampiros Extranjeros o Bárbaros, que carecen de representación y derechos en el Senado, al menos oficialmente, y a los que se considera marginados de la estructura social de la Estirpe de la Ciudad Eterna.

TEMA Y AMBIENTE

El tema principal de **Edad Romana: Vampiro** es la *desintegración*. Como ocurre con todos los Vástagos, los vampiros de Roma luchan para mantener su Humanidad. Al contrario que sus contrapartidas modernas la mayoría de los Vástagos de este escenario no se aferran a una ideología que reconoce el pecado o la redención, así que creen que la progresión de la podredumbre interna es inevitable y sin propósito –un elemento de su maldición del que no pueden escapar.

El propio escenario refleja este tema. La gloria de Roma se derrumba lentamente bajo la presión interna y externa. Los logros de las continuas conquistas y de la construcción se están desmoronando peligrosamente, amenazando la misma civilización que los produjo. Y para los que pueden verlo, la futura degradación de Roma también es inevitable, y tampoco puede explicarse en términos de un propósito superior.

COMO USAR EDAD ROMANA: VAMPIRO

Este documento está dividido en numerosos capítulos, cada uno relacionado con una serie de tópicos del escenario de Roma y la forma de adaptarlos a tus partidas. Esta **Introducción** está dirigida a proporcionarte un punto de inicio, mostrándote las diferencias entre el mundo antiguo de los vampiros y la percepción moderna del mismo, así como unas pocas ideas sobre lo que **Edad Romana: Vampiro** podría significar para tu Crónica.

El **Liber Uno** muestra la legendaria historia de la antigua Roma, desde su fundación en el año 753 a.C. hasta la caída del Imperio Romano de Occidente en el 476, mostrando la historia mortal y de los Vástagos de la época. Este capítulo revela el establecimiento de la República mortal de Roma y la casi paralela fundación del Senado Eterno, su transición hacia el Imperio, las glorias de civilización romana entre mortales y Vástagos y su declive inevitable.

Los jugadores encontrarán una guía completa para personajes vampiros romanos en el **Liber Dos**, que incluye información sobre los clanes de Roma, sus familias y sus facciones, así como Méritos y Habilidades únicas para el escenario, así como una descripción de un nuevo sistema de “debate formal”, que juega un papel prominente en el funcionamiento noche a noche del Senado Eterno. Este capítulo es un recurso de “estilo” para jugadores y Narradores, dirigido a añadir dimensión y trasfondo a los personajes y el escenario.

El **Liber Tres** describe la sociedad de Roma y su reflejo entre la Estirpe. Este capítulo también proporciona un vistazo de la ciudad y una lista detallada

de localizaciones, tanto importantes como genéricas, para utilizar en una Crónica,

Se ofrecen consejos para el Narrador en el **Liber Cuatro**, incluyendo una elaboración de temas únicos para el escenario de la antigua Roma y una descripción detallada de los principales antagonistas del escenario. Este capítulo también incluye recursos para Narradores que deseen ambientar sus historias dentro de los límites (o fuera) del Imperio Romano, y proporciona varios ejemplos de aliados y antagonistas para su uso en una Crónica, y el escenario Edad Romana: Herculano.

FUENTES E INSPIRACION

El escenario de Roma proporciona un rico trasfondo para cualquier número de historias, y ha sido frecuente tratado por la ficción. A continuación se ofrece una selección de títulos que podrían ayudar a inspirar o proporcionar información para **Edad Romana: Vampiro**. No obstante, no se trata de una lista exhaustiva, sino más bien de una orientación genérica para comenzar.

LITERATURA ACADEMICA

Atlas ilustrado de la Antigua Roma, de Susaeta Biblioteca Clásica Gredos, la colección más completa en español sobre las obras clásicas de Grecia y Roma.

Caída y decadencia del Imperio Romano, de Edward Gibbon

The Cambridge Ancient History, vol. VII – XII

La civilización romana, de Pierre Grimal

Derecho privado romano de Dykinson

Diccionario de Civilización Romana, de Larousse

El ejército romano de Yann le Bohec

El ejército romano de Adrian Goldsworthy

Guía de la Roma Antigua, del Centro de Lingüística Aplicada

Historia de la Ciencia, de Danae

Historia de las Religiones, editorial Crítica

Historia de Roma, de Francisco Bertolini

Historia de Roma I y II, de José Manuel Roldán y otros, editorial Cátedra

Manual de Mitología clásica de Ediciones Clásicas

Mitos Romanos, de Ediciones Akal

El Mundo de los Romanos, de Blume

La rama dorada, de J. G. Frazer

Roma, legado de un Imperio, ediciones Folio

Los romanos y sus dioses, de Alianza Editorial

Los romanos, su vida y costumbres, de M. E.

Editores

Las sectas de la antigüedad, Ediciones

Alcántara

LITERATURA DE FICCIÓN

Julio César, de William Shakespeare. La descripción de la política y la intriga romana representada en esta obra de teatro sigue siendo una de las contribuciones más inspiradoras e intensas a los mitos de Roma, incluso hoy.

Tito Andrónico, de William Shakespeare, un análisis sangriento y horrible del choque de culturas entre



romanos y godos, y el coste personal de sus grandes guerras.

Sejano, su caída, de Ben Jonson. Una exploración de la corrupción y la decadencia en los niveles más elevados de la sociedad romana. El contenido de esta obra podría servir de información para historias ambientadas en los foros romanos.

Yo, Claudio y Claudio el Dios y su esposa Mesalina de Robert Graves. El examen del intercambio de la sociedad romana de libertad por seguridad no sólo es una gran fuente de inspiración para la introducción de la política mortal y de los Vástagos en el escenario, sino que también presenta cuestiones morales interesantes y desafiantes que se adaptan a los conflictos centrales de **Edad Romana: Vampiro** de forma perfecta.

Nerópolis de Hubert Monteilhet. Una historia sobre un joven romano que se ve presionado entre salvaguardar su honor y participar en la corrupción que le rodea durante el reinado de Nerón. Aparte de la historia en sí resulta una instructiva lectura sobre diversos aspectos de la sociedad romana.

Bajo el águila, de Simon Scarrow y la saga de *Quinto Licinio Cato*, ofrece una perspectiva fantástica del ojo de un soldado romano sobre la vida y la guerra.

Septimius Severus, de Anthony R. Birley

La saga de *Marco Didio Falco* de Lindsey Davis

La serie *El primer hombre de Roma* de Colleen McCullen

COMICS

Las águilas de Roma. Una historia ficticia con Arminio, líder germano y el general romano Varro como protagonistas.

Murena. Un vistazo al ascenso del emperador Nerón desde la visión de un joven patricio romano.

Yugurta. Aunque difícil de conseguir, cuenta una historia ficticia sobre el caudillo nómada que se enfrentó a la República Romana.

OTROS JUEGOS DE ROL

Arcana Mundi de Adrián T. Rodríguez

GURPS: Rome de C. J. Carella

Réquiem for Rome de Russell Bailey, David Chart, Ray Fawkes, Hill Hindmarch, Howard David Ingham y Chuck Wendig.

Cthulhu Invictus, de Chad J. Bowser, Andi Newton y Deane P. Goodwin

Malum Umbra y *Extrico Tabula*, suplementos de *Cthulhu Invictus*, de Óscar Ríos

PELICULAS Y SERIES

Espartaco, esta película dirigida por Stanley Kubrick y protagonizada por Kirk Douglas y Sir Lawrence Olivier, proporciona una excelente interpretación de una legendaria revuelta de esclavos y del martirio de su líder.

Satiricón, dirigida por Federico Fellini, es una adaptación de una obra del autor romano Petronio, que muestra una exploración extraña y surrealista de la decadencia y los tabúes de la nobleza romana. Las historias relacionadas con la decadencia del Senado Eterno y las depredaciones que realizan sobre los mortales encontrarán inspiración relevante en esta época.

Gladiator, dirigida por Ridley Scott, protagonizada por Russell Crowe y Joaquim Phoenix. Proporciona varias grandiosas perspectivas sobre Roma: el soldado, el esclavo y el emperador.

Ágora, dirigida por Alejandro Amenábar, protagonizada por Raquel Weisz. Trata sobre la vida de Hipatia, la legendaria filósofa de Alejandría. Muestra una destacada imagen de la ciudad en el siglo IV, así como de los conflictos entre cristianos y paganos.

Roma, la producción televisiva de la HBO/BBC. Es una fantástica representación en dos temporadas que muestra detalles del fin de la República y el comienzo del Imperio, incluyendo una atmósfera y fascinantes escenas en casas nobles, el campo de batalla y los suburbios de Roma.

Anno Domini, una miniserie británica que trata sobre los primeros años del cristianismo con el Imperio Romano de fondo.

Chelmsford 123, una serie humorística de British Channel, que muestra los enfrentamientos entre el

gobernador Aulo Paulino y el jefe britano Badvoc a comienzos del siglo II.

Masada. Esta serie, ambientada en el siglo I, muestra los últimos años de la revuelta judía y la resistencia de la fortaleza de Masada.

Espartaco: Sangre y Arena. Esta serie, dirigida por Rick Jacobson y ambientada en el siglo I a.C., es una biografía televisiva, especialmente descarnada y sangrienta, sobre la vida del gladiador Espartaco. Aunque no tan teatral y cuidada como la película también constituye una buena fuente de inspiración.

Otras Películas

Ben-Hur, de William Wyler

Furia de Titanes

Quo Vadis?

Rómulo y Remo

La caída del Imperio Romano

Cleopatra

La vida de Brian

Centurión

Los últimos días de Pompeya

LEXICO

Los siguientes términos son parte del lenguaje vernáculo de los Vástagos de Roma, y son ampliamente conocidos por todos los miembros de la Estirpe.

Agrícola: Un vampiro que posee un Rebaño. Literalmente, un granjero.

Via Apia: Todos los caminos llevan a Roma, pero éste es el que toman la mayoría de las personas. El ejército de Espartaco fue crucificado en masa a lo largo del mismo.

Arena: El lugar donde la gente lucha y muere para el entretenimiento público: gladiadores, bestias y ejecución pública de criminales. El término Arena surgió de la arena esparcida en el suelo del recinto antes de las festividades para absorber la sangre derramada. No debe confundirse con el Circo.

Arrianos: Una de las dos principales facciones cristianas, junto con los Nicenos. Los Arrianos dicen que Cristo era un ser de la sustancia de Dios, pero no era Dios. Constancio II, hijo del emperador Constantino, era Arriano.

Augures: La Magistratura de los Malkavian, formada originalmente por los videntes y sacerdotes de los Vástagos que se encargaban de realizar las ceremonias oficiales del **Senado Eterno**.

Aventino: Una de las nueve colinas de Roma. Una zona pobre y peligrosa de Roma.

Azules: Una de las dos grandes facciones de cuadrigas.

Bárbaros: Los clanes extranjeros, al margen del orden social vampírico romano, y que no tienen voto en el gobierno de los dominios.

Cainitas: Vampiros, generalmente monoteístas, que creen en el mito de que Caín fue el primero de todos los vampiros. Por extensión se aplica a los vampiros cristianos.

Capitolino: Una de las nueve colinas de Roma. El punto más elevado de la ciudad. En una ladera se encuentra un pronunciado barranco y en el fondo, la **Roca Tarpeya**.

Catacumbae: La red de túneles y cámaras subterráneas que ocultan la mayoría de las reuniones y refugios de los vampiros de la Estirpe de Roma.

Celino: Una de las nueve colinas. Una de las zonas más frecuentadas de la ciudad.

Circo: Lugar en el que tienen lugar las carreras de **Cuadrigas**.

Cónsul: Durante la República, el oficial de rango más elevado del gobierno romano. Bajo el Imperio, sólo era un título honorífico.

Cuadrigas: La principal diversión popular, más popular incluso que los **Gladiadores**. Los seguidores de las diferentes facciones (**Azules** y **Verdes**) pueden provocar violentos disturbios en los días de las carreras.

Dominio: El gobierno del Imperio Romano tras el emperador Diocleciano, en el que el emperador es **Dominus**.

Dominus: Señor y Maestro –el título recibido por el emperador tras Diocleciano.

Don Oscuro: El estado vampírico. Conceder el Don Oscuro o **Don de la Noche** a menudo se utiliza como sinónimo de Abrazo.

Edicto de Milán: El edicto de Constantino y Licinio en el año 313 que convirtió el cristianismo en la religión oficial del Imperio Romano y decretó la libertad religiosa para todos.

Equites: La clase media romana.

Esquilino: Una de las nueve colinas de Roma.

Estriaga: Un vampiro completamente dominado por su Bestia y sus instintos monstruosos, o que sigue la *Via Bestiae*, que para los vampiros de Roma constituye lo mismo.

Filius: El chiquillo de un vampiro.

Godos: Las tribus bárbaras más visibles y peligrosas que amenazan el Imperio Romano en los territorios de Germania.

Incognitus: Un vampiro que procura ocultar activamente su presencia de la sociedad humana, borrando cualquier signo de su presencia y disimulando sus propios actos tras los actos de los mortales.

Irrumator: (1) Un término insultante para un vampiro débil o inútil. En la jerga de los vivos, un hombre que hace felaciones a otros hombres. (2) Un vampiro que manipula a otros desde una posición de debilidad aparente. (3) Término despectivo para los Toreador.

Jumento: Un término derogatorio para los Gangrel. Literalmente, una bestia de carga.

Lemures: Término genérico utilizado para los vampiros de Roma, tanto Vástagos como Bárbaros.

Leno: Un vampiro que cría recipientes mortales para atender los gustos de los Vástagos. En la jerga de los vivos, un proxeneta.

Legión de la Victoria: Un cuerpo militar formado principalmente por ghouls y neonatos, encargado de la defensa de los vampiros romanos.

Magistri: La Magistratura de los Lasombra, originalmente un cuerpo militar responsable de proteger a la Estirpe de Roma de amenazas domésticas y extranjeras. Su cometido fue recogido por la **Legión de la Victoria**.

Manes: Vampiros que asumen la protección de las familias en las que han sido Abrazados y las reclaman como una parte de sus dominios, aunque por lo general

sólo se les reconoce una rama de los mismos, en función del poder del que dispongan para dar peso a su reclamación.

Meretriz: Un término derogatorio para los Toreador. En la jerga de los vivos, una prostituta.

Necrópolis: El complejo de cámaras subterráneas y túneles excavados bajo las calles de Roma por los Vástagos a lo largo de los siglos. Muchos la consideran una ciudad en sí misma.

Nicenos: Una de las dos principales facciones cristianas, junto con los **Arrianos**. Los Nicenos creen que Jesucristo era Dios y hombre.

Nueve Colinas: Las colinas sobre las que Rómulo comenzó a construir la ciudad original de Roma: los siete montes **Aventino, Celino, Capitolino, Palatino, Esquilino, Janículo, Vaticano**, y las dos colles –colinas- **Quirinal y Viminal**.

Optimates: La nobleza vampírica de Roma, formada por los clanes Lasombra, Malkavian y Ventrue.

Ovación: Como un **Triunfo**, pero no tan buena, porque el general victorioso tiene que caminar.

Pan y Circo: *Panem et Circenses*. Lo que se necesita para que la gente de Roma sea feliz. Nadie jamás paga por ir al Circo o a la Arena –el hombre que prepara el espectáculo paga la factura. De la misma forma, desde los días de Julio César, el **Reparto de Grano** ha garantizado a todos una ración de grano. Si no se consigue repartir suficiente grano o proporcionar suficiente entretenimiento, se producen disturbios.

Palatino: Una de las nueve colinas de Roma. En ella se encuentra la residencia imperial.

Pater: El sire de un vampiro. Si es femenino se utiliza **Mater**. Normalmente, sólo se utiliza en singular: el/los Pater.

Populus: Clase social vampírica sin representación propia en el **Senado Eterno**. Por lo general está formada por vampiros jóvenes o sin dominio.

Patricios: La Magistratura de los Ventrue, y origen del Senado Eterno. Su portavoz es el **Princeps** de Roma.

Populares: Los clanes aceptados en el orden social de la Estirpe romana, y que son clientes de los **Optimates**.

Princeps: El Primer Ciudadano –el título que recibía el emperador antes de Diocleciano. Título recogido por el gobernante vampírico de Roma y posteriormente imitado por otros gobernantes vampíricos del Imperio.

Principado: El gobierno del Imperio Romano después de Augusto y antes de Diocleciano, en el que el emperador es **Princeps**.

Propincuo: Un vampiro de Roma, Abrazado de los nativos romanos. El plural latino de *Propinquus* es *Propinqui*.

Quaesitor: Un juez del Senado Eterno, autorizado para resolver disputas.

Quirinal: Una de las nueve colinas de Roma.

Reparto de Grano: La ración gratuita de grano que se repartía a cada romano, desde los días de Julio César. Si se niega durante un prolongado período de tiempo terminan surgiendo disturbios.

Roca Tarpeya: El barranco rocoso en la ladera sur del Monte **Capitolino**. En tiempos antiguos los romanos lo utilizaban para arrojar a los traidores desde lo alto.

Senado Eterno (*Senatus Aeternum*): El gobierno organizado de todos los Vástagos romanos.

Senex: El Viejo. Término atribuido al **Princeps** de Roma, aunque a veces se utiliza para referirse al fundador de un clan.

Suburra: El famoso suburbio de Roma, situado entre el **Capitolino** y el **Viminal**.

Tali: Un juego de dados romanos, a menudo con apuestas y muy popular entre ricos y pobres.

Toga: El vestido tradicional de un hombre romano adulto, un manto tejido de una sola pieza de tela. Su color determina la posición; cuanto más púrpura es la toga, más importante es quien la lleva. Sólo al emperador se le permite llevar una toga completamente púrpura.

Tribuno: Representante del “Populus”, los vampiros jóvenes o que no tienen representación propia en el Senado Eterno.

Triunfo: Una festiva procesión triunfal, en la que un general victorioso desfila en un carro a la cabeza de su ejército, rodeado por riquezas y prisioneros de guerra. Después del reinado de Augusto, sólo el emperador podía celebrar un Triunfo.

Umbral: Un término denigrante para los Lasombra. En la jerga de los vivos es un visitante indeseado. Literalmente, una sombra.

Vástagos: Nombre que los vampiros de Roma proporcionan a los no muertos ciudadanos del Imperio Romano.

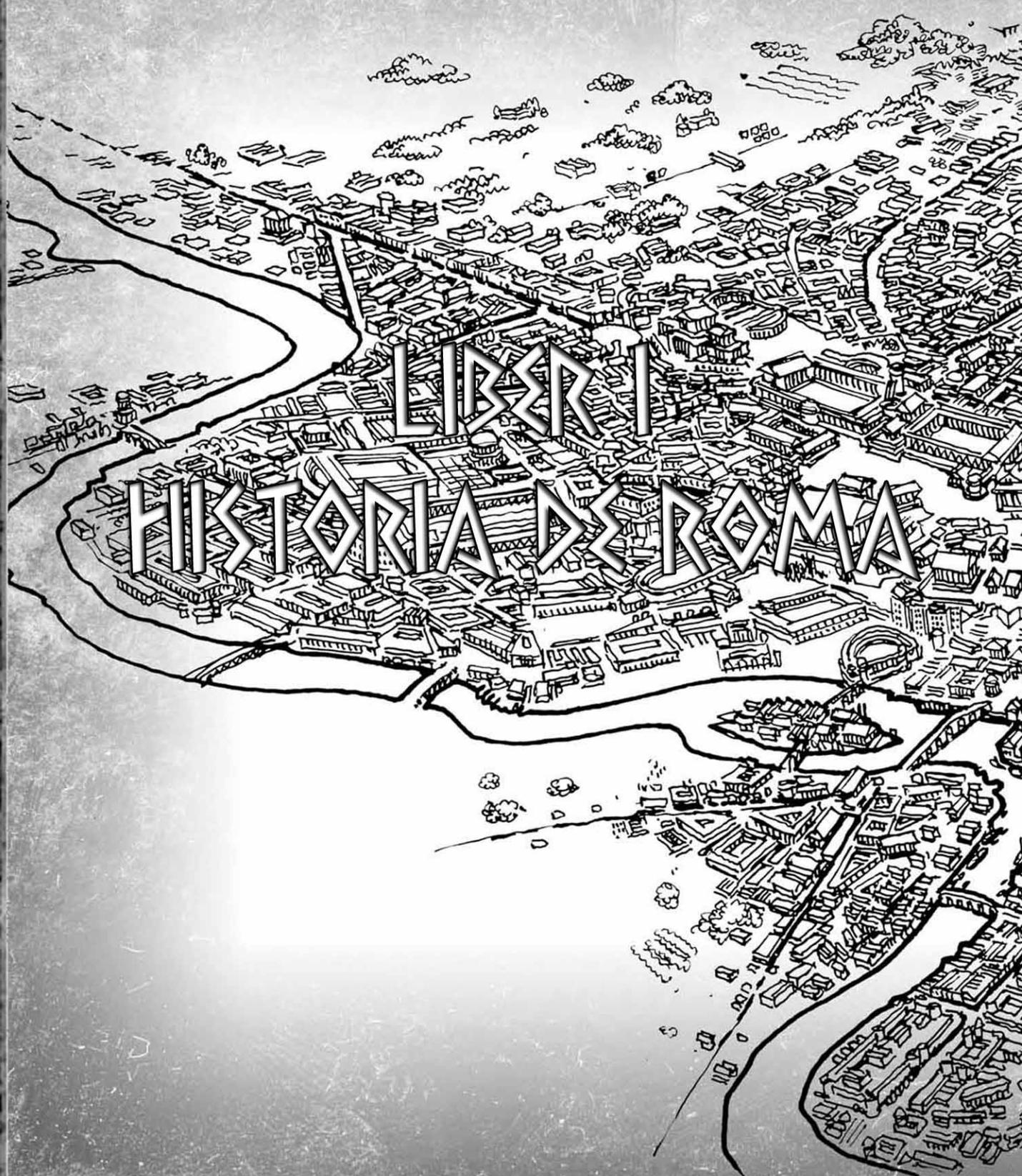
Veneficia: En sentido amplio, magia de la sangre, en sus diversas modalidades.

Verdes: Una de las dos grandes facciones de las carreras de **Cuádrigas**.

Vermes: Un término denigrante para los Nosferatu, adoptado por el propio clan. Literalmente “gusanos”.

Viminal: Una de las nueve colinas de Roma.

Vinculum Sanguineum: Vínculo de Sangre. En ocasiones simplemente Vinculum.



LIBER I
HISTORIA DE ROMA



LA FUNDACION DE ROMA

LOS REYES DE ROMA

LA REPUBLICA

ROMA Y CARTAGO

EL FIN DE LA REPUBLICA

EL ALTO IMPERIO

ANARQUIA Y CAOS

EL BAJO IMPERIO

LA CAIDA DEL IMPERIO ROMANO

CRONOLOGIA



LIBER I: HISTORIA DE ROMA

Haz lo que quieras con tus días. Yo reescribiré los hechos de tu tiempo en la Tierra cien veces en los siguientes mil años.
-Severo, *La sombra de Tracia*.

Da risa la estupidez de la gente que cree que la tiranía del presente puede borrar la memoria de la generación del futuro.
-Tácito, *Anales IV, VIII*

Roma, un nombre que sugiere gloria y orgullo, el corazón de una civilización brillante que dejará una huella imborrable sobre Historia. Y sin embargo, caminando codo con codo con todo el brillo y todo lo bueno que puede ofrecer la humanidad se encuentra la corrupción y la hipocresía que enferman el corazón humano en medio de calles hediondas. Las elevadas glorias de Roma se han construido sobre montañas de cadáveres y sangre, y las grandes hazañas de unos pocos se alzan sobre la miseria de muchos.

Desde el legendario fundador de Roma, Rómulo, hasta su último emperador, Rómulo Augústulo, surge un largo desfile de personalidades que atraviesa épocas de esplendor y decadencia. Monarquía, República, Imperio. Galos, cartagineses, godos. Paganismo y cristianismo. Durante más de doce siglos el mundo asistirá a una encrucijada fascinante de la que surgirán todo tipo de historias y acontecimientos históricos.

Y sin embargo, esto es tan solo el lado humano de Roma. Acechando entre las sombras, ignorados por la memoria y la historia mortal, merodean criaturas que sólo son personajes de leyendas y temores, Lemures, Larvae, Empusae, Lamiae y toda una serie de espíritus malignos que son parásitos de los vivos, embriagándose avariciosamente de sangre, y en su arrogancia considerándose los amos de las noches de Roma de la misma forma que a los mortales les corresponden los días. Para los Vástagos, la historia de Roma existe en un

eterno presente inquebrantable. El pasado es para siempre ahora.

I: LA FUNDACION DE ROMA

Ésta es la historia de Rómulo y Remo, cuyo destino fue anunciado antes de que nacieran. Un profeta contó que los hijos de Rea Silvia derrocarían a un rey tirano y fundarían una nueva nación.

Amulio, rey de la ciudad de Alba Longa, había usurpado el trono a su hermano Numitor, rey de los Latinos. Encarceló a Rea Silvia, su sobrina virgen. Sin embargo, se quedó embarazada; el dios Marte la visitó durante la noche y la violó.

Rea Silvia dio a luz hijos gemelos. El rey se los arrebató y ordenó a un hombre que los ahogara en el río Tíber. Pero el destino decidió que aquel hombre se sintió incapaz de hacerlo y los abandonó en el bosque para que murieran.

Pero los gemelos no murieron. Una loba, cuyos cachorros habían caído bajo las flechas de un cazador, encontró a los niños y los crió como si fueran cachorros de lobo.

Un día un granjero que cazaba en el bosque vio a la loba amamantando a los dos niños. La loba se apartó tranquilamente cuando el granjero tomó a los niños en sus brazos y se los llevó a su casa. Los crió como si fueran suyos y los llamó Rómulo y Remo. Y crecieron fuertes. Eran más que hombres y se hicieron famosos. El

granjero adivinó su identidad y cuando los gemelos se hicieron adultos les reveló su verdadera herencia.

Los dos hermanos dirigieron una revuelta contra el tirano Amulio, al que mataron. Y sobre las nueve colinas del Lacio, decidieron fundar una ciudad. Pero no se ponían de acuerdo de dónde deberían situarla. Los gemelos buscaron la voluntad de los dioses en los augurios.

Remo observó los cielos y fue el primero en ver seis buitres, aves sagradas de Marte. Pero Rómulo, aunque recibió la señal después, vio doce. Los seguidores de los hermanos apoyaron a Rómulo, lo que provocó la envidia de Remo. Remo provocó a Rómulo, obstruyendo el trazado de la ciudad de forma mezquina: una herramienta oculta, un cimiento relleno. Finalmente, cuando Rómulo trazó con un arado el lugar que ocuparían las nuevas murallas de la ciudad, Remo saltó el surco riéndose de su hermano. Se trataba de un signo aciago; invitaba a que los enemigos atravesaran las murallas. Rómulo, enfurecido, atacó a su hermano y lo mató de un solo golpe.

Las historias de los vivos dicen que Rómulo enterró a su hermano. Pero otra tradición dice que el cuerpo quedó expuesto para que lo devoraran los buitres de Marte, una advertencia de la furia de Rómulo.

Construir una ciudad nueva no fue tarea fácil, y aunque nuevos hombres de lugares lejanos, exiliados, criminales, bandoleros y hombres que buscaban una nueva vida lejos de sus tribus acudieron a Rómulo, se necesitaban hijos para garantizar su continuidad. Las tribus latinas le respetaban, pero también lo temían y desconfiaban por él, por el derrocamiento de Amulio y el asesinato de Remo.

Tras el rechazo de varias peticiones cortesas de esposas entre sus vecinos, Rómulo concibió un plan: los romanos celebraron unos juegos sagrados a los que invitaron a sus vecinos sabinos, que acudieron con sus esposas e hijas. Los hombres romanos raptaron a las mujeres sabinas y ambos pueblos estuvieron a punto de ir a la guerra, pero la violencia terminó por intermedio de las mujeres y la aceptación de los romanos de pagar reparaciones a los sabinos por sus hijas. Los sabinos tuvieron poca elección. Las sabinas todavía menos.

Así era Roma en sus primeros días: de día la ciudad era un lugar abierto y vibrante, lleno de propósito.

Las murallas habían tardado años en construirse, y tardarían más años en completarse. Tres tribus formaban el pueblo de los romanos: los latinos, los sabinos y los etruscos. La mayoría de los romanos habían construido sus hogares de madera y yeso. No había suficientes romanos para establecer órdenes y clases más allá de las pocas familias de nacimiento noble que caminaban en igualdad con los pobres. El propio Rómulo caminaba a pie entre su pueblo, y participó en la construcción de su ciudad, aunque emitiera edictos y ordenara la muerte de quienes lo ofendían.

Esta ciudad recién nacida era un lugar duro. Todos los espacios abiertos eran cultivados para obtener comida o eran utilizados por los jóvenes para entrenarse para las guerras que vendrían. Las tribus vecinas ya envidiaban la creciente riqueza de Roma, y habían comenzado a reunir fuerzas y aliados para los siglos siguientes.

No había tiempo para el afecto o el placer; los romanos despreciaban esas cosas. Las esposas cautivas engendraban hijos por los que no sentían amor; los padres enseñaban a sus hijos a confiar en sí mismos y las artes de la guerra.

Rómulo no tuvo tumba. Cuenta una historia que mientras se encontraba con los suyos en el Campo de Marte una niebla surgió de los cielos y lo hizo desaparecer de la vista de los mortales. La otra versión cuenta que un grupo de nobles romanos se aprovechó de la aparición de la repentina niebla para liberarse del brutal monarca. Lo acuchillaron y lo cortaron en pedazos, y cada uno de ellos se llevó un pedazo, oculto bajo sus mantos.

De cualquier forma, el pueblo de Roma veneró al desaparecido Rómulo y lo adoraron como un dios, al que llamaron Quirino. Otros seis (o más) reyes le sucederían, y algunos serían grandes y buenos y otros fueron malos. Después de un tiempo, los reyes malos oscurecieron la memoria de los buenos.

LA HISTORIA NO ES IMPORTANTE

La verdad es que la Historia es muy importante, pero dentro del contexto de un juego, contar una historia es más importante. Los estudiantes serios de la Historia Antigua puede que piensen que estamos adoptando una perspectiva acrítica de las crónicas antiguas, aparentemente tomando las mentiras denigrantes y las exageraciones inventadas de los escritores que no deberían ser consideradas verídicas. Y esos estudiantes tienen razón. Lo hacemos. No vamos a pasar un examen de Historia utilizando este material como fuente histórica. Y nosotros creemos que así está bien, porque queremos contar historias atractivas, no conseguir un título en Historia Clásica. Los romanos comprendían este concepto. En el mundo antiguo la Historia no consistía en limitarse a contar lo que ocurría. Consistía en presentar las cosas que podrían haber ocurrido y las cosas que deberían haber ocurrido. La Historia tenía que ser verdadera, pero no limitarse a los hechos. Para los romanos, la verdad iba más allá del "hecho". Las verdades eran universales, morales. Además, gran parte de la historia romana fue inventada. En el año 390 a.C. los galos invadieron y saquearon Roma. Quemaron todos los registros de la ciudad. Todos los anales que Roma había acumulado hasta ese momento fueron destruidos. Los historiadores y narradores posteriores reconstruyeron lo que pudieron a partir de la historia oral y del mito, pero al final, las fuentes que utilizaron no siempre fueron honestas.

Los historiadores modernos están muy seguros de que el emperador Augusto no se pasaba un día al año vestido como un mendigo, y también están seguros de que Heliofóbalo no ahogaba a sus invitados hasta la muerte con pétalos de rosa, y que no existió una persona como Celso. Creemos que Juliano posiblemente murió debido al tiro afortunado de un auxiliar sirio. Pero no importa.

La Historia —y las verdades que custodia— importaba a los romanos más que los hechos, y hasta donde llega un juego Narrativo, si los romanos lo consideraban aceptable, también vale para nosotros.

LEYENDAS DE LOS MUERTOS

En las Noches Finales sólo quedan unos pocos fragmentos y relatos orales sobre los hechos de los Vástagos de Roma, y prácticamente todos los conocidos son posteriores en varios siglos a la fundación de la ciudad de Roma, ya en tiempos de la República, y existen muchas versiones interesadas y pocos hechos claros.

Sin embargo, varios Vástagos Nodistas y otros historiadores vampíricos parecen ponerse de acuerdo en que la Historia de Roma supone asimismo una profunda transformación dentro del Clan Ventrue. Aunque hasta el momento algunos vampiros de este linaje habían ocupado algunas posiciones de liderazgo en los Imperios de la antigüedad –Sumeria, Babilonia, Persia, Grecia- la mayoría ocupaban otro tipo de posiciones menos destacadas y más orientadas al ámbito académico o religioso: consejeros, eruditos, sacerdotes, administradores y no solían decantarse por las posiciones de autoridad directa. A lo largo de este período el clan sufriría una progresiva pero continua metamorfosis, a medida que sus miembros asumían posiciones de liderazgo entre los demás no muertos, adquiriendo poco a poco las instituciones internas y muchas de las tradiciones y costumbres que actualmente ostentan los Ventrue en la actualidad.

Pero para conocer los orígenes de Roma es necesario remontarse a la historia de los Vástagos de la península italiana, algo, que como ya se ha mencionado, resulta harto difícil debido a la escasez de datos disponibles.

Entre las diversas leyendas vampíricas, se dice que los etruscos, un pueblo de origen desconocido, fueron llevados a la península italiana por una alianza de 13 vampiros de diversos clanes. Entre estos trece vampiros destaca la figura del legendario Tinia, que se hizo adorar como dios de los cielos por los etruscos. Aunque en casi todas las fuentes se le considera un nativo de Etruria, Abrazado por el fundador del Clan Ventrue –o tocado por la divinidad, según las versiones- en algunos relatos se afirma que procedía de Asia Menor, de donde habría emigrado el pueblo de los etruscos. Aunque Tinia constituye toda una leyenda entre los Ventrue, que en ocasiones le dan el nombre de Zeus y Júpiter, afirmando que fue su figura la que dio lugar a la mitología del dios del cielo y la lluvia por dondequiera que viajó, parece más probable que se tratara de un sacerdote de la divinidad, que finalmente recibió poder para elevarse de su posición de servidor.

Tinia era a su vez servido por sus dos chiquillas: su esposa Uni y su hija Mnerva (Juno y Minerva), que constituían una presencia inseparable en sus santuarios. No es sorprendente, que constituyeran la influencia más poderosa entre los vampiros etruscos, aunque desde luego, no la única, pero sí una que aparece con mucha frecuencia en las fuentes orales y escritas que se han conservado. Aunque visitó varias de las ciudades de la antigua Etruria, el principal de los refugios del antiguo se encontraba en Tarquinia.

Aparte de los Ventrue, existían otros vampiros entre los etruscos: el misterioso y antiguo Hukros, del clan Gangrel, que se marchó de la península italiana décadas antes de la fundación de Roma para viajar por el Mediterráneo, pero que regresaría en varias ocasiones en los siglos siguientes, y la enigmática Phial, una vampira de gens desconocida, que se asentó en la ciudad de Vulci, procurando evitar la compañía de los demás vampiros salvo de Tinia, que siempre solía pedir su consejo y al que le unía una extraña relación personal. Algunos Vástagos han sugerido que Phial era otra de los filii del fundador del Clan Ventrue, y por lo tanto hermana de sangre de Tinia, mientras que otros afirman que ni siquiera era una vampira, sino una ghoull y recuerdo de los días mortales de Tinia.

Los vampiros del Clan Toreador afirman que algunos de sus antiguos habían acudido a Italia con los etruscos, pero se trata de una teoría poco probable, posiblemente influida por la alianza de Tinia y los vampiros etruscos con las ciudades griegas del sur de la Península Itálica.

¿Cómo afectó a los vampiros la fundación de Roma? En principio Tinia y sus aliados preferían las ciudades etruscas a los asentamientos menos civilizados del Lacio en el centro de Italia. Sin embargo, algo atrajo a Tinia a la zona tras la fundación de Roma. Algunos Vástagos romanos aseguraban que el antiguo había escuchado una profecía de labios de una sibila en la que se anunciaba el futuro de la ciudad como corazón de un gran Imperio. En cualquier caso, el momento de su llegada a Roma es impreciso y desconocido. Los primeros relatos sitúan a Tinia ya en Roma en compañía de su filius Collat varias décadas después, ya situada la monarquía romana en el poder.

La identidad de Collat resulta tan desconocida como la de su pater, aunque nadie duda de que se trataba de uno de los primeros habitantes de la ciudad de Roma tras su fundación, sin duda atraído por el prestigio y las promesas de Rómulo y Remo, o simplemente uno de los primeros romanos nacidos en la ciudad. Las escasas descripciones que han llegado de él lo describen como un hombre maduro y fuerte, curtido en la ganadería y el arte de la guerra. Según la leyenda Collat (que en esta época tenía otro nombre) no habría obtenido pareja durante el episodio del rapto de las sabinas, y el dios Tinia se habría aparecido ante él, ofreciéndole la inmortalidad.

Otra leyenda generalmente descartada como inverosímil, afirma que Collat era nada menos que el propio Remo, el hermano de Rómulo, que tras ser herido mortalmente por su hermano, agonizó hasta caer la noche en los campos que rodeaban la nueva ciudad. Tinia habría aparecido entre las sombras con una promesa de inmortalidad y poder que no pudo rechazar.

II: LOS REYES DE ROMA

LOS REYES DE LOS VIVOS

La leyenda de la fundación de Roma no fue la única, los propios romanos añadirían las suyas en épocas posteriores, atribuyendo a su ciudad un origen más o menos legendario. Algunos la consideraban en sus principios una ciudad griega, fundada por algún héroe arcadio o aqueo como Evandro y Odiseo, y otros atribuyeron su fundación a refugiados que habían huido de la caída de Troya, como el héroe Eneas y sus seguidores, y que habrían sido los ancestros de Rómulo y Remo. Sin embargo, entre los eruditos, pocos creen en la veracidad de estas leyendas.

Rómulo fue sucedido según la tradición por seis reyes –o siete si hubo uno más que gobernó brevemente con Rómulo– y que serían los siguientes: Numa Pompilio, Tulio Hostilio, Anco Marcio, Lucio Tarquinio Prisco, Servio Tulio y Tarquinio el Soberbio.

En principio la monarquía era una institución electiva por los padres de las *gens* romanas y el pueblo, que impulsó el desarrollo de la ciudad en los siglos VII y VI a.C. Sin embargo, poco a poco los etruscos comenzaron a dominar Roma, gracias sobre todo a la llegada de artesanos y comerciantes. Los tres últimos reyes eran etruscos, vinculándose directamente con el dios Júpiter mediante símbolos y atribuyendo a su designación un origen divino.

La ciudad comenzó a adquirir rasgos de los asentamientos civilizados etruscos y griegos de Italia: se construyeron los primeros monumentos, templos, un foro pavimentado y los romanos fueron dotados de

una constitución y ordenación legal, reformada en tiempos del rey Servio Tulio.

El derrocamiento de Tarquinio el Soberbio, el último rey romano, se produjo mientras estaba fuera de Roma. Aunque según la leyenda la rebelión del pueblo se produjo porque Sexto Tarquinio, el hijo del rey, había violado a la virtuosa Lucrecia, lo que provocó la ira de sus parientes, que dirigidos por Bruto, prendieron fuego a la ciudad, parece que los hechos se debieron a una conjura palaciega, que sin duda encontraron en la violación –si fue real– una excusa conveniente para deshacerse de los Tarquinius.

Pero el derrocamiento del rey obtuvo pronta respuesta. Los Tarquinius llamaron en su ayuda a Porsenna, rey de la ciudad etrusca de Clusium, que se apoderó de Roma y la utilizó de base para su conquista del Lacio, ignorando a los Tarquinius, que permanecieron en el exilio. Sin embargo, los latinos se aliaron con Aristodemo de Cumas, y consiguieron liberar la ciudad y poner en fuga a Porsenna. Una vez recuperada su independencia los romanos no eligieron un monarca, sino dos cónsules, elegidos por los Comicios Centuriados, como el rey Servio Tulio había establecido. Aunque el gobierno seguía siendo en parte monárquico, poco a poco se irían configurando las magistraturas e instituciones republicanas.

**VIVIR Y MORIR EN ROMA:
LA MONARQUÍA (753
– 509 a.C.)**

Dirigir una Crónica de **Edad: Romana**

LOS REYES DE LOS MUERTOS

Como se ha mencionado, se desconoce el momento de la llegada de Tinia a Roma, pero muy pronto comenzó a manejar a los mortales para crear un dominio de su agrado. Desde su santuario instalado en secreto bajo una bóveda subterránea excavada bajo el templo de Júpiter, el antiguo convocó a sus peones etruscos. Su intención era incrementar la influencia de Etruria sobre Roma, y quizás con el tiempo, convertirla en la capital de una liga de ciudades etruscas. A través de los artesanos y mercaderes y de la gens Tarquinia impulsó la asimilación de la ciudad, y su victoria quedó completa cuando Lucio Tarquinio Prisco fue elegido rey de Roma, y bajo su reinado y el de sus sucesores, la ciudad alcanzó la hegemonía política en la región del Lacio, desplazando a Alba Longa. Unas décadas después, debido al peso de los siglos, cayó en letargo, dejando el gobierno de la ciudad en manos de Collat, su descendiente.

Si en verdad Collat era uno de los primeros habitantes latinos de Roma, sin duda debió de sentirse descontento por el incremento progresivo de la influencia de los etruscos sobre Roma. Aunque la ciudad había aumentado su poder político, con el paso del tiempo, de mantenerse la tendencia, dejaría de ser una ciudad latina. Ya fuera debido a una animadversión personal hacia los etruscos, o a un deseo de poder personal, Collat aprovechó el período de letargo de Tinia para forjar su propio poder, apoyándose en las tribus latinas y sabinas. Por otra parte, teniendo en cuenta que por esta época Collat debía ser uno de los pocos vampiros latinos de la zona, sin duda se sentiría “aislado” de sus congéneres. No está claro si creó filii durante esta época, pero con el advenimiento de la República se encontraba solo en Roma bien porque otros se hubieran marchado o hubieran sido destruidos o porque Tinia le hubiera prohibido crear progenie. Durante la época republicana e imperial entre los antiguos Vástagos romanos corrían rumores y leyendas sobre colosales batallas y purgas entre vampiros amparados por las sombras de la noche, pero sin duda debieron ser exageradas. Sin embargo, estas leyendas parecen indicar que durante esta época los 13 vampiros que controlaban a los pueblos etruscos ya habían concedido el Don Oscuro. No está nada claro qué vampiros perecieron y cuáles recibieron el Don Oscuro en los conflictos entre ciudades etruscas y latinas y la transición en Roma de la Monarquía a la República, pero sin duda se produjo un cambio en el orden establecido.

No está claro qué ocurrió con Uni y Mnerva, las otras chiquillas de Tinia, que se habían quedado en Tarquinia, o cómo reaccionaron los demás vampiros etruscos, pero las acciones de los mortales, que provocaron el derrocamiento de la monarquía y la recuperación del poder por parte de los latinos, sin duda sellaron la victoria de Collat. Tinia no despertó hasta varios años después de la fundación de la República, y se encontró con su filius en una posición consolidada.



Vampiro durante la época de los reyes de Roma, es un momento que requiere varios ajustes, limitaciones y precisiones.

En primer lugar, se trata de un período en el que existen muy pocos vampiros, gobernados por figuras muy poderosas como Tinia y otros Vástagos que se hacen adorar bajo la fachada de los antiguos dioses etruscos. Aunque los Ventrue son el clan protagonista, eso no impide la aparición de personajes de otros clanes: los descendientes etruscos de Hukros, del clan Gangrel, los misteriosos seguidores de Phial, e incluso vampiros Abrazados entre otras culturas: galos, cartagineses y griegos, que sin duda serán considerados extranjeros.

La gran mayoría de los Vástagos presentes en esta época en Italia pertenecen a la 5ª y a la 6ª Generación, por lo que el Narrador puede sentirse inclinado por limitar el nivel de poder y establecer una Generación 7ª por defecto o una limitación ambigua para evitar un descontrol de poder en sus partidas. Por otra parte, debido a que muchos de los Vástagos itálicos se hacen pasar por dioses, es muy posible que los Pater ejerzan un férreo control sobre sus filii, bien Juramentándolos en la sangre o limitándolos considerablemente de otras formas, limitando la información que reciban o concediéndoles muy poco poder.

La estructura de ciudades-estado presente en Italia, permiten establecer dominios individuales o controlados por pequeños grupos de un mismo clan, como Roma, controlada por Tinia y su progenie. A grandes rasgos pueden establecerse tres zonas culturales: las ciudades etruscas al norte y centro de Italia, las ciudades latinas en el centro y las colonias griegas en el sur. También existen tribus ilirias en el este de la

península, tribus celtas en el norte y colonias cartaginesas en las islas de Corsica, Sardinia y Sicilia.

Por lo que se refiere a la sociedad, las ciudades etruscas y griegas poseen un grado de civilización y sofisticación que inevitablemente termina influyendo a través del comercio y la conquista en los pueblos latinos rurales.

La ciudad de Roma se encontraba dividida en tribus o gens, cuyo número aumentó con el paso del tiempo hasta quedar fijado en la época de la República. Su contenido y funciones no están claros, pero parecen haber tenido un sentido étnico y territorial, constituyendo la base del reclutamiento del ejército. Cada tribu aportaba diez curias de 100 hombres y constituían los Comicios Curiados, que eran la asamblea que ratificaba la elección del rey, que correspondía al interrex (un senador regente elegido tras el fallecimiento del monarca) y al Senado.

El Senado o Consejo de Ancianos era el órgano consultivo del rey, elegido por los patres o jefes de las gens, cuyos descendientes se convirtieron en los patricios –la nobleza romana. Entre ellos elegían al interrex y a los flamines, los sacerdotes más importantes. Hacia el final de la monarquía, según la tradición, el Senado había alcanzado un número de trescientos senadores.

Desde la fundación de Roma parece que ya existía una diferenciación social –como se desprende del Senado de patres- y económica. Roma estaba formada por sus “gentes”, grupos familiares extensos cuyos miembros descendían –o afirmaban descender- de un antepasado de la gens, que por lo general le daba el nombre, el nomen gentilicum, que era común a todos sus miembros –una especie de apellido común.

La progresiva ampliación de la ciudad de Roma mediante la conquista o la colonización permitió que algunas gentes aumentaran sus territorios. Por otra parte



otras gentes se debilitaron en beneficio de otras. La mortalidad por epidemias y guerras también influyeron en el equilibrio, y algunos individuos pasaron a la protección de otras gentes más poderosas, convirtiéndose en sus clientes, entre los que también se contaban prisioneros de guerra y extranjeros. En otras ocasiones, nuevas gentes eran admitidas en la ciudad, como la gens Claudia, de origen sabino, que llegaron hacia el 504 a.C.

Y dentro de las estructuras de la sociedad no pueden dejar de mencionarse los vínculos e influencias de otros pueblos, particularmente de los etruscos y de los griegos. Roma fue desde sus orígenes una ciudad abierta a todo tipo de influencias, de objetos, de personas particulares y de grupos. La presencia y asentamiento de extranjeros en la ciudad, desde sus comienzos, queda patente si consideramos que el único de los reyes de Roma que se podría considerar romano -y aún así, sería albano, según la tradición- es Rómulo. Todos los demás fueron de origen sabino o etrusco.

Entre los dioses de la época romana se encuentran la tríada de Júpiter, Marte y Quirino, que por influencia etrusca serían sustituidos por la tríada Júpiter, Juno y Minerva. Durante la época de Servio Tulio se introdujeron dioses relacionados con el comercio las diosas Mater Matuta o Matutina (diosa de la luz, relacionada con Jano, dios de los viajeros) y Fortuna (protectora en el amor y en la guerra y el azar). También se erigió un templo dedicado a Diana (diosa de la caza, especialmente apreciada por los plebeyos romanos y los pueblos latinos sometidos a Roma) en el monte Aventino.

III: LA REPUBLICA

LOS COMIENZOS DE LA REPUBLICA

El derrocamiento de los últimos reyes no acabó con la amenaza de los etruscos y Roma comenzó una

serie de campañas contra etruscos y latinos para obtener la hegemonía en Italia, aliándose con los cartagineses para mantener la paz en el exterior y poder dedicarse plenamente a los enfrentamientos internos. A pesar de la presencia inicial en las primeras décadas de diversas facciones, como los partidarios de la derrocada monarquía, los partidarios de una monarquía latina y otros grupos que planteaban modelos institucionales diferentes, la República de Roma consiguió sobrevivir mediante el mérito de sus oficiales.

Cada año los senadores elegían oficiales, y el término de su cargo duraba sólo un año. Los Questores se encargaban de la tesorería. Los Ediles mantenían el tejido de los edificios de Roma. Los Pretores mantenían el censo y gobernaban la salud moral del pueblo. Dos Cónsules mantenían la autoridad final de los asuntos de Roma, cada uno con el poder para vetar las acciones del otro, con la esperanza de que el poder no volviera a quedar en manos de un solo hombre. Un Cónsul debía haber servido como Pretor, y un Pretor primero debía haber servido como Questor. Sólo los Cónsules y Pretores podían dirigir los ejércitos romanos; después de que concluía el período de sus mandatos, tenían el derecho a gobernar una de las crecientes provincias de Roma. En situación de emergencia, el Senado podía suspender sus poderes y elegir un Dictador, que dirigía la ciudad en sus momentos más oscuros y renunciaba a su poder cuando el peligro pasaba.

Posteriormente, la inestabilidad civil llevó al Senado la elección de los Tribunos de la Plebe, que nacían en la clase baja y tenían poder para vetar cualquier ley emitida por el Senado y para que las leyes fuesen votadas en las asambleas de los plebeyos. Fue lo más parecido que los romanos tuvieron a una democracia, y durante un tiempo funcionó, resistiendo períodos de invasiones extranjeras, guerras civiles y la expansión de las conquistas. Sin embargo a partir del 485 a.C. los

patricios romanos cerraron filas, cerrando el número de gentes y uniéndose para controlar todos los mecanismos de la vida política, ocupando todas las magistraturas civiles y religiosas. Los plebeyos, salvo excepciones, fueron excluidos por completo de cualquier tipo de responsabilidad en el gobierno, lo que generaría tensiones que no obstante no se traducirían en conflictos graves hasta varios siglos más tarde.

Tras obtener el reconocimiento y el liderazgo de las ciudades latinas, Roma emprendió la guerra contra los etruscos durante varias décadas, expandiéndose hacia el norte de la península italiana. Su victoria se vio facilitada por las migraciones de dos pueblos: celtas (galos) y samnitas, que atacaron las ciudades etruscas y gracias a

su superioridad militar avanzaron sin oposición hacia el sur, derrotando a los romanos en la batalla de Alia (387 a.C.). Los galos, liderados por su caudillo Brenno, saquearon la ciudad de Roma, pero el Dictador Camilo la salvó, y la República continuó su marcha. La ciudad fue reconstruida y los romanos renovaron sus lazos con los latinos y los demás pueblos itálicos y se aliaron con los samnitas para contener a los galos. Sin embargo, una vez conjurada la amenaza celta, los pueblos itálicos volvieron a luchar entre sí, y Roma tuvo que enfrentarse a etruscos y samnitas en una serie de guerras durante todo el siglo IV a.C. Aunque Roma perdió y ganó varias batallas, el resultado final resultó positivo para la República, afianzando su dominio sobre Italia Central.

LA CAIDA DE TINIA Y EL ASCENSO DE COLLAT

Tinia despertó en una ciudad cambiada tras el derrocamiento de la monarquía y bajo el gobierno de su filius Collat. Parece que hacia el año 500 a.C. pater y filius establecieron un acuerdo: Tinia reconoció el gobierno de Collat y éste le renovó su juramento de fidelidad. No está claro por qué Collat no había destruido a su pater mientras estaba en letargo. Tal vez Tinia estuviera demasiado bien oculto y protegido, o Collat bajo un Juramento de Sangre que le impedía actuar contra él. O simplemente, no había llegado el momento para llevar a cabo sus planes.

Tinia regresó a Etruria, renovando sus antiguos contactos, y muchos creyeron que era sólo cuestión de tiempo que reclamara directamente su autoridad perdida o la recuperara indirectamente reduciendo poco a poco el poder de Collat a la nada. Cuando Tinia propuso la creación de un Senado Eterno en el que se sentarían los Ventrue de la península itálica, etruscos, latinos y griegos, en principio Collat aceptó, pero el ambicioso gobernante vampírico de Roma ya abrigaba desde hacía tiempo la traición en su interior.

Según la leyenda, a finales del siglo V a.C., Tinia regresó repentinamente a Asia Menor, donde se encontraba su antiguo hogar natal, donde fue destruido en medio de los conflictos entre griegos y persas, en circunstancias no del todo aclaradas. Realmente Collat atacó su pater durante la conquista de la ciudad etrusca de Veyes, irrumpiendo repentinamente en su santuario y diabolizándole, destruyendo en el proceso a gran parte de su progenie.

Una vez conquistado el poder de su pater, Collat no reclamó ningún tipo de hegemonía oficial sobre el Senado Eterno de los Ventrue de Italia, constituido por los miembros del clan con dominios propios, pero asumió un lugar privilegiado no oficial y ninguno de los demás miembros se atrevía a emitir ley alguna sin su aprobación. A comienzos del siglo III a.C., tras haber eliminado a sus principales rivales y sometido a otros, el Senado Eterno y la figura de Collat eran prácticamente sinónimos. Durante esta época dio el nombre de Elíseo, una referencia irónica al más allá de los mortales, a una zona de Roma, donde prohibió toda violencia para que los Vástagos romanos pudieran reunirse con seguridad y en paz.

El Elíseo no era sólo un lugar seguro. Era el Forum Eternum, donde los vampiros de Roma se reunían y decidían su gobierno, y si lo consideraban necesario, su influencia sobre la sociedad de los vivos, aunque Collat siempre se reservaba la última palabra. Collat aprobaba el deseo de los demás Vástagos de influenciar las acciones de los vivos y los animó a infiltrarse en la sociedad de Roma para que hicieran su voluntad. Comprendió la necesidad de los vampiros de luchar por el poder, pero también sabía que era una forma de que los Vástagos permanecieran unidos a los vivos. Para los Vástagos romanos, los vampiros eran nefasti. No compartían el derecho de los vivos a heredar la tierra.

El pueblo de Roma desde sus inicios estuvo rodeado de profecías y augurios. Temía a los hombres lobo y a las brujas. Los romanos no hacían negocios en días aciagos. Temían quedarse demasiado tiempo en las encrucijadas y huían del chillido de la lechuza. Cada familia romana con mentalidad pagana tradicional tenía un santuario para sus Lares y Penates, espíritus familiares y hereditarios y ancestros beneficiosos que guiaban la conducta del buen romano y lo protegían en el más allá. Y cada familia también tenía sus Lemures y Manes, los ancestros que no habían llevado una vida correcta, los malévolos, infortunados y nefastos que provocaban desastres si no se les hacían los ritos propiciatorios adecuados. Eran los Vástagos. Los muertos. Las sombras hambrientas. Fantasmas con cuerpo de carne.

Por esta época comenzaron a configurarse facciones políticas entre los Vástagos de Roma, todas pertenecientes al clan Ventrue. Había representantes de otros linajes, pero eran considerados clientes, y su poder era indirecto y sutil, y en ocasiones considerable, aunque ninguno de ellos se atrevía a oponerse a la voluntad de Collat y los Ventrue, que eran quienes realmente administraban el poder de la ciudad. En otras ciudades pactaban con vampiros de otros linajes y les permitían incluso ocupar posiciones de poder, pero en Roma dejaban bien claro que la ciudad les pertenecía y que no tolerarían ningún desafío a su dominio, como en alguna ocasión descubrió demasiado tarde algún extranjero especialmente ambicioso o inquieto antes de sucumbir crucificado bajo los rayos del sol.

Las tres facciones se encontraban divididas no sólo por diferencias políticas, sino también filosóficas: por

una parte estaban los Monárquicos, cuyo núcleo estaba formado por seguidores de la antigua Via Regalis o Camino de los Reyes, que habían comenzado a dar forma a su camino durante la época de los reyes de Roma. Los Monárquicos a menudo apoyaron el gobierno de Collat en sus principios, aunque él nunca llegó a unirse a sus filas, y progresivamente lo abandonaron a medida que cayó en la decadencia.

Los seguidores del Camino de la Luz habían llegado del extranjero a comienzos de la época republicana, pero pronto encontraron seguidores. Siempre fueron una facción minoritaria, guiándose por visiones o señales, y a menudo convirtiéndose en peones de otros Vástagos. Durante varios siglos su papel en la política fue irrelevante, y en ocasiones estuvieron a punto de desaparecer, pero su posición terminaría cambiando.

Por último, los seguidores de la Via Humanitatis o Camino de la Humanidad, eran la más numerosa de las tres facciones, imitando los principios y virtudes romanos y procurando transmitirlos a la sociedad de los Vástagos. No obstante, sus miembros eran a menudo jóvenes idealistas y a menudo sometidos a las manipulaciones de los antiguos. En los últimos años de su gobierno Collat se divertía especialmente corrompiéndoles o provocándoles con actos depravados.

Tan concentrado estaba en su poder y en apretar su mano de hierro sobre la República Romana, que poco a poco Collat fue perdiendo la batalla interior contra la Bestia, convirtiéndose en un auténtico monstruo despiadado. Muchos temían la noche en la que perdería definitivamente el control, liberando todo su poder sobre ellos.

Se alimentaba de la sangre de niños y jóvenes ofrecidos en sacrificio. Comenzó a destruir caprichosamente a quienes estaban en desacuerdo con él. Se cuenta que un noble patricio romano que se había opuesto a un proyecto de los peones de Collat despertó un día para encontrar que sus hijos habían sido devorados por perros salvajes. El esclavo que los había soltado se atravesó con un cuchillo sin dar explicaciones. En el lecho los obstáculos mortales a los deseos de Collat enfermaban misteriosamente, sus seres queridos eran encontrados violados o simplemente desaparecían. Cuando eran encontrados... a veces la ignorancia es una bendición.

O por lo menos, eso se dice de Collat. La memoria no suele ser amable con los perdedores.

Aunque se desconoce con precisión el momento, se cree que fue poco después de que concluyera la reconstrucción de Roma tras el saqueo de los galos que Collat fijó su atención en Tito Furio Camilo, el hijo más joven de una familia patricia menor, un idealista con grandes aspiraciones y ambiciones. Primero Collat lo tomó como ghou, instruyéndole en las tradiciones y responsabilidades de su clan, y luego como su filius. Tito Furio Camilo terminaría convirtiéndose en amante y confidente de Collat, compartiendo su lecho durante el día y actuando como su heraldo y representante durante la noche.

Sin embargo, aunque se dispone de cierta información sobre el origen de Tito Camilo, no ocurre así con sus primeros años al servicio de Collat. Algunos Vástagos creen que se trataba de un joven idealista y que el antiguo gobernante de Roma se propuso corromper su virtud simplemente por divertirse. Aunque no ha podido confirmarse, parece que en su período como ghou, Collat obligó a su servidor a realizar todo tipo de aberraciones y lo sometió a toda clase de vejaciones, convirtiéndolo en el juguete de sus caprichos. De hecho, parece que fue su sorpresa ante la fortaleza del joven lo que le decidió a concederle finalmente el Don Oscuro.

Si los rumores son ciertos, es muy posible que Tito Furio Camilo consiguiera sobrevivir aferrándose al odio y a la esperanza de que algún día podría vengarse de su torturador. De esta forma Collat seguiría los pasos de su pater Tinia, sembrando las semillas de su propia destrucción.

LAS GUERRAS DE PIRRO

Tras someter a los samnitas y a los pueblos itálicos, Roma inició una nueva guerra en el año 282 a.C., en esta ocasión contra las ciudades griegas del sur de Italia. Las hostilidades comenzaron cuando los tarentinos hundieron cinco naves romanas ancladas en su puerto. Aunque durante un tiempo los romanos se mostraron reticentes a declarar la guerra, la ciudad de Tarento tomó la iniciativa, llamando en su ayuda al rey Pirro de Epiro, que trató de unir a los pueblos itálicos enfrentados a Roma.

El primer enfrentamiento del ejército romano con el mundo griego, encarnado en Pirro, se produjo cerca de la colonia tarentina de Heraclea en el 280 a.C. El resultado se tradujo en una victoria para Pirro, si bien las pérdidas en ambos bandos fueron enormes. Pero mientras Roma podía reemplazar fácilmente estos soldados, a Pirro le resultaba mucho más costoso suplir las bajas de los cuadros de sus milicias. No obstante, la victoria de Heraclea decidió definitivamente a los abrucios, lucanos y samnitas a apoyar al rey Pirro. Éste propuso la paz a los romanos que, según las fuentes, fue rechazada por los

senadores, alentados fervorosamente por Apio Claudio el Ciego, ya muy anciano y retirado de la escena política pero resueltamente partidario de la guerra.

La segunda batalla se libró en la Apulia, concretamente cerca de Ausculum. En el ejército de Pirro se incluían, además de los epirotas, los mercenarios griegos e itálicos y los tarentinos, también los lucanos, abrucios y samnitas. De nuevo la victoria se decidió a favor de Pirro y de nuevo fue una victoria parcial y no definitiva. Sólo una victoria que impidiese la constante formación de nuevos ejércitos romanos hubiese logrado transformar en abierta insurrección las vacilaciones de gran número de aliados de Roma.

Los romanos llamaron en su ayuda a los cartagineses, pero Pirro logró una serie de triunfos sobre ellos. Sin embargo, las graves pérdidas sufridas en las sucesivas batallas le impidieron consolidar sus conquistas a largo plazo y de nuevo tuvo que regresar a su base en el sur de Italia. Finalmente, la derrota frente a los romanos en la batalla de Benevento (275 a.C.) provocó el regreso de Pirro al reino de Epiro y la rendición posterior de Tarento. Hacia el año 272 a.C. la República Romana

LOS VENTRUE GRIEGOS Y EL ASCENSO DE CAMILO

Durante varias décadas Collat trató de evitar la guerra contra las ciudades griegas del sur de Italia, y tenía buenos motivos para ello. Entre los Vástagos de la Magna Grecia se encontraban otros Ventrue, entre los que destacaban la antigua Artemisa y su filius Lisandro, procedentes de Esparta. Lisandro había convertido Tarento en su dominio. Juntos influían sobre muchos de los vampiros de las ciudades griegas y del sur de Italia.

Aparte de desear mantener la cohesión interna del clan Ventrue, Collat temía a Artemisa por otras razones, no sólo porque personalmente era mucho más poderosa que él, sino porque además había sido hermana de sangre de su pater Tinia, con el que compartía además algunos lazos personales, y sin duda el ascenso al poder de Collat no debía resultar muy agradable para ella. Es posible incluso que aprovechara para derrocarlo del poder en Roma a la mínima ocasión, y no pretendía darle ninguna excusa.

Sin embargo, aunque consiguió demorar el conflicto a través de sus peones en el senado romano, finalmente los mortales tomaron la iniciativa y romanos y griegos lucharon durante varios años, hasta que finalmente se impusieron los primeros. Cuando Tarento se rindió en el año 272 a.C. Collat envió una embajada de buena voluntad a los Ventrue griegos, dirigida por su filius Camilo.

Lisandro se presentó humildemente ante el joven Camilo, que tomó posesión de Tarento en el nombre de su pater sin encontrar oposición por su parte. Ambos vampiros tenían aproximadamente la misma edad, aunque Camilo era un poco más joven, y los dos se encontraban bajo el dominio de Pater muy poderosos. Sus vínculos comunes se convirtieron en una fuerte amistad, y Camilo convirtió a Lisandro en su consejero personal. Debatieron durante años y Lisandro enseñó a Camilo la historia del clan Ventrue y las formas de gobierno que los Ventrue habían desarrollado en Grecia. Camilo se mostró interesado y horrorizado a la vez al saber que Artemisa, la Mater de Lisandro, se había hecho pasar por una diosa, pero su principal interés fue despertado por el poder marcial que habían creado los espartanos. Bajo la tutela de Lisandro aprendió muchas cosas...En secreto ambos se comprometieron a ayudarse mutuamente para librarse de sus Pater, que les habían impuesto un Juramento de Sangre.

Tras varios años bajo el tutelaje de Lisandro, Camilo regresó a Roma y se enfrentó a su pater Collat con su nueva visión de gobierno. En el nuevo orden de Camilo los Ventrue no se convertirían en meros seguidores de los romanos, sino que guiarían su expansión, incluso dirigiendo directamente el avance de las legiones.

Por una parte Camilo y Lisandro afirmaron que Collat no estaba de acuerdo con los planes de su filius, pero que abandonó voluntariamente su posición como Señor de Roma. Por otro lado, los estudiosos Ventrue creen que Camilo y Lisandro destruyeron a Collat y ocultaron su crimen. Algunos creen que Camilo se enfrentó a su pater acusándolo de la destrucción de Tinia. En cualquier caso, Collat desaparece de la historia de los Ventrue en este punto y Camilo se convirtió en el Príncipe de Roma en algún momento a mediados del siglo III a.C. Las fuentes parecen borradas deliberadamente en este punto, pero parece que se produjo un enfrentamiento entre los partidarios de Collat y Camilo, que se saldó con la consolidación de este último, apoyado por los Ventrue griegos. Lo cierto es que la juventud y la fuerza se impusieron a la edad y la traición, y que Camilo se apoderó del trono y la no vida de su pater, aunque no devoró su alma, a pesar de las sugerencias de Lisandro.

El ascenso de Camilo contó con la oposición de otros Ventrue, como la historiadora Ea Adapa, que consideraba que los Ventrue no debían abandonar su papel como eruditos, guardando y preservando el conocimiento. Sin embargo, la posición de sus seguidores dentro del clan era cada vez más minoritaria y Camilo y sus partidarios asumieron la iniciativa, configurando el clan hacia su posición de líderes de la Estirpe.

La política de Camilo asumió aspectos del gobierno de Collat y de Artemisa. No se declaró un dios, pero tampoco actuó entre bastidores, apoyando directamente a algunas familias patricias, utilizándolas como intermediarios para encaminar la política mortal en la dirección que él deseaba, cultivando diversos contactos y actuando como intermediario entre las distintas facciones. También promovió la difusión del culto del dios Júpiter, a través del cual obtenía su alimento. Bajo su mandato fomentó la mejora de las comunicaciones y procuró centralizar el gobierno de los territorios conquistados. Con el tiempo acumuló enormes riquezas lo que le llevó a una progresiva decadencia. Era alimentado y protegido por sus ghouls y actuaba exclusivamente a través de intermediarios mortales. Lisandro continuó aportándole su consejo y a menudo viajó por el Mediterráneo, actuando como agente de Roma en nombre de los Ventrue.

Camilo se esforzó para evitar que otros clanes adquirieran poder oficial en Roma, asegurando la exclusividad de los Ventrue, y a finales del siglo III a.C. había extendido su control por toda Italia (aunque otros linajes eran tolerados fuera de la Ciudad Eterna). Realmente los principales oponentes de Camilo por el control de las instituciones republicanas de Roma no fueron los vampiros, sino varios cultos místicos, entre ellos los hechiceros del Culto de Mercurio. Sin embargo, sin duda Camilo era el más influyente de los Ventrue latinos durante esta época. Con el apoyo de Lisandro y Artemisa ningún otro vampiro consiguió derrocarlo de su posición.



había afianzado su control sobre el sur de Italia. Sin embargo, todavía la aguardaban enemigos más poderosos.

IV: ROMA Y CARTAGO

Sí, podéis irros. Porque ahora convocaré en mi mente una reunión del Senado. Para deliberar sobre cuestiones de finanzas, contra quién es mejor declarar la guerra, para poder conseguir algo de dinero.

-Plauto, *Epídico*

LA PRIMERA GUERRA PUNICA

A pesar de sus justificaciones en nombre de la defensa, muchas de las guerras declaradas por los romanos tenían motivos económicos o producto de ambiciones personales. Los cartagineses, un pueblo de origen fenicio, habían creado su propio imperio en el Norte de África y el Mediterráneo Occidental, que era casi tan grande como el de Roma, y en ocasiones habían ayudado a los romanos a enfrentarse a sus enemigos en Italia, como durante las guerras contra el rey Pirro. Sin embargo fue suficiente con que existieran dos potencias de poder similar en expansión para que los intereses cartagineses y los romanos terminaran chocando en algún momento.

La excusa fue la isla de Sicilia. Cuando los mamertinos, una banda de mercenarios, se apoderaron de Siracusa, pidieron ayuda a Roma, aliada con los siracusanos. Aunque al principio se mostraron reticentes, finalmente los romanos terminaron aceptando y la guerra entre ambas potencias estalló. No obstante, contra toda expectativa, esta guerra se prolongó veinticuatro años. La primera fase de las operaciones culminó con la derrota de los siracusanos. El rey Hierón decidió abandonar a los cartagineses y firmó una alianza subordinada con Roma. De hecho se convirtió en un rey vasallo de Roma.

La guerra produjo enormes pérdidas en ambos bandos. Durante la batalla decisiva de Lilibeo en el 241 a.C., unos 300.000 romanos e itálicos perecieron o se

ahogaron en el mar. No obstante, Roma logró la victoria frente a Cartago y convirtió en dueña de Sicilia. La paz firmada en el 241 a.C. determinaba que Cartago abandonaría la isla comprometiéndose, además, al pago de una desorbitada indemnización bélica. Sicilia pasó a convertirse en provincia romana, gobernada inicialmente por uno de los cuatro quaestores classici creados en el 267 a.C. y que pasó a residir en Lilibeo. A partir del 227 a.C., después de conquistar Cerdeña, fueron creados dos pretores para el gobierno de ambas islas.

Cartago sufrió a consecuencia de su derrota una sublevación de los mercenarios mal pagados que el general Amílcar había trasladado de Sicilia a África. Éstos, apoyados por poblaciones tributarias de Cartago, llegaron a amenazar la propia existencia del Estado cartaginés. Sofocada la revuelta, el ejército cartaginés se dirigió a Cerdeña, donde también la guarnición cartaginesa se había sublevado, a fin de poner de nuevo orden en la isla. La actitud de Roma fue sumamente cínica. Con el pretexto de que la expedición estaba dirigida contra ella misma, amenazó de nuevo con iniciar la guerra. Los cartagineses abandonaron la isla, además de verse obligados a pagar una indemnización de guerra aún más elevada. Esto ocurría en el 237 a.C. y Polibio considera que esta prepotencia de Roma y la humillación sufrida por Cartago, fueron la causa que verdaderamente decidió la Segunda Guerra Púnica. Lo que estaba claro es que primaba la ley del más fuerte y Roma, dado el estado de cosas, era incomparablemente más fuerte que Cartago.

La primera Guerra Púnica fue la primera guerra extra-italica de Roma. Sin duda la aivez fue un factor decisivo a la hora de pronunciarse la asamblea a su favor. La acción fue característica y se repetirá durante mucho tiempo: la aristocracia romana no pudo resistir jamás la tentación de intervenir si había oportunidad para ello.

LOS VAMPIROS EN GUERRA

Por lo que respecta a los Vástagos, Camilo estaba completamente despreocupado por Cartago, y sus planes de conquista a largo plazo se limitaban a la península italiana y tal vez a alguna expedición a Macedonia. Sin embargo, Lisandro no tenía la misma opinión y vio la amenaza potencial que representaba Cartago y los Vástagos que habitaban la ciudad.

Lisandro había luchado contra los Brujah en Grecia y había heredado el odio que sentía hacia ellos su Mater Artemisa. En sus viajes escuchó las historias sobre Cartago, en las que se relataba cómo los Brujah caminaban abiertamente entre los mortales, gobernándolos como dioses, recibiendo sacrificios y tributos de sangre. Lisandro viajó a Cartago para comprobar en persona la veracidad de estas historias y se sorprendió al ver que la realidad iba mucho más allá que las palabras. Los sacrificios humanos eran tradición aceptada entre los cartagineses desde hacía siglos y su número se disparaba en momentos de crisis. Los Brujah y sus aliados Assamitas controlaban a la población humana e incluso tenían planes para extender sus dominios a la península ibérica y más allá. Italia no quedaba muy lejos.

Lisandro regresó junto a Camilo y le contó todo lo que había visto, aunque sin duda, espoleado por sus prejuicios contra los Brujah y por su percepción alterada debió exagerar su historia. Sin embargo, motivado por la prudencia, Camilo decidió no actuar, pues no consideraba que Cartago fuese una amenaza, a pesar de la insistencia de Lisandro.

En el año 264 a.C. la isla de Sicilia estaba ocupada por numerosas colonias griegas, independientes de Roma y Cartago, y varios clanes ocupaban las principales ciudades. La mayor de ellas era Siracusa, donde Artemisa reposaba en letargo, y donde gobernaba el príncipe Alcias, del clan Malkavian. Sin embargo, cuando los líderes cartagineses declararon la guerra a Siracusa, el príncipe Alcias fue amenazado por un enviado Brujah de Cartago, al que destruyó. Preocupado por el inminente conflicto el príncipe recurrió a la ayuda de la antigua Artemisa de Esparta, recién despertada de su letargo. Esta alianza de antiguos convocó a Lisandro a Siracusa y juntos planearon que Roma declarara la guerra a Cartago. Lisandro regresó a Roma e insistió nuevamente a Camilo para que apremiase a los romanos y declarase la guerra a Cartago, mientras el príncipe Alcias preparaba la defensa de Siracusa.

Camilo no aceptó inmediatamente, sino que movido por su habitual cautela decidió consultar a un oráculo antes de tomar una decisión tan importante. La antigua vidente Tryphosa, del clan Malkavian, habló así:

“¡Ay de ti, Camilo, si te quedas entre tus muros y no golpeas el avispero que es Cartago! ¡Allí la boca del padre rezuma con la sangre de sus hijos, y las manos de los hijos están manchadas con la carne de sus madres! ¡Sus dioses de Baal-Hammon, Tanit y Melkart exigen las vidas de los hijos, entregados al fuego! ¡Que no quede piedra sobre piedra, pues de lo contrario exprimirán tal cantidad de sangre que Roma misma perecerá ahogada!”

El resultado fueron las Guerras Púnicas, unas guerras donde no sólo se decidiría el destino de Roma y Cartago, sino el de las relaciones entre los Brujah y los Ventrue durante los siglos siguientes. Durante años ambos bandos lucharon y se ocasionaron terribles pérdidas, aunque en la Primera Guerra Púnica los Vástagos únicamente tantearon las fuerzas de sus adversarios, confiando en sus servidores mortales. Al final los romanos se alzaron con la victoria en el 241 a.C., anexionándose las islas de Sicilia, Cerdeña y posteriormente Córcega (237 a.C.). Como muestra de alianza y buena voluntad los Malkavian fueron aceptados en Roma, así como algunos Toreador, que también habían colaborado con Camilo. Este acto sentó un precedente, abriendo por primera vez las filas del Senado Eterno, hasta entonces exclusivamente en manos de los Ventrue, a otros linajes.

Pero a pesar de la victoria romana la ciudad de Cartago permaneció intacta, y los cultos de vampiros Brujah, Assamitas y otros clanes que reverenciaban a Baal mantuvieron su poder y continuaron gobernando como si nada hubiera ocurrido. Alcias, Lisandro y Artemisa trataron de presionar a Camilo para continuar la guerra hasta la victoria total, pero el Príncipe de Roma consideraba que no disponía del poder suficiente para invadir el Norte de África y decidió no actuar hasta que los Brujah atacasen directamente Roma.

Aunque muchos Ventrue y otros Vástagos consideran que Camilo actuó con torpeza permitiendo el rearme de Cartago, demorando el conflicto durante siglos y terminando con la exclusividad de los Ventrue sobre el Senado Eterno, lo cierto es que se trató de un astuto movimiento político. Camilo era un Vástago muy joven comparado con la antigua Artemisa y otros Ventrue latinos y griegos, y ya había tenido que enfrentarse a más de un intento de usurpar su poder tras la desaparición de Collat. La guerra contra Cartago le permitía tener a sus adversarios más poderosos ocupados ante otro tipo de conquistas y conflictos más apremiantes. Por otra parte, al abrir Roma a otros clanes, Camilo no sólo obtuvo su apoyo frente a los vampiros de su propio linaje, sino que además los Ventrue desviaron su atención hacia los recién llegados, y se preocupaban más de evitar que accedieran al poder que de conspirar contra Camilo. Irónicamente, durante las Guerras Púnicas, el gobierno de Camilo fue más estable que en ningún otro período.

A nivel personal, Camilo no guardaba ninguna animosidad hacia los Brujah. De hecho, entre sus aliados más íntimos se encontraba Sahar, un miembro de este clan de origen fenicio. Camilo y Sahar compartían intereses intelectuales, al principio establecidos en una larga correspondencia y poco después en persona, cuando Camilo lo invitó a asentarse permanentemente en Roma. Su llegada a la ciudad, poco antes del estallido de la primera guerra contra Cartago, despertó el temor envenenado de Lisandro, que temía que impidiera que Roma declarara la guerra a sus rivales. Sin embargo, Sahar no parecía interesado en la política, permaneciendo al margen de las querellas entre los Vástagos. Sus lazos intelectuales y filosóficos con Camilo terminaron convirtiéndose en algo más intenso, y poco a poco se convirtieron en confidentes, amigos, amantes, y finalmente almas gemelas. Los enemigos de Camilo se burlaban de esta relación llamándole “Camila” o “la reina de Sahar”.

LA SEGUNDA GUERRA PUNICA

Para resarcir a Roma de los elevados gastos de guerra con los que fue castigada tras la Primera Guerra Púnica, Cartago tuvo que iniciar una intensa política de conquista en la península Ibérica. Las zonas este y sur de la península fueron conquistadas por los nobles de la familia Barca, fundando Asdrúbal la ciudad de Cartago Nova. Para evitar una inminente confrontación entre Roma y Cartago se estableció un tratado por el cual la influencia cartaginesa no podía extenderse al norte del río Ebro, ni la influencia de los romanos al sur. La alianza entre Roma y Sagunto vulneraba este tratado al estar la ciudad en la órbita de influencia cartaginesa. Ésa fue la razón por la que el general Aníbal atacó Sagunto en el año 219 a.C. provocando el estallido de la contienda. Desde ese momento el general cartaginés puso en marcha todo su aparato militar con un objetivo concreto: invadir Italia. Sus potentes tropas se dirigieron hacia la península Itálica, cruzando los Alpes e infligiendo continuas derrotas a los diferentes ejércitos romanos que le salían al paso: Tesino, Trebia y Trasimeno. En la batalla de Cannas donde los cónsules Emilio y Varrón fueron contundentemente derrotados, Aníbal llegó hasta las murallas de Roma. Sin embargo, no entró en la ciudad por razones desconocidas, aunque tal vez temiera las consecuencias de un prolongado asedio.

La reacción romana llegó de la mano de Escipión Africano que llevó la guerra a Hispania para

evitar que Asdrúbal el Joven reforzara con su ejército a las tropas de Aníbal. Diversas victorias romanas en

Hispania colocaron el curso de la guerra de su lado por lo que Escipión se trasladó a Cartago para tomar la ciudad. Ante el avance de los romanos Aníbal abandonó Italia y se dispuso a librar la batalla definitiva por el control del Mediterráneo. El encuentro con Escipión tuvo lugar en Zama y el general cartaginés fue derrotado definitivamente. Roma venció en una guerra que había durado casi 20 años y de esa manera se convertía en el dominador del Mediterráneo occidental.

LA TERCERA GUERRA PUNICA

La llamada tercera Guerra Púnica no fue sino un capítulo bastante vergonzoso de la historia de Roma, criticado incluso por algunos autores romanos. Cartago se comprometió después de la segunda Guerra Púnica, en el tratado de Zama (202 a.C.) a no emprender ninguna guerra sin el beneplácito de Roma. Pero Escipión, entre el 204 y el 202 a.C., había concertado una alianza con Massinisa, rey de Numidia, al cual asignó el papel de impedir cualquier veleidad expansionista de Cartago en el norte de Africa. Este rey, vasallo de Roma, se dedicó a acosar a Cartago innumerables veces. Las misiones romanas enviadas para regular los conflictos que se entablaban entre el rey númida y los púnicos, sentenciaban casi siempre en favor de Massinisa. Cuando en el año 150

NUEVOS ALIADOS

La Segunda Guerra Púnica estalló en el 219 a.C., comenzando en la lejana Iberia, donde los Brujah cartagineses se enfrentaban a los Lasombra ibéricos. Sin embargo, cuando el general Aníbal conquistó la ciudad de Sagunto, aliada con Roma, la guerra comenzó de nuevo, y en esta ocasión los ejércitos cartagineses marcharon desde la península ibérica hacia Roma. El general Aníbal cruzó los Alpes e invadió Italia, derrotando a los romanos en varios encuentros, destacando la batalla de Cannas en el 216 a.C. Muchos vampiros italianos se atrincheraron temerosos en sus ciudades, y los Malkavian de Sicilia no podían ofrecer su ayuda ante nuevos ataques cartagineses.

En respuesta Camilo abrió nuevamente Italia y después Roma a los vampiros que se unieron a su bando. Primero acudieron los Lasombra, liderados por el antiguo Montano, y más tarde los Capadocios y Vástagos de otros clanes se unieron a Camilo y sus aliados.

Finalmente fueron los mortales quienes consiguieron cambiar el curso de la guerra. Las legiones romanas atacaron la península ibérica, conquistando las colonias cartaginesas una por una, y posteriormente avanzaron por el Norte de África, obligando a Aníbal a abandonar Italia para acudir en ayuda de Cartago. En la llanura de Zama Aníbal fue derrotado el 202 a.C. por las legiones romanas al mando del general Publio Cornelio Escipión.

Camilo y sus aliados permanecieron en Italia durante el final del conflicto, recuperándose de las pérdidas ocasionadas por los ejércitos cartagineses en la península italiana. Cartago se rindió y aceptó las condiciones de Roma, cediendo la península ibérica y realizando numerosas concesiones. Pese a la derrota y las pérdidas territoriales, Cartago continuó siendo un refugio para los Brujah y sus aliados.

Pero para los Ventrué y sus aliados el desenlace de la Segunda Guerra Púnica no fue del todo satisfactorio. Lisandro acudió de nuevo a Camilo y le instó a que destruyera Cartago definitivamente, por el bien de todos los Vástagos. Otros clanes, liderados por el Príncipe Alcías, también apoyaron las palabras de Lisandro. Siguiendo el ejemplo del orador romano Catón el Viejo, que también estaba obsesionado con la destrucción de Cartago e insistía en el tema en todos sus discursos en el Senado de Roma con la frase "Delenda Cartago est" (Cartago debe ser destruida), Lisandro repitió la frase en los oídos de Camilo.

Pero Camilo se encontraba ocupado en un proyecto espiritual con su amante Sahar. Junto a un pequeño círculo de compañeros espirituales crearon el núcleo de la Via Desideratio, el Camino del Deseo, y finalmente lo sacaron a la luz poco después del final de la Segunda Guerra Púnica. La Via Desideratio se propagó como el fuego entre los Optimates, insatisfechos con las hipocresías y limitaciones de la Via Regalis, el camino espiritual más popular entre la élite vampírica de Roma. Sahar también dirigió su atención hacia los Vástagos "menores", llevándoles un mensaje de consuelo y fortalecimiento y una ética que rechazaba el valor intrínsecamente superior de la sangre elevada.

LA BATALLA FINAL

Antes del comienzo de la Tercera Guerra Púnica, Sahar emprendió un viaje a Tiro, la ciudad en la que había nacido, pero desapareció sin dejar rastro antes de llegar y se desconoce su destino. Durante siete noches Camilo guardó luto en sus aposentos sin recibir a nadie y cuando reapareció, lleno de dolor y rabia, anunció que Roma destruiría de una vez por todas a Cartago.

Aunque muchos historiadores entre los Vástagos creen que fue Lisandro el autor de la destrucción de Sahar, se trata de una maniobra muy evidente y el propio Lisandro sabía que sería el primer sospechoso ante la desaparición de su rival. Sin embargo, tras el período de luto, Camilo no parecía resentido con su consejero griego, sino que renovó con él sus lazos de amistad.

Otros autores creen que tal vez los vampiros de Cartago tuvieron algo que ver en la desaparición de Sahar, como una forma de vengarse a nivel personal de Camilo por haber destruido la grandeza de su imperio, y que por esta razón Camilo decidió sellar para siempre el destino de sus adversarios.

Sin embargo, el responsable último de la desaparición de Sahar fue la antigua Artemisa, cada vez más resentida por lo que consideraba el comportamiento decadente de Camilo y que aspiraba a sustituirlo por su filius Lisandro. Con la desaparición de Sahar esperaba asestar un golpe demoledor a los seguidores de la Via Desideratio y sumir a Camilo en la desesperación y en la locura. Resultó en parte decepcionada por la reaparición de Camilo, pero le agradó la perspectiva de acabar con sus enemigos de Cartago. Lo que no sabía es que de algún modo Camilo había descubierto que Artemisa era la instigadora última de la desaparición de Sahar, en connivencia con varios Vástagos. Todos ellos pagarían su atrevimiento con su existencia.

Durante varios años Camilo continuó reuniendo apoyos aliándose con los Toreador en el año 167 a.C. tras una demostración de fuerza en la conquista de Grecia y otra de buena voluntad, permitiendo la entrada de los Artesanos en el nuevo orden de Roma. Sin embargo, no fue hasta el 146 a.C. que Camilo consideró que disponía del suficiente poder como para destruir Cartago y a los Vástagos que la habitaban.

Las flotas y legiones romanas pusieron sitio a Cartago y la rodearon, iniciando la Tercera Guerra Púnica. Aunque el sitio no fue excesivamente costoso para los romanos, para los Ventrue y sus aliados fue la batalla más grande y larga en la que habían tomado parte. Mientras las legiones romanas arrasaban la ciudad, Ventrue, Malkavian, Lasombra y Vástagos de otros clanes ayudaron a dirigir el asedio y lucharon contra los Brujah, Assamitas, Baali y sus aliados durante cinco noches. Muchos Vástagos murieron en ambos bandos, junto a miles de mortales. Nunca antes desde la caída de la Ciudad de los Dioses se había librado semejante batalla entre los Vástagos.

Los vampiros romanos y sus aliados se alzaron con la victoria, pero a un alto precio. Artemisa había liderado la primera incursión y fue reducida a cenizas por un grupo de vampiros Brujah. El príncipe Alcias de Siracusa fue gravemente herido y cayó en letargo, y su destino sigue siendo un misterio. Lisandro terminó la batalla lleno de cicatrices pero consiguió destruir a uno de los líderes Brujah. Camilo permaneció en Roma, pero su filius Tiberio Carnifex mató a un grupo de guerreros Assamitas antes de sucumbir.

Y dicen los Ventrue que en la batalla final se alzó de las catacumbas de Cartago el Anciano Troile, progenitor del clan Brujah, y participó personalmente en la lucha, a punto de ser devorado por su Bestia interior. En compañía de su amante Moloch, líder de los Baali, plantó cara a sus enemigos. Finalmente el poder de los hechiceros y vampiros que acompañaban a los ejércitos romanos fue demasiado grande incluso para Troile y Moloch y ambos cayeron juntos y abrazados en uno de los pozos del templo de Baal-Hammon, y fueron engullidos por la oscuridad, fundiéndose con el suelo.

Una vez terminada la batalla la ciudad fue incendiada durante 17 noches y Lisandro ordenó que fuera arrasada hasta los cimientos y sus escombros removidos para asegurarse de que ningún Vástago permanecía ileso. Los habitantes de Cartago fueron ejecutados a miles y los supervivientes convertidos en esclavos. La tierra que ocupaba la ciudad fue cubierta con sal para que nada creciera allí y los místicos romanos pusieron varias protecciones para evitar que ningún Vástago pudiera alzarse de nuevo. La guerra había terminado.

Sahar había sido vengado.

decidió defenderse, Roma acusó a Cartago de violar el tratado y exigió no sólo el cese de las hostilidades, sino también el pago a Massinisa de una indemnización de guerra. Pero el Senado decidió también el envío de una expedición militar contra Cartago. Las razones de esta decisión son difíciles de comprender. Entre Cartago y Roma no existía ya ninguna rivalidad comercial. Los mercados de Occidente pertenecían por completo a Roma y a sus aliados griegos. Tal vez pudiera tratarse del temor o la desconfianza hacia Massinisa, cuyo poder empezaba a ser demasiado grande a los ojos de Roma y al que no consideraba un aliado por encima de toda sospecha. Esta desconfianza podía haber despertado el deseo de Roma de asentarse en el norte de África.

Utica fue la base elegida. Allí existía una numerosa colonia de mercaderes itálicos y los agentes romanos que allí proliferaban tomaron la iniciativa de entregar la ciudad a los romanos. El ejército romano desembarcó en la ciudad en el 149 a.C. Cartago se prestó -a fin de evitar la guerra- a acceder a cualquier petición del Senado romano, por duras que fueran sus exigencias: entrega de rehenes y de las armas y material de guerra. Cuando los cónsules consideraron que la ciudad ya no podía defenderse, exigieron aún más: los cartagineses habrían de destruir su propia ciudad y la población sería distribuida entre los pueblos cercanos. Tal petición sólo tenía un significado para los cartagineses, el hambre y la miseria más extrema. Movidos por la desesperación, los ciudadanos de Cartago emplearon los treinta días que los

cónsules les dieron de plazo para responder, en prepararse para la guerra.

Escipión Emiliano, heredero de Escipión Africano, restableció el bloqueo de Cartago y en medio de una guerra obstinada y llena de estratagemas por ambas partes, logró reducir a los cartagineses en la primavera del 146 a.C. El Senado decidió que la ciudad fuera arrasada y abandonada para siempre. Los supervivientes fueron vendidos como esclavos y hasta los mismos dioses púnicos fueron trasladados a Roma: Juno Celeste fue instalada en el Capitolio. Cartago dejó de existir a los ojos de los hombres y de los dioses, y su territorio fue convertido en la provincia romana de África. Se dice que mientras observaba la destrucción de la ciudad, Escipión pronunció las siguientes palabras: "Y algún día, Roma."

Así, si con los éxitos militares de la segunda Guerra Púnica Roma revalidó su dominio sobre Italia y amplió su control territorial con la anexión de territorios de Hispania, el potencial demográfico y económico conseguido le permitió continuar su política expansionista hasta terminar siendo la única e indiscutible potencia del Mediterráneo ya antes del 130 a.C.

Y las demás naciones del Mediterráneo vieron esto y se preguntaron cuál de ellas sería la próxima.

PROSPERIDAD Y DECADENCIA

Y entonces el pueblo de Roma entró en una época de prosperidad. Los romanos sabían que el mundo era suyo para que lo tomaran, pero sólo si tenían el coraje y la habilidad para hacerlo.

Y lo hicieron. Ahora todas las tribus de Italia se encontraban bajo el dominio de los romanos, y los pueblos de Hispania. Macedonia cayó bajo las sandalias de las legiones, y Atenas, Esparta y Corinto fueron incendiadas y sus tesoros saqueados. Una nueva clase surgió en Roma, los *equites*, los caballeros, que se beneficiaron enormemente de la riqueza de la

República. Aunque no habían nacido senadores, eran la prueba del dicho: el dinero es poder.

La riqueza trajo gran número de esclavos de África, Asia y especialmente de Grecia, a Roma. Los

EL NACIMIENTO DEL TRIUNVIRATO

Una vez desaparecida Cartago, el faro que había atraído en una causa común a los vampiros romanos como las polillas a la luz de una llama se apagó, y comenzaron las disputas por los despojos. Los aliados vampíricos de Roma se extendieron por los territorios conquistados, saqueando y rapiñando avariciosos. La unidad que había unido a los Vástagos de Roma se quebró, y ahora que Artemisa y otros vampiros poderosos eran cenizas, ojos ambiciosos comenzaron a abrirse entre la sombra, mirando por primera vez en mucho tiempo el trono de Camilo. Sin embargo, éste había dejado de ser el joven ingenuo que había medrado bajo la sombra de Collat. Ahora era todo un poder a tener en cuenta.

Los Vástagos romanos se dividieron en facciones. Los seguidores de la Via Regalis, liderados por Lisandro, y los de la Via Desideratio, liderados por Camilo, eran los principales contendientes por el poder. Y bajo ellos la mayoría de los seguidores de la Via Humanitatis y la Via Lumininitatis, tratando de encontrar un sentido a sus vidas, aferrándose a su humanidad perdida o a la fe en los dioses paganos.

Por otra parte, al haber abierto Roma y el Senado Eterno a otros clanes, era necesario hacer lugar a los aliados que exigían un lugar en el nuevo orden, para desesperación de los conservadores Ventrue que pretendían que las instituciones del poder vampírico continuaran siendo exclusivas de su linaje. Antes de que surgieran problemas Camilo tomó la iniciativa. En un intenso discurso frente al Senado Eterno no sólo agradeció la ayuda prestada por sus aliados, sino que además puso las bases del Triunvirato de los Optimates: los clanes Lasombra, Malkavian y Ventrue administrarían el poder conjuntamente. Otros clanes como los Capadocios, Gangrel y Toreador se convirtieron en linajes clientes de los Optimates, bajo su protección. A nivel individual vampiros de otros clanes podrían participar en el nuevo orden como hijos adoptivos de Roma.

Y en el centro de este orden se encontraba Camilo, Princeps de Roma. Sin embargo, este acuerdo sólo fue una solución temporal. Pronto comenzaron las manipulaciones por conquistar los salones del poder, y Camilo participó gozoso enfrentándose a quienes aspiraban a sustituirle. Como parecía que sólo las amenazas externas y las conquistas apaciguaban las inquietudes de los Vástagos, Camilo decidió darles lo que querían, e impulsó a la República Romana en una nueva serie de conquistas por todo el Mediterráneo.

griegos trajeron con ellos sus artes: historia, poesía y canciones. Una familia senatorial mantenía su posición en la sociedad mediante la adquisición de *paidagogos* educados, para que enseñaran cultura clásica a sus hijos. Los romanos se hicieron conocidos por las fiestas que celebraban. Asaban cerdos enteros y los rellenaban de frutas y salsas. Los romanos comían ratones. Servían peces vivos, dejándolos morir en la mesa. Lo más apreciado de todo era una salsa conocida como *garum*, una rica pasta hecha de entrañas de pescado crudo y podrido.

Fue la época de las *hetairas*, las nobles esclavas cortesananas, que entretenían a sus clientes con conversaciones inteligentes y música tocada con habilidad, y cuyos labios y manos eran expertos en las artes de la canción y la carne. En secreto las mujeres romanas comenzaron a aprender las mismas técnicas, tratando de excitar el mismo deseo salvaje en sus maridos, al mismo tiempo que debilitaban las estructuras tradicionales de las mujeres romanas. Los senadores mantenían la fachada exterior de su antigua dignidad, pero era habitual que los nobles mantuvieran cerca de su lecho a un hermoso chico adornado con joyas y de miembros esbeltos, robado de sus padres y adiestrado en el arte de provocar el deseo romano.

"La Grecia cautiva capturó a su captor bárbaro", así escribió el poeta Horacio, pero estaba equivocado. Los romanos despreciaban a los griegos por su moral laxa,

pero la verdad es que no eran peores que los romanos. Es la *idea* que tenían los romanos de Grecia lo que los llevó a la depravación, pues las historias de los dulces vicios helénicos eran mucho más dulces que cualquier realidad.

Ya estaban dispuestos a abandonar cualquier virtud que hubieran defendido, y crearon una ficción de Grecia que les resultara cómoda.

Fue la época en la que la hipocresía romana floreció totalmente.

V: EL FIN DE LA REPUBLICA

LAS REFORMAS DE LOS GRACO

Todas las contradicciones que la República había mantenido solapadas bajo el incesante enriquecimiento y poder durante la época de las grandes conquistas, comenzaron ahora a surgir en medio de una violencia que, durante casi un siglo, marcaron la historia del mundo romano y decidieron la muerte del régimen republicano.

Hombres como Catón intentaron rescatar la moral decadente de su sociedad. Escribieron leyes para limitar la ropa de lujo, la cantidad que un senador podía gastarse en vino, el número de invitados que se podían llevar a una fiesta, el número de esclavos que un hombre podía poseer. Pero como descubrirían muchos gobiernos durante cientos de años en adelante, es difícil legislar lo que ocurre en un lugar privado. Los romanos se hicieron cada vez más decadentes.

Los senadores cortejaron el poder del pueblo, la llamada plebe, con raciones cada vez mayores de grano y costosos espectáculos de gladiadores, fiestas de sangre y asesinato en la que familias enteras contemplaban el

espectáculo de la muerte, poniendo sus ojos hambrientos en él. El pueblo nunca parecía estar satisfecho.

En este momento el territorio de la República romana se había vuelto demasiado extenso para gobernarlo. Comenzaron a aparecer las grietas. El proceso de expansión tuvo como consecuencia un enorme desarrollo económico, del que se beneficiaron principalmente los senadores y los caballeros de las provincias. Sin embargo, la nobilitas constituía un número limitado al que sólo se incorporaban los que habían desempeñado alguna magistratura. Esta era la vía para una promoción social a las altas esferas. Pero la nobilitas, que disponía gracias a sus clientelas hereditarias de una influencia sobre las asambleas electorales, intentó -y en gran parte lo logró- reservarse el monopolio de las magistraturas. Así, esta nobilitas se convirtió en una oligarquía que se resistía a que los caballeros entrasen en la carrera de los honores, a no ser que les ayudasen a conservar su preeminencia y se asociasen a sus grupos. El enfrentamiento entre la nobilitas, que trataba de conservar sus privilegios y el control de las instituciones de promoción social y de la nueva clase emergente de los equites, surgida de la prosperidad de la expansión, provocó la división social entre optimates y populares. Por otra parte esta división fue a veces ficticia, puesto que en el comportamiento de los populares hubo mucho de ambigüedad y de oportunismo, mientras que entre los optimates con frecuencia se produjeron divergencias y disensiones y

EL DESAFIO DE CRITIAS

Frente a la inestabilidad social de Roma, los Vástagos tenían otra clase de problemas. La nueva estructuración social creada en el Senado Eterno por Camilo, había aceptado en el nuevo orden a muchos de los Vástagos que se habían aliado con los Ventrue en la guerra contra Cartago. El reparto de los despojos, aunque no carente de conflictos, también abrió nuevos dominios en los territorios conquistados a costa de los vampiros que se habían enfrentado a los romanos.

El principal foco de conflicto lo constituyó el enfrentamiento entre las facciones de Lisandro y Camilo, que arrastraron a muchos otros Vástagos. Aunque en principio Camilo parecía mantener la ventaja, gracias al apoyo de muchos vampiros de los clanes Lasombra y Malkavian que se habían unido a su facción, pronto Lisandro comenzó a maniobrar en el nuevo orden reclutando aliados de otros clanes, como el antiguo Cayo Montano, del clan Lasombra y otros Vástagos que se habían unido a los seguidores de la Via Regalis.

Hubo dos intentos de asesinato contra Camilo por parte de una minoría de reaccionarios Ventrue, que se oponían a la presencia de otros clanes en el Senado Eterno. Sin embargo Camilo consiguió desbaratar su conspiración y los culpables fueron ejecutados o exiliados de Roma a los límites de la República.

Poco después llegó un golpe en parte previsible, procedente de los Vástagos que no habían sido asimilados en la estructura del Triunvirato y su clientela. Muchos de estos vampiros habían recibido el Don Oscuro entre plebeyos, extranjeros y esclavos, y aunque al pertenecer a los clanes Optimates y sus Clientes habrían obtenido cierta aceptación, muchos pertenecían a los clanes Nosferatu y Brujah. Varios soldados romanos habían sido Abrazados como carne de cañón por los Brujah en las guerras contra Cartago y al volver a sus hogares se habían encontrado con un orden que no los aceptaba, a pesar de sus orígenes romanos. Estos vampiros formaron bandas y quedaron marginados en los límites de la sociedad vampírica.

En principio estas bandas fueron sistemáticamente rechazadas por los Vástagos romanos, considerándolos un problema menor, incapaces de hacer poco más que provocar disturbios. No se esperaban que de repente el ataque contra su poder surgiera repentinamente de la política. Critias, un antiguo filósofo Brujah de origen griego, organizó una revuelta masiva de los vampiros marginados por el Triunvirato, utilizando a los hermanos Graco para llevar el poder a sus peones mortales. La respuesta de los mortales fue brutal, y la inestabilidad tanto en la sociedad mortal como la vampírica se extendió durante varios años, con asesinatos entre las diversas facciones. Finalmente Critias se dio cuenta de que las revueltas populares no conseguían la intensidad suficiente para destruir Roma y se retiró a Oriente, donde planeaba manipular a uno de los reyes extranjeros para amenazar el poder de los romanos.

El Triunvirato consiguió destruir o rechazar a su oposición en cuestión de décadas, aunque el conflicto sobreviviría puntualmente en el futuro.

pocas veces constituyeron un bloque de opinión compacto.

En este contexto los hermanos Graco trataron de limar las diferencias entre clases. Tiberio Sempronio Graco y su hermano Cayo fueron elegidos tribunos de la plebe e introdujeron medidas reformistas: distribución de tierras comunales entre los soldados licenciados y los campesinos sin tierra, limitación de los latifundios y concesión de derechos civiles y ciudadanía a los latinos y aliados de Roma. Sin embargo, el intento de reforma agraria de los Graco, que habría solucionado muchos de los problemas sociales, fue recibido con hostilidad por la nobilitas que controlaba el senado. Tiberio y Cayo Graco fueron asesinados con muchos de sus seguidores.

MARIO Y SILA

Los ambiciosos romanos se dieron cuenta de que conseguir poder entre la plebe significaba conseguir el poder en Roma. Su oportunidad llegó mediante la guerra, contra los reyes rebeldes de Numidia y de Oriente Próximo, y contra los invasores bárbaros: cimbrios, teutones y ambrones del norte de Italia.

Entonces aparecieron Cayo Mario y Cornelio Sila, comandantes militares de talento, y también ambiciosos por el poder, y los dos estaban convencidos de que lo que querían era lo mejor para Roma. Ambos comenzaron sus carreras tarde en la vida. Lucharon como colegas al principio y al final se convirtieron en enemigos. Su guerra privada duró treinta años.

Los retratos esculpidos de estos dos hombres adornaron la ciudad de Roma durante siglos. Considerando sus rostros, reproducidos perfectamente por el artista, puede verse el ceño fruncido de Mario, las espesas cejas y la cara

arrugada de Sila, las líneas que marcan ambas caras, su mirada de autoridad, la expresión que atraviesa los siglos y que dice: *He tratado con la muerte.*

Ambos se apoderaron del poder. Primero Mario, y después Sila. Mario introdujo sus fuerzas en Roma y se consumió con la venganza. Su terror duró 17 días; murió viejo, una cáscara consumida por el odio.

Y cuando las amenazas exteriores parecían conjuradas, surgieron nuevos problemas. Los populares se resentían contra el gobierno de los optimates y exigían la aplicación de la reforma agraria proyectada por los hermanos Graco, la admisión de los equites en los cargos judiciales y la concesión de la ciudadanía romana a los aliados itálicos. Las luchas sociales se prolongarían durante años, y finalmente el elitista senado romano se vio obligado a realizar concesiones.

Estalló una guerra en Oriente. El rey Mitrídates del Ponto provocó una matanza de colonos romanos y el levantamiento de las ciudades griegas. Sila viajó a Grecia y saqueó Atenas en represalia, y derrotó a Mitrídates y sus aliados. Al regresar a Roma exterminó a los seguidores de Mario y restauró la autoridad del senado.

Sila recuperó Roma. El Senado lo eligió Dictador, y desató su propio terror. Aplastó a quienes se oponían al Senado. Creó una lista de proscritos. Liberó a los esclavos de los hombres ejecutados y les dio su nombre. Y empleó a muchos como sus ejecutores.

Unidades no oficiales de policía secreta, formadas por docenas de antiguos esclavos, todos con el nombre de Cornelio, merodeaban por las calles de Roma. Los senadores y *equites* vivían atemorizados de que una noche los arrancarían de sus fiestas y camas y nunca se les

NOCHES DE FRENESI

Desde principios del siglo I a.C. la facción de Lisandro y los seguidores de la Via Regalis adquirieron cada vez más poder, consiguiendo situarse en varios de los dominios de la península itálica. Sin embargo, Camilo reaccionó con indiferencia, como si los manejos de sus rivales carecieran de importancia para él. De hecho, a nivel personal él y Lisandro mantenían lo que consideraban una amistosa rivalidad. Sus juegos eran peligrosos, pero ambos mantenían una amigable camaradería, pues se habían ayudado mutuamente a librarse de la opresiva influencia de sus Pater.

No fue hasta el ascenso de Mario al poder, que las disputas entre los seguidores de la Via Regalis y los de la Via Desideratio comenzaron a adquirir un matiz cada vez más agresivo. El asesinato de Lucio Licinio Félix, uno de los filii de Lisandro, fue el detonante. En los años siguientes se produjeron varios ataques en represalia, y ambas facciones se acusaron mutuamente de utilizar mercenarios extranjeros y magia prohibida.

Fue durante esta época que los vampiros del clan Gangrel comenzaron a aparecer con más frecuencia en Roma. Algunos, descendientes del etrusco Hukros, incluso habían sido aceptados en la sociedad vampírica, pero estos nuevos bárbaros llegados desde más allá de los Alpes, siguiendo las migraciones de los mortales, eran poco más que bestias a ojos de los Vástagos romanos. Hubo algunos choques y conflictos, y de hecho un grupo de ellos irrumpió en el Senado Eterno amparados por la niebla, destruyendo a algunos de los Optimates reunidos e incluso amenazando al propio Camilo. Sin embargo, los Ventrue demostraron que no eran vampiros indolentes y ninguno de los atacantes salió de las cámaras subterráneas.

Durante las guerras contra el rey Mitrídates, el antiguo Critias hizo su aparición. Al haber fallado su proyecto de destruir el poder de los Vástagos de Roma mediante los conflictos sociales, en esta ocasión utilizó un ejército extranjero para tratar de quebrar a la República. Sin embargo, las matanzas ocasionadas por Mitrídates y sus aliados le horrorizaron, y avergonzado por lo que había hecho, huyó a la paz del letargo y no volvería a ser visto en varios siglos. Sus escrúpulos le salvaron de las purgas que recayeron sobre los vampiros que habían apoyado a Mitrídates: varios vampiros griegos, especialmente de los clanes Brujah y Toreador, fueron destruidos como advertencia del coste de desafiar a Roma.

A mediados del siglo I a.C. la facción de Lisandro se había fortalecido considerablemente, y muchos Vástagos aguardaban expectantes la caída de Camilo, considerándola algo inevitable.

volviera a ver.

Sila devolvió Roma al Senado después de tres años de dictadura, y se retiró a una villa en Padua. Pálidos gusanos comenzaron a devorar su carne, comiéndole desde el interior. Murió honorablemente retirado pero sufriendo una terrible agonía.

POMPEYO, CRASO, CÉSAR

Los lugartenientes de Sila entraron en escena. Apareció Cneo Pompeyo, que había vencido en las guerras con los piratas de Cilicia, los reyes de Oriente y los ejércitos rebeldes, y que había aplastado a los hijos descarriados de Roma. Y Marco Craso, que derrotó al ejército de esclavos de Espartaco, que había derrotado a dos ejércitos romanos y había intentado volver a su hogar en Tracia. Fracasó.

Los romanos sólo dejaron vivos a 300 de los hombres de Espartaco para crucificarlos uno tras otro a lo largo de la Via Apia, la entrada principal de la ciudad, un recuerdo agonizante para todos los que acudían a la ciudad del poder y la misericordia de Roma.

Y también estaba Julio César. No parecía gran cosa: prematuramente calvo, de labios finos y rasgos afilados. Pero era encantador y firme; su completa autoconfianza conquistó a muchos. A los 30 años lloró ante la estatua de Alejandro Magno, porque Alejandro había conquistado el mundo y muerto a esa edad ¿y qué había hecho César? Pero su momento llegaría.

Era un genio militar: conquistó la Galia en diez años, masacró a un millón de hombres, mujeres y niños. Fue el primer romano que puso el pie en la isla de Gran Bretaña. Traicionó a sus amigos, se vengó cuando le apetecía, mostró clemencia cuando estaba de buen humor para ello. Sus apetitos no tenían igual, y le llamaban *el marido de todas las mujeres, y la mujer de todos los hombres*.

Se alió con Pompeyo y con Craso. Controlaron Roma durante un año entre las sombras, un Triunvirato, un monstruo de tres cabezas que devoraba todo lo que se interponía en su camino. Pero Craso murió y las victorias

de César en las Galias asustaron a Pompeyo, que se alió con los oponentes de César. César marchó hacia Roma para luchar contra su amigo y lo venció con facilidad.

Pompeyo huyó a Egipto, y los egipcios, en medio de su propia guerra civil entre Ptolomeo y Cleopatra, lo asesinaron y le presentaron la cabeza de Pompeyo a César. César vengó a Pompeyo y puso fin a la guerra civil de Egipto beneficiando a la reina Cleopatra, que se convirtió en su amante.

En Roma Julio César se convirtió en Dictador perpetuo, poniendo fin a la República. Pero su gobierno le atrajo enemigos. Murió en el Senado, a manos de aquéllos a los que había perdonado y de los que consideraba sus amigos.

VIVIR Y MORIR EN ROMA: LA REPUBLICA (509- 27 a.C.)

Aunque durante la época de la República Roma todavía no ha alcanzado su mayor gloria, la ciudad ya ofrece todo un escenario sugerente para una Crónica de **Edad Romana: Vampiro**. No obstante, se trata de un período muy extenso de casi cinco siglos, y la ciudad no es la misma a principios del siglo V a.C. que durante el siglo I a.C. en medio de las guerras civiles. El Narrador puede describir en los primeros años de la República una situación similar a la monarquía y en los últimos años una situación similar al Imperio. Sin embargo, el territorio controlado por la República Romana ya alcanza un tamaño considerable. En el año 272 a.C. poco después de la rendición de Tarento, y con la mayor parte de la península itálica en manos de Roma, el territorio alcanzaba una extensión de 130.000 km cuadrados y de unos 292.000 ciudadanos aptos para el servicio militar.

Las continuas guerras impulsan la economía esclavista, tanto para producir suministros para el ejército como para trabajar los territorios conquistados. Gracias a su poder y riqueza los Optimates adquieren grandes extensiones de terreno, formando enormes latifundios y provocando la migración

LOS VAMPIROS GALOS

Las conspiraciones continuaron durante décadas, y los Vástagos romanos utilizaron la inestabilidad existente para conspirar por el poder. Muchos animaban a Lisandro a que diera el paso decisivo y derrocar a Camilo del trono de Roma, pero el antiguo general espartano siempre acababa diciendo que no era el momento. Algunos Vástagos más impacientes que él lo intentaron, bien instigados por otros que querían poner a prueba la fortaleza del poder de Camilo, o simplemente para adelantarse a Lisandro. Fracasaron.

Aunque no del todo, pues sus aguijonazos debilitaron el gobierno de Camilo, en ocasiones privándole de aliados o peones importantes, o arrebatándole fragmentos de poder. Los seguidores de la Via Regalis alcanzaron una importante victoria cuando Varinia Emilia Murena, una antigua Ventrue que en vida había sido raptada por los galos durante el saqueo de Roma y llevada a las Galias, donde había recibido el Don Oscuro, convenció a su pater y a sus hermanos de sangre para que cooperaran con los romanos, a cambio de obtener posiciones de poder en el nuevo orden. Por esta razón, varias de las tribus galas se aliaron con Julio César, y muchos de los Ventrue galos mantuvieron sus dominios tras la conquista de sus territorios. Su líder tomó el nombre de Cayo Antonio Galo, y se convirtió en el más poderoso de los Vástagos galorromanos.

Los Vástagos de Roma también participaron en la guerra fratricida que estaba afectando a los Gangrel que habitaban entre los pueblos célticos de Hispania, Galia y Britania. Utilizando a los Gangrel etruscos como emisarios los vampiros romanos ofrecieron ayuda a la facción de Hukros y sus aliados, que luchaban contra la facción de los Lhiannan. Muchos Gangrel fueron adoptados en la sociedad romana, pasando a engrosar las filas de los seguidores de Lisandro.

De esta forma, en el momento del asesinato de Julio César en el año 44 a.C. y gracias al apoyo conseguido entre los vampiros galos, Lisandro parecía preparado para convertirse en el nuevo gobernante de los Vástagos romanos y en el portavoz del Senado Eterno.



de los campesinos sin tierra a las ciudades. El progreso económico durante el siglo IV a.C. fue acompañado de una intensificación de las relaciones con la Magna Grecia y con el mundo cartaginés. En el 348 a.C. se renovó el tratado de Roma con Cartago. Los comerciantes llegaron a ser en Roma un componente muy importante de la nueva plebe urbana. Hacia el año 296 a.C. Roma comienza a acuñar monedas de plata y en el 180 a.C. comienza a utilizarse el denario, mientras al mismo tiempo se expande el comercio más allá del Mediterráneo en beneficio de los equites (a los patricios no se les permite gobernar).

Desde el siglo IV a.C. se asiste a una intensa helenización de Roma, primero a través de las relaciones con las ciudades griegas del sur de Italia, y posteriormente a través de la conquista de la propia Grecia. Aunque al principio los romanos utilizan directamente elementos griegos en la cerámica y los objetos cotidianos, pronto comienzan a desarrollar los suyos con influencias griegas. Esta helenización, como ya se ha mencionado, también afecta a los aspectos ideológicos. El pitagorismo constituyó durante esta época la cultura oficial de la elite romana. Se introdujeron nuevos cultos de dioses de la guerra y de la victoria, incluida la Victoria misma. Entre estos dioses es especialmente importante el culto a Hércules Invictus, estrechamente vinculado a los modelos griegos, cuyo arraigo en el mundo romano pronto alcanzó gran difusión.

El sistema de cloacas de Roma es un modelo de ingeniería. En las calles se encuentran gentes de todo el mundo. Caminar por las calles durante el día es toda una experiencia educativa: a los oídos llega una docena de lenguajes, olores dulces y amargos, perfumes y hedores llegan al olfato. Los mercaderes venden balas de tela, vegetales casi frescos, carne con moscas revoloteando alrededor. Los esclavistas celebran las subastas diarias con esclavos atractivos y de dentadura fuerte procedentes

de Siria, Grecia y África. Artistas ambulantes y videntes llenan las plazas del mercado.

En el Capitolino y en el Palatino, hombres que llevan togas con marcas púrpuras y que son atendidos por esclavos bien vestidos recorren calles bien cuidadas. Sus esposas, adornadas con joyas y óleos fragrantés, viajan en esteras acortinadas, espionando desde detrás de las sedas, comunicándose con quienes se cruzan mediante pequeñas sonrisas, ofreciendo favores con el movimiento ligerísimo de una ceja.

Entre las insulae de varios pisos de la Suburra, enormes bloques de apartamentos hechos de madera y yeso, reina la pobreza. La gente que aquí vive lucha por las más escasas migajas del reparto de grano. Familias de 10 o 12 miembros viven en una misma habitación. Algunos se venden a sí mismos o a sus hijos como esclavos. Chicos y chicas en edad de matrimonio recurren a la profesión más antigua del mundo sólo para sobrevivir, encontrando a un proxeneta o desapareciendo en uno de los laberínticos burdeles de la ciudad. Un joven ruega ser admitido en el ejército durante veinte años, aunque sólo sea para escapar de su vida de miseria.

Pintadas obscenas marcan cada pared exterior y arrojan luz sobre los escándalos de las familias más elevadas de Roma. Un hombre puede aprender más sobre sus gobernantes leyendo las pintadas de la Suburra durante una hora que pasando semanas escuchando los debates en el Senado.

De noche los señores criminales contratan a gladiadores bien conocidos como matones. Ex –soldados borrachos se pelean con los peatones y con los veteranos de legiones rivales. Prostitutas teñidas de rubio, con su piel llena de tumores provocados por el plomo que utilizan para decolorar su piel, hacen obscenas sugerencias a cualquier cliente potencial. Comefuegos sirios y bailarinas corintias ofrecen sus espectáculos.

Los sacerdotes conversos de a Magna Mater se castran en público, entregándose al dolor y el éxtasis. Los

Galli desfilan por las calles, tocando tambores y flautas, cantando alabanzas a Atis y Cibeles, con la sangre corriendo entre sus piernas: ¡Hyes Attes! ¡Attes Hyes!

Los teatros, llenos de gente elevada y baja presentan escandalosas tragedias griegas y farsas explícitamente sexuales, a menudo en la misma sesión y a menudo con un contenido abiertamente político. Los narradores se encuentran en las esquinas alrededor de improvisadas hogueras, contando picantes historias de Milesia a cualquiera que les pague unos pocos denarios y preste atención durante media hora.

En la superficie, Roma huele a sudor, a carne cocinada, a caballos y a estiércol fresco. Por debajo, el hedor de la decadencia, de las cloacas, del moho y la corrupción, asalta los sentidos y llena la boca. Sólo los muertos pueden soportarlo durante mucho tiempo.

Por lo que se refiere a los Vástagos, el núcleo más antiguo está constituido por los Ventrué, y no es hasta el estallido de las Guerras Púnicas que Camilo decide abrir el Senado Eterno a otros clanes. Por un lado se encuentran los Optimates: Lasombra, Malkavian y Ventrué, que constituyen la aristocracia de los Vástagos, y en un plano secundario los Clientes, primero Toreador, después Capadocios y por último Gangrel, ya en el siglo I a.C., aunque algunos vampiros pueden ser “adoptados” como clientes en el sistema a título individual.

Las conquistas de Roma también permiten la llegada de nuevos Vástagos de otros lugares, o incluso el inicio de Crónicas en otros lugares. Basar una Crónica en torno a las Guerras Púnicas, o la conquista de Hispania, Galia, Grecia u Oriente Medio proporciona un rico escenario lleno de acontecimientos que pueden arrastrar a los personajes jugadores. Asimismo, las convulsas luchas sociales y las dictaduras de Mario, Sila y los Triunviratos, también proporcionan escenarios inspiradores.

Por lo que se refiere al poder de los Vástagos, los enfrentamientos entre vampiros incrementan el número de Abrazos, y sobre todo en los momentos de crisis y en las guerras el aumento de Abrazos descuidados y filii no muy bien preparados. Aunque es posible jugar con los filii de luminarias como Camilo y Lisandro, recomendamos no jugar con una Generación inferior a la 7ª, a menos que el Narrador se considere dispuesto a lidiar con un exceso de poder. Otra solución es jugar una Crónica en la República como sucesión de la Crónica de la Monarquía, con personajes jugadores completamente nuevos, creados como filii de sus predecesores.

VI: EL ALTO IMPERIO

EL REINADO DE OCTAVIO AUGUSTO

A pesar de sus pretensiones, los asesinos de Julio César no consiguieron salvar la República. Murieron en batalla o cayeron bajo las proscripciones. Los vengadores de César –su heredero, Octavio, y sus amigos Antonio y Lépido- formaron un segundo Triunvirato, se dividieron el Imperio entre ellos y comenzaron a pelearse. Marco Antonio viajó a Egipto y se convirtió en amante de la reina Cleopatra, la madre de Cesarión, el hijo bastardo de César. Lépido intentó tomar el poder en Sicilia y lo perdió todo salvo su vida.

Antonio declaró a Octavio, el hijo adoptivo de César, el heredero del Imperio Romano. Los dos hombres terminaron enfrentados. En el año 30 a.C., en la costa de Actium, dos ejércitos romanos lucharon la batalla marítima más grande jamás vista. Marte y Minerva impulsaron las brillantes velas de Roma; los dioses con cabeza de bestia de Egipto lanzaron su desafío a través de las galeras negras egipcias. La suerte decidió la victoria. Marco Antonio se arrojó sobre su espada. La reina Cleopatra apretó un áspid contra su pecho.

El Senado declaró a Octavio *Princeps*, el Primer Ciudadano de Roma. Renunció a todos sus poderes y ofreció devolver el poder de la República al Senado. En “gratitud”, los senadores le otorgaron el derecho de sentarse a la cabeza del Senado. Tenía el derecho a hablar primero en cualquier cuestión de política. Controlaba el sacerdocio y los ejércitos. Le dieron poder absoluto sin darle ningún poder real. Y le llamaron Augusto, el divino, el hombre de la autoridad. El salvador de Roma.

No era un rey. Era más que eso. Reconstruyó Roma a su propia imagen, orgullosa y dura. Fue una nueva edad dorada, cuando surgieron los grandes artistas y escritores. Fue una época en la que la paz regresó al Imperio por un tiempo, por primera vez en siglos. Fue una época cuando la prosperidad llegó a Roma. Durante esta época los dioses sonrieron a Roma. Bendijeron la ciudad. Estuvieron al lado de los romanos. Fue una época de esperanza, y el sabor amargo del final de la libertad republicana fue endulzado con especias y carnes de lugares lejanos, junto con el vino del éxito y la victoria.

No fue perfecto, por supuesto. La Edad Dorada no podía durar para siempre.

El desfile de la victoria terminó un día, a cinco años del final del reinado de Augusto, cuando el general Varro dirigió tres legiones en los bosques de Germania. Unos 25.000 soldados romanos se adentraron en los oscuros bosques y ninguno volvió a salir. Sólo un puñado escapó para contar la historia: su general había sido traicionado y los legionarios fueron conducidos a una emboscada. Augusto nunca se recuperó de la derrota, y se retiró a su habitación lleno de lágrimas, llorando y gritando: *¡Varro, devuélveme mis legiones!* La Edad Dorada del Imperio había llegado a su fin.

Sus familiares comenzaron a conspirar entre ellos. Hijos adoptivos y herederos potenciales murieron de forma inesperada por el veneno o la violencia. La confianza desapareció. No importaba. La gente no seguía amándolo ni temiéndolo menos. Aprendieron a odiar a sus sucesores, y eso fue suficiente.

A su muerte, dejó un legado de las cosas que había hecho, inscrito en cada ciudad del Imperio en pilares de bronce. Se convirtió en un dios de Roma, como Julio César antes que él. Y desde entonces, los emperadores gobernaron Roma.

TIBERIO Y CALIGULA

En el momento de la muerte de Augusto, habían pasado casi cinco décadas desde el comienzo de su gobierno, y entre los vivos había pocos que recordaran cómo había sido Roma sin él.

Tiberio, sobrino e hijo adoptivo de Augusto, lo sucedió. A Tiberio le desagradaba la posición de emperador y decidió hacer sufrir a la gente. Informadores profesionales se enriquecían delatando a sus enemigos al

PAX ROMANA ET VAMPIRICA

En el crepúsculo de la República los vampiros de Roma también se han beneficiado de la prosperidad reinante. Los más antiguos y elitistas prefieren la tranquilidad de las catacumbas y contratan a los Capadocios o a los marginados Nosferatu para que arañen las profundidades, pero otros disponen de familias enteras de ghouls que nunca han visto la luz del día, y que viven y mueren sólo para excavar. Desde el siglo III a.C. el Senado Eterno se reúne en una caverna situada muy por debajo del templo de Júpiter en el Capitolino, el refugio original de Collat. Sin embargo, desde los inicios de la monarquía sufrió muchas modificaciones, y en la época de Julio César fue convertido en un salón de piedra adornado con los bustos de los vampiros más nobles. Los Vástagos entraban por túneles abovedados y paseaban por corredores y catacumbas llenas de tumbas alineadas, estirando sus cuellos pálidos, agudizando sus oídos muertos, intentando escuchar los debates del mundo subterráneo e intentando demostrar que los muertos todavía pueden comportarse como hombres y que todavía tienen algo en común con los vivos.

Cuando Lisandro y sus seguidores, principalmente Ventrue y Lasombra, consideraban que la victoria estaba al alcance de las manos, sobre todo tras los disturbios ocasionados por los incendios provocados durante el gobierno de Julio César, y con el apoyo sostenido de los vampiros galorromanos liderados por Antonio Galo, y cuando Camilo parecía más vulnerable, en ese momento la situación dio un vuelco repentino.

En el año 39 a.C., en la noche del mismo día en que Octavio Augusto anunció su matrimonio con Livia de los Claudios, el propio Camilo anunció el suyo pero donde todos esperaban un hermoso y joven vampiro que hubiera sustituido a Sahar en su afecto se encontraron con... Livia.

Al principio muchos Vástagos se sorprendieron ante el atrevimiento de Camilo por haber convertido en su chiquilla a la esposa de Octavio, pero pronto fueron sacados de su sorpresa. Livia era algo mucho más viejo, mucho más poderoso y mucho más maligno. Tenía el mismo aspecto que la esposa de Octavio, pero no era ella. La consorte de Camilo, a la que se refirió como "La Reina de los Cielos" poseía una serenidad y una calma aterradoras, incluso para un no muerto, y algunos incluso consideraban que ni siquiera era uno de ellos.

Camilo había elegido bien a su esposa. De la misma forma que él presidía el culto de Júpiter, Livia representaba el de Juno, pero formalidades aparte, había adquirido una terrible aliada, una especie de bestia depredadora que liberaba oportunamente contra sus enemigos. Muy pronto la facción de los Magistri retrocedió de sus posiciones, y Lisandro y sus seguidores aprendieron por las malas a volver a su lugar, como perros apaleados. Uno tras otro quienes conspiraban contra Camilo sufrían extraños accidentes, a pesar de las precauciones que tomaban para su seguridad, o sus traiciones eran expuestas ante el Senado Eterno por Camilo, quien parecía haber conseguido una sorprendente clarividencia para detectar los planes en su contra.

Tras la victoria de Octavio sobre Marco Antonio y su proclamación como Augusto Emperador de Roma a Camilo le agradó el nuevo modelo de gobierno, y utilizó su autoridad para tratar de minar la influencia de sus compañeros de clan. Sin embargo, los demás clanes se opusieron a las intenciones de Camilo y consiguieron derribar a los Ventrue de varias ciudades importantes. Camilo persistió en sus esfuerzos de unificación, pero el Senado Ventrue se encontraba demasiado dividido y fraccionado como para actuar conjuntamente. Con la ayuda de Livia y de su propia progenie Vinculada por Sangre Camilo trató de restablecer la unidad de los Ventrue, pero a pesar de sus esfuerzos el Príncipe de Roma no consiguió igualar la labor del emperador Octavio Augusto, fracasando en sus intenciones de convertirse en el único líder del clan. Sin embargo, consiguió estabilizar el Senado Eterno, asegurándose la supremacía de sus hermanos de Roma, aunque otros Ventrue poderosos como Lisandro retuvieron cierta autonomía.

Finalmente el Senado Ventrue permaneció fuera del dominio exclusivo de Camilo y continuó sirviendo como asamblea para resolver las disputas del clan, una red de aliados contra enemigos comunes y una base de contactos para conseguir los objetivos de los Ventrue. No obstante, las luchas entre facciones debilitarían nuevamente el Senado. Pero no todos los Vástagos del clan se dedicaban activamente a la política, y entre ellos también se contaban cronistas, historiadores, jueces, notarios y altos dignatarios.

emperador por el más nimio de los crímenes, sabiendo que Tiberio, en su paranoia, siempre decretaba la muerte. Ni siquiera su propia familia estaba segura. Destruyó a su sobrino y heredero, el héroe Germánico, que restauró el honor de Roma tras la derrota de Varro. Tiberio terminó cansándose del Imperio y se retiró a la isla de Capri. Como emperador se dio cuenta de que podía hacer realidad sus fantasías. Violó niños y niñas y mantuvo todo un harén de ellos a su disposición. Convocaba a las mujeres de los senadores a su dormitorio decorado con escenas pornográficas y las obligaba a degradarse.

Mientras Tiberio se entregaba a sus vicios, algo ocurría en otro lugar. Lejos, en la problemática Judea, sin que Tiberio lo supiera, el gobernador romano ordenó

crucificar a otro sospechoso líder rebelde, uno de muchos. Pero extrañas profecías marcaron el día de la muerte de ese hombre, y alguien robó su cadáver. Los seguidores del criminal comenzaron a hacerse más numerosos que cuando estaba vivo. Con el tiempo, los seguidores de ese bajo criminal gobernarían la propia Roma.

El emperador no sabía nada de esto. Permitió que otros controlaran Roma en su nombre. Lucio Elio Sejano cultivó la amistad de Tiberio, organizó a los informadores, preparaba sus placeres y dirigía la guardia de Tiberio. Y entonces Sejano intentó alejar a Tiberio y convertirse en emperador. Si Tiberio había sido cruel e indolente, al descubrir la traición de su subordinado se

convirtió en un verdadero monstruo. Pocos de los que caían bajo su mirada airada sobrevivían mucho tiempo, sin importar la gravedad de sus delitos.

Finalmente Tiberio murió, viejo, enfermo y escupiendo veneno, ahogado en su dormitorio por un capitán de la Guardia Pretoriana que estaba aterrado de que el emperador se recobrara.

Su sucesor fue Cayo, el hijo de Germánico. Cuando era niño, Cayo era la mascota querida de los legionarios que servían a su padre. Un soldado le hizo a Cayo una pequeña armadura, una pequeña espada y un par de pequeñas botas de legionario. Los soldados lo llamaron “el botitas” –*Calígula*. Pero el niño se convirtió en un joven caprichoso en todos los sentidos, astuto y vicioso, un superviviente de la competitiva corte de Tiberio. Algunos dijeron que Tiberio había elegido a Cayo como su sucesor porque quería que quien lo sucediera fuese tan maligno que el propio reinado de Tiberio pareciera una edad de oro en comparación. La verdad es que no quedaba nadie apropiado para sucederle. Tiberio había sido demasiado entusiasta asesinando a sus parientes. Cayo derrochó dinero para conseguir popularidad. Arrojaba oro al pueblo, esparciendo monedas entre las multitudes por dondequiera que iba. Celebró los juegos más sangrientos y espectaculares en la memoria de los vivos. Y después, antes de que pudiera enfrentarse a las consecuencias de derrochar el tesoro imperial, se puso muy enfermo. Toda la nación elevó plegarias por la salud de Calígula. Una docena de senadores ofrecieron sus propias vidas a cambio de la del emperador ante los dioses.

Contra toda esperanza se recuperó. Pero no era

el mismo. Una salvaje energía invadía sus ojos. Se consideraba un dios viviente. Dormía con sus hermanas y las prostituyó con las mujeres de los senadores para rellenar las arcas del tesoro. Ordenó el suicidio de los hombres que habían ofrecido sus vidas en su lugar cuando había enfermado. Nombró Cónsul a su caballo *Incitatus*. Declaró que desearía que los habitantes de la ciudad de Roma tuvieran un solo cuello para poder cortarlo. Dirigió un ejército hasta la costa del Canal de la Mancha para invadir Britania y entonces ordenó a sus soldados que arrojasen sus jabalinas al mar; a continuación les hizo recoger conchas de la playa y al regresar a Roma celebró su Triunfo sobre el Rey Neptuno. En la ciudad los negocios estaban paralizados porque el emperador declaraba festivos casi todos los días.

Y los caprichos asesinos de Calígula crecieron hasta proporciones insospechadas. Humilló a sus guardias. Hizo que un endurecido veterano se vistiera de mujer durante una semana. Cada día Calígula le decía la nueva contraseña a su guardia personal –siempre algo obsceno o humillante, y los otros guardias no tenían elección salvo reírse de esas bromas pueriles o ser ejecutados. Finalmente los guardias no pudieron soportarlo más. Llegó un día en el que asesinaron a Calígula y su familia, a todos salvo a Claudio, el tío tartamudo y raro de Calígula.

CLAUDIO Y NERON

Los guardias que habían asesinado a Calígula encontraron a Claudio escondido detrás de una cortina. Uno dijo que tener a un idiota como emperador

LA CRUELDAD DE TIAMAT

Finalmente comenzaron a circular rumores entre los Ventrué y el Senado Eterno, sobre la verdadera identidad de la consorte de Camilo. Estaba claro que a pesar de haber asumido la identidad de la esposa de Octavio Augusto no era ella. Pronto comenzaron a circular los rumores de que se trataba de una terrible reina de Mesopotamia que había asumido el nombre de Tiamat, una poderosa anciana del clan Ventrué, que respaldaba su autoridad con su poder, un poder que iba más allá de la inmensa mayoría de los Vástagos, pues al parecer también era una gran hechicera de la sangre.

Muchos la temían, no tanto por los rumores sobre sus sanguinarios apetitos, como por su pasividad. A pesar de toda la depravación que la rodeaba, a pesar de su legendaria furia, siempre mostraba un aspecto sereno e impávido, bajo la fachada de una virtuosa matrona romana, tal y como correspondía a la representante de la diosa Juno. Nadie jamás pudo atestiguar haberla visto cometiendo todas las atrocidades que se le atribuían.

Muchos culpan a Tiamat de la degeneración de la dinastía de los emperadores Julio-Claudios, de haber corrompido a la familia hasta convertir a todos sus miembros en un nido de víboras caníbales. Se decía que actuaba a través de Livia, la esposa de Augusto, a la que había convertido en su peón, y los rumores más extraordinarios aseguraban que incluso podía caminar bajo la luz del día, aunque posiblemente se deba a que ambas eran prácticamente gemelas en apariencia. Y Livia, si bien no podía competir en maldad con su señora la sirvió bien, convirtiendo su entorno en un nido de intrigas. Cuando llegó el momento Tiamat la abandonó, y murió anciana, suplicando y delirando que la convirtiera en un diosa, como le había prometido por su servicio.

De esta forma, cuando comenzó el reinado de Calígula, Tiamat se retiró a las sombras. Por mucho que se le atribuya la degeneración de la familia, lo cierto es que en última instancia los mortales decidieron por su cuenta caer en la depravación y la monstruosidad. Los excesos de Calígula se hicieron tristemente célebres y su cordura muy cuestionable, pero culpar de forma exclusiva a la anciana vampira de todo ello sería subestimar injustamente la capacidad de los mortales para cometer semejantes actos.

¿Qué pretendía Tiamat con todo estos actos de exceso, capricho y locura, tanto de Calígula como de otros emperadores romanos? Nadie salvo ella lo sabe. Muchas veces asistía en silencio al derramamiento de sangre sin mostrar ningún tipo de sentimiento. Algunos Vástagos creen que trataba de buscar emociones en lo más profundo de su interior, pero no quedaba nada. Parecía su única distracción cuando no se dedicaba a apoyar a Camilo. Según una leyenda, el poder de Tiamat era tan grande que ya no sólo podía alimentarse de sangre, sino también del dolor y la desesperación.



beneficiaría a los guardias. Pero la idiotez de Claudio no era del todo real; se hacía el tonto para permanecer vivo en medio de las intrigas asesinas de su familia, y aunque no era un genio tampoco era un idiota. Sabía elegir a sus amigos, y aunque se precipitaba un poco a la hora de ejecutar a los sospechosos de traición, el número de intentos de asesinato contra su vida justifican su paranoia. Fue lo bastante capaz en las finanzas para no derrochar el tesoro y mantener dinero en las arcas imperiales. Fue Claudio quien ordenó y llevó a cabo la conquista de Britania, y fue Claudio quien, cuando murió, fue adorado como un dios, mientras que el recuerdo de Tiberio y Calígula fue oficialmente condenado para siempre.

La última esposa de Claudio, Agripina la Menor, tenía un hijo de un matrimonio anterior, y como le convenía, cuando el niño creció hizo que Claudio lo nombrara su hijo adoptivo y heredero y después se deshizo de su marido con un plato de champiñones estofados que había recogido ella misma.

Con 17 años Nerón, el hijo de Agripina, tomó el control del Imperio Romano y estaba tan dispuesto a dirigirlo como cualquier adolescente. Agripina lo dominaba. Dicen que aún en la adolescencia seguía mamando de su pecho. Pero después de un tiempo los consejeros de Nerón –y su joven y ambiciosa esposa– lo pusieron en contra de su madre e intentó asesinarla. Al principio fueron intentos sutiles, pero al final ordenó directamente a sus soldados que la asesinaran. Cuando los soldados llegaron, Agripina se desgarró su vestido y les dijo que atravesaran su útero maldito. Y lo hicieron.

Nerón se entregó a todos sus caprichos –tomaba placer de quienquiera que deseaba, contempló a docenas de personas degradándose ante él bajo sus órdenes, y se divirtió como dramaturgo y actor –pero el pueblo lo amaba. Sus juegos eran espectaculares y su generosidad era abundante. Estaba abierto a los suplicantes. Daba con libertad, pero en presencia de sus consejeros nunca lo hacía irresponsablemente. Hizo acudir a su lado a Séneca el filósofo para que le aconsejara en cuestiones de gobierno. Hizo que Petronio, el Árbitro de la Elegancia, le aconsejara en cuestiones de etiqueta. Nerón ignoró al Senado, y los senadores lo odiaron por su popularidad y su deseo de agradar a la plebe. Los senadores lo odiaron y comenzaron a conspirar.

Un oficial romano en la provincia de Britania ordenó que una reina británica fuera golpeada y que sus hijas fueran violadas. Boadicea, la reina de los icenos, llevó a las tribus británicas a la rebelión, que fue sofocada tras la destrucción de varias ciudades.

Y entonces se produjo el incendio.

EL GRAN INCENDIO

Diez años después del comienzo del reinado de Nerón, Roma ardió durante cinco días seguidos. El incendio comenzó cerca del Circo Máximo, en una zona de tiendas que rodeaba el estadio. El fuego se extendió por la ciudad. Cuando el incendio fue extinguido, cuatro de los 14 distritos de Roma habían resultado destruidos, y siete más se encontraban en ruinas. Algunos dicen que el emperador interpretó un trágico soliloquio sobre la destrucción de Troya, utilizando la ciudad en llamas como fondo de su actuación privada.

La verdad es que contempló el incendio horrorizado.

Cuando las llamas murieron, Nerón abrió sus vastos jardines y sus palacios a los que se habían quedado sin hogar, donde podrían dormir y comer hasta que pudiera reconstruir la ciudad. Concibió magníficos diseños, extensos y brillantes complejos palaciegos, con calles de mármol, y unos colosos de bronce en las puertas de la ciudad. Imaginó gloriosas avenidas y gente feliz y bien alimentada.

Pero se quedó sin dinero, lo que lo frustró enormemente. Cuanto más intentaba conseguir dinero para su proyecto, menos dispuesto estaba el Senado a ayudarlo. Elevó los impuestos por todo el Imperio. Y entonces los informadores regresaron cargados de acusaciones. El reinado de terror comenzó de nuevo.

Culpó del incendio a los cristianos. En aquella época eran una secta novedosa, sospechosa de ateísmo y misantropía y se rumoreaba que practicaban el canibalismo. Hizo que los sacrificaran a las bestias del Circo. Celebró una fiesta en sus jardines, y cuando llegó la noche, los iluminó con cristianos atados a postes y cubiertos de brea; hizo que la música sonara con más fuerza para ahogar sus gritos.

Los consejeros de Nerón intentaron que moderara sus actos. Pero prestó oídos sordos a sus consejos. Hizo que Séneca se suicidara, y también ordenó la muerte de Petronio. Otros hombres pasaron a influir en la vida del emperador. Hombres viciosos. El pueblo comenzó a volverse contra Nerón. La gente estaba cansada de que la obligaran a aplaudir y sonreír a punta de espada ante sus interpretaciones teatrales y ante su poesía mal escrita. El pueblo comenzó a resentirse a los elevados impuestos para la reconstrucción de la ciudad. Escucharon las historias sobre los vicios de Nerón, sobre cómo Nerón

había matado a su esposa Popea y a su hijo nonato porque había criticado su interpretación, de cómo Nerón había castrado a un cantante liberto llamado Esporo para convertirlo en una mujer y poder casarse con él.

El Senado sobornó a los Pretorianos para que se volvieran contra el emperador. Las legiones de Hispania aclamaron al gobernador Galba para que sustituyera a Nerón como emperador. Ordenaron el arresto de Nerón, y éste se suicidó arrojándose sobre su espada, mientras lloraba: *¡Qué gran artista muere conmigo!*

VIVIR Y MORIR EN ROMA: EL REINADO DE LOS JULIO-CLAUDIOS (27 a.C. – 68 d. C.)

Esta época constituye una de las más representativas para una Crónica de **Edad Romana: Vampiro**. Aunque todavía no se ha desarrollado completamente, el Imperio Romano da sus primeros pasos, proporcionando muchos de los elementos tópicos sobre la Antigua Roma que nos resultan tan familiares hoy.

Augusto dijo antes de morir que en Roma había encontrado una ciudad hecha de madera y que la había vestido con el mejor mármol. Es cierto: la ciudad de Augusto era limpia, y su centro era más brillante y perfecto que nunca. Las columnas fueron recubiertas de inscripciones conmemorativas para marcar los lugares públicos de Roma. Estatuas de bronce o de mármol fueron erigidas en cada una de las esquinas de las principales calles.

Los miembros del Senado conservaron su dignidad y riqueza, dedicando más tiempo al placer. El emperador emitió

leyes decretando beneficios para los hombres y mujeres casados, así como para los padres, y penalizaciones severas para la inmoralidad. Exilió a su propia hija y a su nieta en lugar de ir en contra de sus propias normas. El

EL PRINCIPE DE ROMA

Fue durante esta época, y viendo que no podía competir con los emperadores romanos en grandeza, y proclamarse en emperador de todos los vampiros del Imperio Romano, que Camilo aceptó sus límites, al menos por el momento y dio nombre a una posición que de hecho ya ostentaba de facto como gobernante vampírico del dominio de Roma. Se autoproclamó "Princeps", el primero de los Vástagos romanos, y siendo el más antiguo de los habitantes vampíricos de Roma nadie se atrevió a desafiar su proclamación, por lo menos no mientras gozara del soporte de su esposa "Livia".

Lo cierto es que gracias al apoyo de Livia, durante todo el reinado de los Julio-Claudios el gobierno de Camilo adquirió un nuevo período de estabilidad. Hubo varias conspiraciones para derrocarlo, pero una tras otra fueron reveladas o destruidas en sus inicios. Los torpes intentos de algunos Vástagos por influir en el entorno imperial fueron firmemente rechazados, no sólo porque el Príncipe había reclamado a los emperadores y su familia como dominio exclusivo, sino porque respaldaba sus advertencias con poder factible. Muchos Vástagos percibían correctamente que no era el poder del Príncipe, sino el de Livia, el que deshacía muchos de sus esfuerzos, y a su vez les hacía subestimar la propia figura de Camilo, que tenía la experiencia de varios siglos influenciando desde las sombras los terrenos de la política romana.

Nadie conoce los términos del matrimonio entre Camilo y Livia, ni cómo se encontraron. Estaba claro que Camilo había obtenido apoyo para mantenerse en el poder e incrementar su propio poder personal, ¿pero qué había obtenido Livia a cambio? Cuando aparecía en público siempre se mostraba como una figura tranquila y aparentemente sumisa a la autoridad de su esposo, en cierta medida una burla para sus enemigos, pues muchos sabían que era mucho más antigua y poderosa que Camilo.

Se rumorea que Camilo había conseguido Juramentarla por Sangre o que de alguna forma la mantenía encadenada como una bestia feroz para arrojarla contra sus enemigos. Otros creen que era Livia la que tenía prisionero a Camilo, encadenado a su voluntad, utilizándolo con algún propósito desconocido. Otros dicen que realmente servían a otros amos más poderosos, incluso a los dioses, que les habían ordenado que cooperaran para extender la grandeza del Imperio Romano.

Pero el hecho es que actualmente nadie conoce la verdad.

LA CAIDA DEL SENADO ETERNO

Evidentemente, los Vástagos de Roma no podían permanecer impasibles mientras Camilo gobernaba sin una verdadera oposición apoyado por un monstruo como Tiamat. De la misma forma que Lisandro había buscado apoyo en los vampiros galos, sus embajadores acudieron a dominios lejanos, y en el Oriente Próximo, el mismo lugar de donde había surgido Tiamat, encontraron a Mitras, otro poderoso anciano del clan Ventrué.

Mitras había sido un caudillo guerrero en vida y había contemplado el ascenso de muchos imperios y reinos. La disciplina y sorprendente historia del Imperio Romano le fascinaba y recibió la invitación de Lisandro para participar entre los Vástagos romanos con gran alegría. Además, era un fabuloso hechicero, y disponía de un culto de mortales, extendido por el Mediterráneo, y especialmente entre los soldados romanos.

Pero carecía de un dominio propio. Sin embargo, Lisandro le ofreció su apoyo para conquistar y construirse uno. Germania parecía demasiado expuesta en los límites del Imperio Romano, así que eligieron Britania, y en apenas unas décadas el antiguo Ventrué y sus seguidores se acomodaron, rechazando a los vampiros autóctonos y a las feroces manadas de hombres lobo, que huyeron al norte de Britania aullando atemorizados ante el terrible poder de Mitras y sus legiones.

De esta forma Mitras quedó encajado en los engranajes del Imperio Romano y pronto sus ojos se fijaron en Roma, el motivo por el que Lisandro lo había convocado. Pero los mortales se habían adelantado a los vampiros ante la crueldad de sus gobernantes.

Aunque ya se habían producido incendios con anterioridad, en esta ocasión los fuegos parecían infinitos, abrasando a los antiguos monstruos de la noche, que eran destruidos en las llamas o simplemente desaparecían. Inevitablemente estallaron disputas por los asientos de poder –vacantes por primera vez en siglos. Las familias mortales sufrieron tanto por culpa de los vampiros como por las guerras civiles, pues los Vástagos rivales enviaban a sus servidores a destruirlas y privar a los vampiros nobles de sus filii, su alimento y su poder. Un Vástago que buscaba un asiento en el Senado Eterno robó a un querido joven de 15 años, el único hijo de la familia de su oponente, y lo Abrazó. El contendiente adoptó al chico en su propia familia de los muertos, lo ató mediante el Vinculum y lo presentó ante el Senado Eterno. Otro vampiro regresó a su refugio subterráneo para encontrar su columbario profanado, las urnas de su familia mortal rotas, sus cenizas esparcidas. Un vampiro bebió de un esclavo drogado, y confuso y desorientado se encontró indefenso ante los ghouls que invadieron su hogar esa noche y le atravesaron el corazón con una estaca de madera. Lo dejaron en una de las catacumbas más profundas en un pozo ciego al que nadie iba.

Mientras el fuego purificaba el mundo de la superficie, el terror se apoderaba de los Vástagos. Algunos sufrieron la Muerte Final, chillando entre las llamas. Pero el terror fue más allá. Los Propinqui se atacaron entre ellos, poseídos por el Terror de la Sangre. Los muertos también se asustaron al contemplar cómo las antiguas tradiciones que decretaban la paz en la sala de reuniones del Senado Eterno y en las cámaras de piedra labrada bajo el Capitolino se convertían, en una noche en el escenario de una rápida orgía de violencia, pues los civilizados monstruos que se habían sentado juntos durante siglos perdían toda semblanza de razón. Algunos escaparon a las profundidades de las catacumbas, cayendo en letargo en la oscuridad como otros un siglo antes. Algunos se encontraron atrapados en la superficie, ardiendo bajo la luz del sol y las llamas mientras el incendio de Roma consumía cualquier posibilidad de huida. Otros se encontraron con sus ancestros en el Tártaro entre las garras y colmillos de aliados y enemigos en frenesí.

Cuando las cinco noches del incendio terminaron, apenas había sobrevivido una quinta parte de los Vástagos de Roma. Se dice que una capa de polvo y cenizas de 20 cm de profundidad cubría el suelo de la sala del Senado Eterno. Dos neonatos se abrieron paso a través del silencio de la cámara; el polvo se abrió paso entre las junturas de sus sandalias y manchó su carne fría. Un neonato le dijo al otro: Esto era mi pater. Esto era el tuyo.

El Senado Eterno casi había desaparecido. Los Vástagos recuperaron algo parecido a la civilización, pero ahora había comenzado una larga década de intrigas y alianzas, pues los muertos comenzaron a maniobrar rápidamente, creando y eliminando compañías políticas hasta que las estructuras del Senado renacieron.

En el momento en que el Senado Eterno renació, los Vástagos descubrieron que no estaban solos. Los cristianos, que se enfrentaban a su primera gran persecución, se habían retirado a las catacumbas que existían en los niveles superiores.

Como otros misterios de Roma, éste nunca fue resuelto. Los Vástagos insisten una y otra vez en que uno de los suyos fue el responsable, y acusan a los vampiros al margen del Senado Eterno, especialmente a los Nosferatu. Algunos incluso señalan a los Toreador como responsables de una conspiración para derrocar a Camilo y otros incluso citan a Petronio, un neonato Toreador Abrazado durante esta época, como responsable de haber provocado el incendio para vengarse del emperador Nerón, que había decretado su muerte, y acabar con su tiranía.

Por mucho que los arrogantes Vástagos reclamen la autoría del incendio, como ocurre tan a menudo, los mortales no los necesitaban para solucionar sus disputas o cometer sus propios errores.

En cualquier caso, el incendio resultó un serio golpe para el reinado de Camilo. Algunos lo creyeron muerto, pero pronto reapareció, convocando a Lisandro y le pidió ayuda para restaurar el poder de los Ventrué, apelando a la situación caótica de Roma y a la solidaridad del clan. Ambos permanecieron reunidos durante varias noches y finalmente alcanzaron un acuerdo, tanto para reconstruir el Senado Eterno, como para proteger el trono de Roma de las conspiraciones de otros clanes.

Nunca se volvió a hablar en público de Livia - Tiamat, y de alguna forma ésta se convirtió en una especie de fantasma para los Vástagos. Muchos asegurarían haberla visto en los siglos siguientes, y su presencia se convirtió en una especie de mito o leyenda urbana entre los vampiros.

Otras leyendas hablan de que los Malkavian vieron su propia locura reflejada en los ojos de los emperadores y algunos como Calígula y Nerón incluso recibieron el Don Oscuro. Sin embargo, no se unieron a la sociedad de los Vástagos y sus "apariciones" eran esporádicas, lo que parece indicar que se trataba de impostores o rumores sin fundamento.

pueblo lo amaba y lo temía por igual. Sus intereses eran los intereses de Roma. Ningún hombre podía entrar en el Foro si no vestía con toga.

Gente de todos los rincones del mundo vinieron a Roma para contemplar su nueva gloria. Embajadores de Etiopía, la India e incluso China viajaron hasta la gran ciudad. El comercio prosperó. El Senado intentó prohibir vestirse con seda china, afirmando que el propio tejido impulsaba a cometer actos de lujuria. Los cazadores trajeron animales nunca antes vistos en Roma, para que la gente los viera morir en el Circo.

Los muertos encontraron en esta nueva ciudad una maravilla. Estaban encantados con el gobierno del hijo de los dioses. Disfrutaron con los colores y los sonidos de la noche de Roma, y sintieron un estremecimiento al saber que la mayoría estaban fuera de la ley. Observaron y aprendieron nuevas artes de traición de la familia del emperador, y especialmente de su esposa Livia, maestra de los venenos.

Los Vástagos contemplaron cómo las Puertas de la Guerra se cerraban tres veces. Vieron a las tres legiones de Varro abandonando la ciudad y desapareciendo de la historia. Los vampiros descubrieron que tenían que adoptar una Mascarada más estricta para sobrevivir.

La Guardia Pretoriana se convirtió en una herramienta de los Vástagos, porque la guardia de élite de la ciudad se convirtió en la guardia personal del emperador. Su vida dependía de la salud del Princeps. La guardia, dirigida por dos Prefectos Pretorianos, mantenía un ojo de águila sobre lo que ocurría en la ciudad. Pero no eran incorruptibles, y eran supersticiosos, pero se esforzaban por permanecer vigilantes. Lo que ellos sabían lo sabía el emperador.

El Senado Eterno cambió con el final de la República, y el nuevo Senado llenó los vacíos que habían dejado quienes habían desaparecido tras décadas de inestabilidad civil, y se había reformado. Anteriormente había sido el Senado de la Noche, el compañero oscuro del Senado de los vivos. Ahora era una extensión de la voluntad de Camilo y sus partidarios. El Senado de los vivos legisla la ley y la virtud en nombre del Princeps. El Senado Eterno legisla el pecado y el vicio.

El carácter del Senado Eterno también había cambiado en otros sentidos. Los muertos de Roma probaron la sangre de cientos de pueblos; los muertos romanos aceptaron a regañadientes embajadores de los propios muertos de esos pueblos, criaturas que, aunque eran respetadas en sus propias tierras, no eran Vástagos. Esos pueblos traían nuevos ritos, nueva magia y nuevos males a la noche.

Algunos de los Vástagos consiguieron iniciarse en los secretos ritos nocturnos de Mitra, una celebración de la sangre, la muerte y la resurrección. Augusto intentó

prohibir el culto de Isis de los Diez Mil Nombres, pero su adoración continuó. Desfiles de sacerdotes de cabeza afeitada cantaban y bailaban, en ocasiones entrando en conflicto con el creciente número de eunucos que seguían a la Magna Mater con igual volumen y fervor. Legionarios y gladiadores servían a los propósitos de la familia imperial y crearon dinastías propias.

Por encima de todo, Augusto era inviolable. Había terminado con un siglo de guerra y trajo la paz a Roma, al menos por un tiempo, y nadie se atrevió a desafiarle, por miedo a que si muriera, la guerra que estallaría no terminaría nunca.

Augusto tuvo un sueño una noche y una vez al año, en el aniversario de ese sueño, se sentaba solo en las escaleras del Foro y pedía limosna como si fuese un mendigo. Cualquier hombre habría podido matarlo; no había nadie que vigilara. Pero nadie lo hizo. Y cuando llegaba la noche, los Vástagos tampoco lo molestaban. Reconocían en él a alguien tocado por la mano de los dioses. Su muerte no se debió a las manos de los Vástagos. Lo sabían.

UN AÑO DE CUATRO EMPERADORES

Galba era un hombre anciano, pero duro. Como gobernador había ordenado la crucifixión de un parricida. El hombre protestó diciendo que era un ciudadano romano y que ningún ciudadano podía sufrir ese tipo de muerte. Galba levantó su mano y ordenó: *Clavallo más alto*. Así era Galba, el hombre del que se dice que cuando los Pretorianos acudieron a él para ser sobornados, les dijo que él no compraba a sus hombres –los elegía. Los hombres decidieron que preferían ser comprados, y seis meses después, la cabeza de Galba adornaba un poste.

Otón, un hombre al que Nerón le había robado a su esposa, asumió el papel de vengador de Nerón. Otón se comportó con valentía, pero descubrió que Galba había dejado el Imperio al borde de la guerra. Las legiones del norte habían proclamado emperador al general Vitelio. Otón intentó contraatacar, pero no fue suficiente. Lo perdió todo y se quitó la vida.

Vitelio marchó sobre Roma, y el Senado lo aceptó como uno de los suyos. En la ciudad celebró un festejo. Era enormemente gordo. Celebraba cuatro banquetes cada día. Utilizaba la armada de Roma para adquirir las exquisitas lenguas de flamenco e hígados de lucio. Su pereza le hizo perder el Imperio en pocos meses. En el este fue proclamado otro emperador.

Vespasiano había sofocado la rebelión de Judea. Se encontraba presente cuando los rebeldes judíos mataron a sus propias mujeres e hijos y después se suicidaron en Masada, y sabía que para derrotar a un fanático, es necesario aprender a ser irracional. Sus enemigos no tenían esperanza contra un hombre semejante. Y al final del año 69, el Imperio tenía un

LOS INCOGNITI

El incendio de Roma hizo a los Vástagos mucho más cautelosos. Los desórdenes por la sucesión de Nerón ocultaron la reorganización del Senado Eterno. Aunque hasta el momento Camilo y los Optimates habían acechado entre las sombras como mero pragmatismo por la supervivencia –las leyendas sobre Vástagos que habían provocado primero miedo y después odio al gobernar abiertamente eran una clara advertencia, y aún así algunos se atrevían a seguir el mismo camino hacia la destrucción- a partir de esta época se convirtió en una política oficial y respaldada por los supervivientes del gran incendio. Quizás en otra época la iniciativa habría sido más debatida y matizada, pero con el miedo extendido entre la Estirpe romana, no hubo ninguna oposición apreciable.

La facción de los Patricios, y sobre todo los Ventrué, fueron los principales partidarios de esta medida, intensificando su sutileza, y asumiendo menos riesgos directos. La creación de ghouls se redujo, pues muchos de los que habían perdido a sus amos durante el incendio se habían vuelto contra los demás vampiros, causando grandes daños antes de sucumbir. Las órdenes se convirtieron en sugerencias, sobornos o ventajosas ofertas, nada que otros mortales no pudieran conseguir.

Las facciones de la Estirpe reorganizaron sus filas. Aunque Lisandro era su portavoz en Roma, inevitablemente Cayo Montano, del Clan Lasombra, y Antonio Galo y Mitras del Clan Ventrué, alcanzaron mayor supremacía entre los seguidores de la Via Regalis, aunque preferían dedicarse a sus propios intereses en las provincias y sólo aparecían ocasionalmente en la Ciudad Eterna.

Los seguidores de la Via Desideratio habían sido los más afectados por la caída de los Julio-Claudios, pero consiguieron reorganizarse rápidamente. Importantes figuras como Alejandro Graco, del clan Ventrué o Iontius del clan Toreador, adquirieron mayor importancia dentro de la facción, aunque a diferencia de Lisandro, Camilo siguió siendo el principal exponente de la facción.

Los seguidores de la Via Humanitatis mantenían una ambigua posición intermedia entre ambas facciones. La mayoría de sus seguidores eran bastante jóvenes, y a menudo servían de peones para otros vampiros. Su portavoz era la antigua Julia Antasia, del clan Ventrué, hermana de sangre de Camilo, pero a pesar de su popularidad y poder personal no disfrutaba de demasiado poder político en el Senado Eterno.

Y por primera vez desde la fundación de Roma los seguidores de la Via Luminatis comenzaron a crecer en poder, en gran parte debido al surgimiento del cristianismo y las primeras conversiones entre los vampiros. En gran parte se convirtieron en los portavoces de los Vástagos al margen del Senado Eterno, ya que el único requisito para unirse a la facción era ideológico, al margen de la posición social en Roma. Aunque existen rumores sobre un legendario vampiro conocido como el Monachus o el Monje, que extendió la fe cristiana entre los Vástagos de Roma, lo cierto es que los vampiros romanos adoptaron su fe de los mortales. Los primeros vampiros que se convirtieron al cristianismo pertenecían al Clan Nosferatu, asistiendo ocultos a los ritos de los cristianos, y siendo seducidos por sus promesas de redención para todos los pecadores y de un cielo igual para todos, sin distinción de clase. La doctrina de perdón y bondad hacia los marginados y desfavorecidos atrajo a los Nosferatu, y muchos miembros del clan se regocijaron ante la aparición de un profeta cuyo mensaje parecía referirse a ellos (Juan 5,25: “Escuchad, pues os digo que la hora está próxima, cuando los muertos escuchen la voz del Hijo de Dios y quienes la oigan, vivirán”). Muchos Nosferatu se unieron a los cultos cristianos y protegieron a los mortales de las persecuciones. Pronto les siguieron algunas figuras aisladas de otros clanes, principalmente Capadocios y Malkavian, pero fue una sorpresa para todos cuando el antiguo Beshter, uno de los líderes del Clan Toreador en el Imperio Romano, se hizo bautizar con el nombre de Miguel. Otros vampiros de su linaje también se bautizaron, no tanto por un interés sincero, sino mas bien para ganar su favor.

La sutileza y discreción de los vampiros romanos se convertiría en un comportamiento modélico para el resto de la Estirpe del Imperio Romano. Pronto serían conocidos como los Incogniti.

nuevo amo.

JUSTICIA FLAVIA, PARANOIA FLAVIA

Quince años: una gran porción en la vida de un hombre. Algunos de nosotros morimos por causas naturales, pero los mejores de nosotros caímos víctimas del salvajismo del Primer Ciudadano. Podría decirse que los que sobrevivimos, sobrevivimos a nosotros mismos. Esos años nos fueron robados. Años en que los jóvenes maduran y los ancianos se acercan al borde de la muerte, sin siquiera hablar.

-Tácito, *Agrícola*

Flavio Vespasiano era un hombre de humor y talento. Quizás un poco vanidoso, pero desde luego no era el único, y si las estatuas de perfectos desnudos masculinos parecían incongruentes con las caras redondeadas y porcinas de Vespasiano y sus hijos, ¿quién iba a protestar? Vespasiano había traído la paz a Roma.

No era Augusto, pero tampoco Tiberio ni Nerón, y el Senado y el pueblo respiraron aliviados. El emperador mostró clemencia cuando era necesario mostrarla, y firmeza cuando era necesaria. Fue reconocido por su ingenio, pero es que a nadie le gusta morir si no se ríe. Comenzó la construcción de un enorme anfiteatro.

Murió por causas naturales y se le atribuyen estas últimas palabras: *Joder, creo que me estoy convirtiendo en un dios.* Y lo hizo: el Senado votó para que se uniera a Julio, Augusto y Claudio en el panteón divino.

Tito, el hijo mayor de Vespasiano, fue muy querido por el pueblo y el Senado. Parecía un poco sanguinario y un poco falso, pero la memoria de su padre se encontraba demasiado fresca en la memoria de los romanos y lo adoptaron en sus corazones. Completó el anfiteatro Flavio que había comenzado su padre, su Coliseo, y lo inauguró con unos juegos como nadie había

visto desde los días del Divino Julio. Grullas y elefantes lucharon en la arena; las gladiadoras se unieron a sus contrapartidas masculinas en la lucha.

Al sur de Roma, el Monte Vesubio estalló y enterró las ciudades de Pompeya y Herculano. Todos los ojos se dirigieron hacia la profecía que representaba. Aparecieron gigantes en Italia. Tito no parecía culpable de nada. Murió de unas fiebres antes de que nadie pudiera llegar a odiarle.

Domiciano, el hermano de Tito, era diferente, de temperamento más oscuro e intelecto más frío. Temía al Senado y al pueblo romano. Comenzó su reinado de terror casi de inmediato. Fomentó la inestabilidad en las órdenes senatoriales, animando a los hombres a espiarse unos a otros. Los mantuvo divididos. La gente tenía tanto miedo de hablar, por miedo a que quienes consideraban sus amigos los acusaran para salvar sus propias pieles. El miedo era algo tangible, un miasma que había caído sobre la ciudad. Las conspiraciones para asesinar a Domiciano se hicieron cada vez más frecuentes, incrementando todavía más su paranoia. Domiciano se consideraba emperador y dios. Los hombres, siguiendo ejemplo de su emperador, comenzaron a untar agujas con veneno y a pinchar a extraños en las calles al azar.

Quince años después del reinado de Domiciano, un cuervo se posó en el Capitolio y graznó las siguientes palabras para que todos pudieran oírle: *Todo irá bien*. Una semana después, moría el emperador.

Cuando llegaron sus asesinos, Domiciano luchó con más ferocidad de lo que nadie esperaba. Aunque lo habían apuñalado, consiguió arrojar a su primer atacante al suelo y casi consiguió arrancarle los ojos. Siguió luchando mientras las espadas lo atravesaban. La noticia

se extendió. La gente se inclinó de hombros y continuó con sus vidas. El Senado declaró un día de fiesta y arrancó sus retratos y derribó sus estatuas.

LOS BUENOS EMPERADORES

Para sorpresa de todos, no hubo guerra sucesoria. El Senado nombró a Nerva, un anciano, como emperador, y se nombró Augusto una vez más. Murió tras reinar poco más de dos años, pero nombró al general Trajano como emperador.

Trajano fue uno de los emperadores más grandes que conocerían los romanos. En el interior se reveló como un buen gobernante, desarrollando una justicia severa, pero equilibrada, una buena administración, unas finanzas aceptables y un control absoluto sobre los gobiernos de las provincias para evitar la corrupción. Controlaba todas las iniciativas no sólo de carácter estatal sino también provincial y favoreció la asistencia estatal entregando subsidios regulares a las familias pobres. Los senadores fueron obligados a comprar tierras en Italia con el fin de introducir nuevos capitales en la economía agraria. Llevó a cabo un intenso programa de infraestructuras tanto para el desplazamiento de las tropas como para el comercio, que se vio favorecido. Puentes, calzadas y canales fueron construidos. Llevó el Imperio Romano a su máxima extensión, conquistando la Dacia, el reino nabateo y otros territorios en Oriente.

Adriano, que sucedió a Trajano, erigió un enorme muro en el norte de Britania, porque no quería conquistar nada más. Eligió a sus herederos. Sobrevivió al primero y el segundo consiguió la aprobación de todos. Los nombres se convirtieron en títulos: el emperador se convirtió en Augusto, y su heredero aparente en César.

LA GUERRA DE LOS GUSANOS

En el año 84, durante el reinado de Domiciano, se produjo un inesperado ataque contra el Senado Eterno por parte de los vampiros que habían permanecido al margen de las estructuras oficiales. Desde los inicios de la República Romana, la población de vampiros bárbaros y extranjeros había permanecido relativamente estable, pero desde el siglo II a.C. no había dejado de crecer, y a pesar de las bajas sufridas durante el incendio de los últimos años del reinado de Nerón, seguía constituyendo una parte considerable de la Estirpe de Roma.

Los Vástagos del Senado Eterno a menudo los ignoraban o los utilizaban como mercenarios para los trabajos más sucios, pero en general procuraban relacionarse lo menos posible con ellos. Las familias Clientes de los Vástagos tenían más relación con ellos, así como los seguidores de la Via Humanitatis, con los que compartían más lazos en común.

En cualquier caso, ésta era la situación cuando estalló lo que fue conocido como la Guerra de los Gusanos. Se desconoce el momento de su llegada a Roma, pero se cree que tras la muerte de Nerón un antiguo del Clan Nosferatu conocido en los registros únicamente como el Hispano, posiblemente indicando sus orígenes, unió a los miembros de su linaje en Roma, tanto cristianos como paganos, se alió con otros clanes marginados como los Ravnos y los Seguidores de Set, y lanzó un ataque directamente contra Camilo, que sobrevivió, aunque gravemente herido. Al mismo tiempo varios asesinos a sueldo eliminaban a peones importantes introduciendo sus nombres en las purgas de Domiciano o provocaban derrumbamientos que expusieron criptas y catacumbas a la luz del sol, provocando la muerte de sus ocupantes no muertos.

Varios objetivos fueron destruidos, pero no los suficientes. Polio Félix Máximo, un destacado miembro de la facción de los Augures del clan Malkavian descubrió el escondrijo del Hispano y de varios de sus seguidores, contraatacando y destruyendo a la mayoría. La lucha entre Malkavian y Nosferatu por el control de las catacumbas se prolongó durante varias noches, pero finalmente el Hispano fue derrotado y cayó en letargo. Sus seguidores supervivientes lo sacaron rápidamente de la ciudad y lo ocultaron en un lugar secreto. Los Nosferatu que no consiguieron huir resultaron destruidos, salvo unos pocos que fueron protegidos por el antiguo Miguel, del clan Toreador, quien habló en su favor y los envió a Grecia para evitar represalias.

Una vez recuperado de sus heridas, Camilo fortaleció los lazos entre Ventrue y Malkavian. Polio Félix Máximo fue recompensado con un dominio al sur de la actual Alemania, donde se instaló temporalmente con su Mater. Sin embargo, las tierras del norte no eran del agrado del antiguo Malkavian y terminaría regresando a Roma.

Antonino, llamado Pío, el Emperador Justo, el Buen Emperador, gobernaría con justicia y sabiduría. Y Marco Aurelio y Lucio Vero, el filósofo y el hombre de estado, se convirtieron en Augusti juntos, el primero para compartir el trono, manteniendo igualdad, honor y la reputación de Roma en todo. Bajo estos cinco emperadores, fue una época estupenda para ser romano.

Por lo menos esa es la historia que se contaría en el futuro. Pero los bandidos todavía acechaban en las calzadas solitarias de Italia sin ser molestados. Los piratas navegaban por el Mediterráneo. Los bárbaros hacían incursiones en las fronteras del Imperio. Los burócratas avariciosos se aprovechaban de los plebeyos de la misma forma que hacen siempre los burócratas. Estos buenos emperadores podían no asesinar a sus cortesanos, podían traer gloria a Roma, ¿pero quién pagaba el coste? ¿quién moría en las incontables batallas victoriosas? ¿quién sufría para que los romanos pudieran prosperar? Los habitantes de las provincias, privados del derecho a hablar, no veían ninguna mejora en sus vidas bajo el gobierno de estos hombres.

Bajo el reinado de Marco Aurelio y Lucio Vero, las cosas comenzaron a desmoronarse. Las incursiones de los bárbaros se intensificaron.

EL FIN DEL ESPLENDOR

En el curso de los siguientes 15 años la peste se extendió por el Imperio en dos ocasiones. Los cuerpos se hacían en las calles de la ciudad, abandonados por las familias plebeyas que no podían permitirse enterrarlos, y que no tenían espacio para incinerarlos. Siguieron otras epidemias, mientras los cuerpos putrefactos de la gente contaminaban los

suministros de agua y creaban portadores entre los marginados de la ciudad.

Lucio Vero murió de la plaga, y también se llevó a Marco Aurelio cuando golpeó de nuevo.

Otras plagas azotaron el Imperio Romano. Una plaga de salvajes: las tribus bárbaras, expulsadas de sus tierras por tribus más feroces, se dirigieron hacia las fronteras de Roma perseguidas por quienes les habían expulsado. Una plaga de corrupción: los gobernadores y los recolectores de impuestos exprimieron las provincias para conseguir todo lo que pudieran.

La plaga terminó; los bárbaros se retiraron de las fronteras del Imperio Romano. Pero Cómodo, el heredero del Imperio, no era un buen hombre. Su padre Marco Aurelio era un filósofo, un hombre noble y serio. Cómodo no tomó ejemplo de su padre. Cómodo nunca maduró, y nunca vio razones para no usar su riqueza y su poder como quisiera.

Cómodo asesinó hombres porque eran más atractivos que él, o porque iban mal vestidos o leían libros que no aprobaba. Cómodo nombró magistrados en función del tamaño de sus genitales. Obligó al Prefecto Pretoriano a bailar desnudo delante de su corte. Comió heces humanas y lo consideró divertido. Rebautizó los meses del año a su antojo. Estaba fascinado por los juegos. Luchó como gladiador en la arena en 735 ocasiones; no se permitía que nadie le golpeará —hacía que sus oponentes estuvieran drogados o impedidos, o luchaba contra ancianas, o niños o mutilados. Los mataba a todos. Incluso al pueblo de Roma, que tanto le gustaba el derramamiento de sangre, y que había recibido una bolsa de oro al comienzo

de su reinado, comenzó a cansarse de sus espectáculos.

EL DIOS DE LAS SOMBRAS

En el año 99, poco después del ascenso al poder del emperador Trajano, los Vástagos de Roma temblaron ante la aparición de una serie de rumores. Un extraño eclipse había oscurecido la isla de Sicilia, y el monte Etna había vomitado una extraña oscuridad. Al principio los vampiros no sabían qué estaba ocurriendo, y los pocos que se atrevieron a investigar en persona simplemente desaparecieron y jamás volvieron a ser vistos.

Finalmente los rumores se convirtieron en una aterradora certeza: el Dios del Río de la Oscuridad, el fundador del Clan de las Sombras, había reaparecido y en esta ocasión con un propósito concreto: se unió sigilosamente al emperador Trajano y lo acompañó en sus campañas de conquista, asegurando que ningún otro Vástago entorpeciera su avance. Fue gracias a Lasombra que a pesar de sus maldiciones y antiguas magias los antiguos vampiros del Clan del Dragón de la Dacia no pudieron detener a las legiones romanas y que Trajano consiguiera alcanzar la victoria final sin interferencia vampírica. El propio Lasombra atacó personalmente los refugios de los antiguos Dragones, devorándolos presa de un oscuro apetito o poniéndolos en fuga. Sus acciones no pasaron desapercibidas para los pueblos dacios y eslavos, que vieron cómo sus propios dioses caían ante la oscuridad de Tchernobog, “el dios negro”, capaz de eclipsar la luz del sol.

Los vampiros del Clan Lasombra celebraron estos acontecimientos con gran regocijo. Algunos aseguraban que la fundación de Roma y su larga historia habían sido dirigidas magistralmente por el Dios de las Sombras, y que ahora sus planes se acercaban a su plenitud, en un momento en el que reclamaría el trono de Roma y desde la ciudad gobernaría abiertamente un Imperio que se extendería sobre todo el mundo como un manto de oscuridad.

Los más fanáticos seguidores del Rey de las Sombras intentaron tomar el trono de Roma para su dios por la fuerza, en una sorprendente muestra de falta de delicadeza por parte de los Lasombra. Camilo y sus servidores los destruyeron sin miramientos. Cayo Montano, uno de los más poderosos hijos del dios, incluso colaboró con Camilo para restablecer el orden y ordenó a sus parientes en la sangre que se limitaran a seguir con su existencia y respetaran la voluntad del dios en lugar de interpretarla a su antojo. La inmensa mayoría obedecieron, esperando órdenes y señales por parte de la divinidad, pero nunca llegaron.

Se dice que en los últimos días de Trajano, Lasombra ofreció el Abrazo al emperador romano, pero que éste rechazó el don, y respetuoso con los deseos del mortal, el Dios del Río de la Oscuridad lo dejó morir en paz y regresó a su ciudadela de Sicilia, dejando nuevamente el gobierno del clan en manos de sus filii.

Roma luchaba guerras en sus fronteras y ganaba, y las calles de Roma estaban limpias y la gente prosperaba. Pero había señales de decadencia. Comenzaron a aparecer grietas en los acueductos e hipocaustos, que nadie reparaba. Las cloacas comenzaron a emitir hedor. El agua de los baños públicos no era renovada con frecuencia. Las manchas de sangre en la arena no eran borradas.

Comenzaron a aparecer profecías en la ciudad. Los dioses dejaron sus pisadas grabadas en las piedras del Foro, abandonando sus estatuas y dirigiéndose hacia las murallas de la ciudad. Las Puertas de la Guerra se abrieron solas. Una noche las Furias y pájaros de fuego aparecieron en el Circo; por la mañana el sol no había iluminado la arena. Algo terrible iba a ocurrir pronto. El derrumbe estaba llegando.

Pero los ricos ignoraron las señales y Cómodo y su corte se divertieron, follaron y mataron, como animales lujosamente vestidos.

Una conspiración tuvo éxito. El compañero favorito de Cómodo en las peleas de gladiadores estranguló al emperador mientras se bañaba en la víspera del nuevo año. Y cuando llegó el Año Nuevo, todo se derrumbó.

VII: ANARQUIA Y CAOS

LA DINASTIA DE LOS SEVEROS

El año 193 fue un año de cinco emperadores. El Senado nombró a Publio Helvio Pertinax como su candidato, un hombre bueno y justo, pero la Guardia Pretoriana no tenía tiempo para soportar a un hombre honesto y en 90 días se había suicidado. La Guardia sacó a subasta el puesto de emperador. Vendieron el futuro de Roma al mejor postor. Un hombre llamado Didio Juliano ganó la subasta, pero

los generales de Roma se rebelaron contra él. Tres hombres probaron suerte. Clodio Albino en Britania, Pescenio Níger en Siria y Septimio Severo el Africano en Pannonia.

OTRA OSCURIDAD

De nuevo el Imperio Romano se deslizaba hacia el caos. Aunque las relaciones entre Lisandro y Camilo eran buenas, debido a que los Ventrue eran amenazados por el empuje de los Lasombra romanos, que habían tomado la aparición de su dios como una señal de su triunfo, la situación no era tranquila. Dentro de las facciones de Augures, Magistri y Patricios la competencia era feroz. Sin embargo, muchos antiguos consideraban que la situación era adecuada para elegir a los mejores gobernantes, para que destacaran los mejores Vástagos y tomaban ejemplo del pasado y de cómo los ciclos de crisis siempre habían traído ciclos de prosperidad. Afirmaban que Roma crecería eternamente hasta conquistar el mundo.

Pero ante el nuevo período de decadencia, muchos Vástagos se cansaron de disputar por un dominio que se encontraba estancado y firmemente en las garras de los Incogniti. Cada vez más vampiros comenzaban a emigrar a las provincias, para establecer sus dominios en lugares con menor competencia. Y no sólo se trataba de filii y neonatos idealistas, sino también de antiguos asentados en la ciudad desde hacía varios siglos.

Antonio Galo siguió al emperador Adriano en sus viajes por el Imperio, y cada vez pasaba menos tiempo en Roma y más en compañía de su amigo y amante Miguel, del clan Toreador. El anciano Mitras había convertido Britania en su feudo personal, pero a menudo viajaba por el Imperio estableciendo santuarios en torno a su divinidad. Consideraba a los cristianos una competencia indeseable, y a menudo fomentó la animadversión y las persecuciones contra ellos. Paralelamente los vampiros del clan Capadocio apoyaban el cristianismo, y se rumoreaba que en las lejanas montañas de Capadocia su dios estaba construyendo una fortaleza y santuario porque él mismo se había sentido atraído por la fe de los cristianos.

Las plagas afectaron poco a los antiguos Vástagos, pero algunos vampiros de las generaciones más jóvenes sí resultaron afectados y murieron, mientras que otros caían en letargo debido a los efectos debilitantes de la enfermedad o a la ausencia de recipientes adecuados.

Y muchos de los vampiros que recordaban los reinados de Calígula y Nerón contemplaron a Cómodo y reaccionaron con pesadumbre, percibiendo la misma locura. Algunos acusaron a los Malkavian de provocar los excesos del emperador, pero los mortales no necesitaban ayuda de los dioses para liberar sus instintos y deseos más ocultos.

Severo fue el primero en llegar a Roma con sus ejércitos. Ejecutó a los asesinos de Pertinax, desbandó la Guardia Pretoriana y creó una nueva. Severo decapitó a Didio, el emperador que había durado tres meses, que dijo, mientras caía la espada: *¿Pero qué mal he hecho? ¿A quién he asesinado?*

La guerra civil se extendió a Roma, entre tres bandos que apoyaban a los tres candidatos mencionados. Ganó Severo, pero al final perdió el control sobre los asuntos cotidianos. En Roma comenzó a escasear la comida. No le preocupaba: siempre había otra guerra en la que luchar, otros dos emperadores a los que derrotar, bárbaros que derrotar. *¿Qué más daba si los civiles morían?*

Al final retuvo el control sobre un Imperio que se desmoronaba, derrotando a los partos y consolidando las fronteras. Regresó a Roma y antes de morir dio dos consejos a sus dos hijos, Caracalla y Geta: *No luchéis entre vosotros. Mantened contento al ejército.*

Inmediatamente se olvidaron del primer consejo. Ese mismo año levantaron un muro de madera en el palacio para no tener que verse. En el año 212 Caracalla ordenó asesinar a su hermano en presencia de su madre y destruir todos los retratos de Geta. Para gobernar se apoyó en los pretorianos y acudía al Senado con armas y rodeado de soldados. Aunque embelleció la ciudad de Roma y mejoró sus privilegios, era de naturaleza sanguinaria, imponiendo terribles castigos utilizando las más leves infracciones como excusa. Pero a pesar de sus precauciones, Caracalla también terminó cayendo ante la traición. Fue a inspeccionar las tropas. Se bajó de su caballo y fue a mear tras un arbusto. No salió de detrás

CONSPIRACIONES Y SECRETOS

El año de los cinco emperadores constituyó una invitación para los Vástagos que se oponían al poder de Camilo y el Senado Eterno en Roma. Mientras duró la guerra civil los Vástagos romanos se enfrentaron entre sí, y las relaciones entre Camilo y Lisandro, que tanto habían mejorado desde el siglo I volvieron a agriarse ante la muerte de sus aliados.

Sin embargo, lo que realmente marcó este período fue que Roma se convirtió en un teatro secundario en las intrigas de los Vástagos. Varios de los antiguos del Senado Eterno acudieron a las provincias para apoyar a los demás aspirantes al trono imperial. Irónicamente fue Septimio Severo, que se encontraba relativamente libre de patronos inmortales, quien terminó venciendo.

Durante un tiempo pareció que las facciones de Magistri y Patricios habían alcanzado un acuerdo, y la mayoría de los Vástagos del Senado Eterno cooperaron durante el resto del reinado de Septimio Severo. Ambas facciones decidieron que a partir de entonces el Imperio Romano sería gobernado por dos emperadores, y cada facción tutelaría a uno de ellos sin injerencias en el otro. Sin embargo Caracalla pronto acabó con este frágil acuerdo asesinando a su hermano Geta, no está claro si por iniciativa propia o a instancias de sus protectores. La inesperada maniobra dejó a los Magistri y a Lisandro con el poder en Roma. Aunque Camilo seguía siendo el Príncipe de Roma, su poder se había visto gravemente mermado. Los Patricios afirmaron que si los Magistri no eran responsables del asesinato de Geta deberían compartir el poder con ellos, pero los Magistri respondieron con evasivas y ambigüedades, embriagados por el poder repentino que tenían entre sus manos.

Camilo reaccionó con frialdad, y en secreto comenzó a conspirar con varios Toreador y Seguidores de Set, ajenos al Senado Eterno, que primero impulsaron al Prefecto Macrino a asesinar a Caracalla y posteriormente elevaron a Heliogábalo al trono. Muchos Vástagos consideran que Camilo y sus aliados fomentaron la escandalosa conducta del emperador, utilizándolo para avergonzar y humillar a sus adversarios con sus desvergonzados actos. Algunos incluso creen que Heliogábalo había sido educado en secreto por los agentes de Camilo, que lo convirtió en una parodia de sí mismo para presentarlo cuando llegara el momento.

El reinado de Heliogábalo enfureció a los Magistri que no tardaron en comenzar a conspirar para deshacerse de él, situando en su lugar a su primo Severo Alejandro, un mortal que representaba todas las virtudes de la Via Regalis. Sin embargo, Camilo y los Patricios respondieron entorpeciendo el reinado del emperador y finalmente deshaciéndose de él de la misma forma que los Magistri habían hecho con Heliogábalo.

Ambas partes habían demostrado que no les importaba arruinar los esfuerzos de la otra, aunque eso redundase en perjuicio de Roma. Los Vástagos estaban listos para volver a la guerra.

del arbusto. Macrino, un traicionero Prefecto del Pretorio, y su joven hijo de 9 años conservaron el trono imperial durante menos tiempo que ninguno de los emperadores pasados y futuros.

Heliogábalo, el sobrino nieto adolescente de Severo, ocupó el trono imperial bajo la mirada vigilante de su madre, Julia Mesa, quien había participado en las conspiraciones que acabaron con Caracalla y Macrino. El nuevo emperador adoraba a El-Gabal, el dios sirio del sol. Se consideraba una mujer y ofreció la mitad de su Imperio al hombre que le diera genitales femeninos. Llevaba maquillaje y se comportaba como una prostituta sagrada. Hacía felaciones a sus cortesanos en público. Celebraba festines y cubría a sus invitados con tantos pétalos de rosa que algunos se ahogaban. Obligó a los romanos a realizar rituales en honor a El-Gabal. Se rodeó de gente de clase baja, bailarines, actores, esclavos, libertos y aurigas a los que puso al frente de cargos importantes. En Roma el descontento se generalizó por la escandalosa y caprichosa conducta del emperador, que intentó frenarlo promulgando condenas a muerte y confiscando los bienes de sus adversarios. Creía que todos los dioses eran servidores del suyo y ofreció sacrificios humanos de niños hermosos y nobles a su dios. Su propia abuela se cansó de él e hizo que lo asesinaran junto a su madre.

Su primo Alejandro Severo duró un poco más. Intentó renovar la ciudad. Gobernó 14 años sin derramar sangre inocente. Recibió consejo de filósofos e historiadores. Alejandro quería construir un templo cristiano en Roma, pero no llegó a hacerlo debido a la

presión de sus consejeros. También fue un excelente legislador. Prefería la paz a la guerra, y su deseo de diplomacia no gustó al ejército. Cuando los germanos realizaron incursiones en las tierras del Rin y el Danubio acudió a su encuentro e intentó sobornar a las tribus germanas para obtener una paz rápida. Las tropas acusaron a Alejandro de cobardía y a su madre Julia Mammea de avaricia e injerencia en el gobierno. Ambos fueron asesinados en marzo del año 235.

VIVIR Y MORIR EN ROMA: LA DINASTIA DE LOS SEVEROS (193-235)

La guerra de los cinco emperadores constituye una Crónica excelente para **Edad Romana: Vampiro**. No sólo con encendidos debates en el senado, sino con varios ejércitos enfrentados en diversos lugares del Imperio Romano.

A medida que se suceden las crisis los emperadores se van modelando más como tiranos y déspotas que como garantes de la Pax Romana. Los ciudadanos romanos pasan a ser considerados súbditos y el Imperio pasa de manos del pueblo y el senado a manos del emperador. En el año 212 Caracalla emitió la Constitutio Antoniniana, por el que concedía la ciudadanía romana a todos los habitantes libres de las provincias del Imperio. La razón no era fomentar la igualdad jurídica, sino el pragmatismo económico, para poder recoger más impuestos y reclutar más soldados. Por otra parte, durante esta época la ciudadanía romana ya no era una posición tan privilegiada.

En resumen, el siglo III es un siglo de pérdida de libertad. El abuso del poder caracterizó más que nunca a los emperadores de este siglo y los ejércitos impusieron cada vez más sus criterios. La censura política funcionó bien y los emperadores presionaron a los intelectuales para que hicieran propaganda y defendieran sus programas políticos, lo que llevó a una decadencia de las letras, salvo aquéllos literatos que conservaban el favor de los poderosos.

La economía del Imperio Romano se encuentra en crisis, que comienza ya desde el gobierno de Marco Aurelio, aunque durante el reinado de los Severos se intenta una recuperación. La peste, los ataques de los germanos y partos en las fronteras y la proliferación de bandas armadas dedicadas al saqueo fomentan una sensación de inseguridad. Las cargas fiscales se hacen cada vez más pesadas y la actividad económica se estanca. A los repartos diarios de pan desde la época de Septimio Severo se añade el reparto de aceite, como manifestación de la generosidad imperial. La situación de los esclavos en los grandes latifundios mejora, a menudo convirtiéndose en trabajadores autónomos, aunque dependientes, viviendo de su trabajo y pudiendo quedarse con una parte de la producción o de explotación propia, reservándose una parte de la cosecha. Asimismo, los emperadores tendieron a atenuar los castigos corporales de los esclavos y el poder de los amos.

Las diferencias entre clases sociales se agudizan. El mismo delito pasa a tener un castigo diferente en función de la clase social del condenado, y las clases sociales más bajas sufren las consecuencias. Ante la pérdida de sus privilegios y funciones administrativas los senadores se despreocupan cada vez más de sus responsabilidades, recluyéndose en sus propiedades de las provincias. Al mismo tiempo el ejército comienza a convertirse en un grupo social independiente y los mandos se profesionalizan.

El reinado de los Severos también es un período de tolerancia hacia el cristianismo, aunque a nivel local todavía se siguen produciendo algunas persecuciones. Aunque Septimio Severo prohíbe la propaganda religiosa de judíos, cristianos y otros cultos orientales, las

persecuciones de este período proceden del odio popular y no de los edictos imperiales. Caracalla defendió a varios senadores cristianos de la ira de las multitudes, Heliogábalo predicaba que en su culto había lugar para judíos y cristianos y Severo Alejandro incluso tenía un santuario privado dedicado a Cristo, e incluso proyectó dar al cristianismo un reconocimiento oficial junto a las demás religiones del Imperio.

Durante el reinado de los Severos no sólo las facciones de seguidores de la Via Regalis y de la Via Desideratio se encuentran igualadas, sino que la preeminencia de los Ventrue sobre el resto de los clanes se encuentra más atacada que nunca. Y no sólo los Optimates Lasombra y Malkavian se encuentran al acecho de cualquier migaja de poder; procedentes de otros lugares llegan vampiros ajenos al orden romano y que también participan en las conspiraciones y rivalidades: Toreador y Seguidores de Set de Siria, Gangrel y Nosferatu de Germania. El cambio en las instituciones vampíricas también está derivando a un nivel cada vez más personalista. Son las primeras sombras de lo que será conocido siglos después como la Larga Noche.

LOS EMPERADORES SOLDADOS

Y así continuó la Historia. Pasaron más cincuenta años y más de 30 hombres y mujeres reclamaron el trono de Roma. Algunos fracasaron, otros tuvieron éxito. Casi todos murieron violentamente.

Tras la muerte de Alejandro Severo, en el año 235, el ejército proclamó emperador a Maximino el Tracio, que de ser un humilde legionario pasó a ser emperador. Medía más de dos metros de altura, podía llevar un caballo bajo el brazo, y gobernó con un hijo que era tan pacífico y bueno como él violento. Durante su reinado al desprecio que este emperador producía en el Senado, se sumaba el terror a la confiscación de los bienes de muchos senadores. Los objetivos militares eran prioritarios y requerían de las riquezas que poseían los senadores y de la eliminación de todo lo que pudiera afectar al éxito de sus empresas. En el año 238, los senadores alentaron la revuelta de sus colonos y



LIBER I: HISTORIA DE ROMA

campesinos. En un ambiente en el que las clases bajas estaban acosadas por los impuestos y los bajos salarios, la revuelta se extendió con rapidez por Italia y África. Los senadores proclamaron emperador al procónsul de la provincia de África, Gordiano, y a su hijo del mismo nombre, que fueron eliminados por Maximino como parte de la represión de la revuelta de África. El Senado hizo aún otros dos intentos frustrados de nombrar emperadores, pero el fracaso de Maximino en el asedio de Aquileia, convertida en bastión de la resistencia, propició que su propio ejército lo asesinara. Cuando sus asesinos se presentaron para matarlo le mostraron la cabeza de su hijo, y las únicas palabras del brutal legionario antes de morir fueron éstas: *Él nunca os hizo ningún daño*.

El nuevo emperador, Gordiano III, era nieto de Gordiano I, tenía apenas 13 años y fue una simple marioneta en manos de las cohortes pretorianas, que fueron los auténticos amos del imperio. Gordiano fue asesinado durante una campaña contra los persas y el Prefecto del Pretorio, Marco Julio Filipo, llamado el Árabe en razón de su origen, pasó a sustituir a Gordiano como emperador. La tradición cristiana considera que Filipo fue el primer emperador cristiano de Roma; si fue cierto, el hecho es irrelevante: Filipo nunca expresó públicamente sus convicciones ni tomó medidas en favor de la Iglesia. Sus convicciones, cristianas o no, permanecieron en el ámbito de lo privado, sin repercusiones públicas.

Fue proclamado emperador Decio, legado de Mesia y Panonia y senador, que impulsó la religión romana y el culto imperial como pilares para unificar el Imperio, y que lanzó otra persecución contra los cristianos, para expulsarlos de las posiciones de poder. Murió en batalla contra los godos junto a su hijo mayor y su cadáver nunca fue encontrado. Los legionarios aclamaron como emperador al gobernador de Mesia, Treboniano Galo, un anciano de 95 años, y a su hijo Volusiano. Murieron luchando contra otros aspirantes al trono imperial.

Fueron sucedidos por uno de sus partidarios, Valeriano, romano tradicionalista, que continuó propiciando entre los ciudadanos romanos el culto a los dioses tradicionales como remedio contra las invasiones y la peste. En estas circunstancias, el rechazo de muchos cristianos a participar fue interpretado como un comportamiento de traición y deslealtad al Imperio y dio pie a otra persecución desatada contra ellos. Valeriano terminó su reinado siendo el primer emperador capturado y ejecutado por los persas, que saquearon las provincias orientales del Imperio. El rey persa Sapor I lo utilizó durante un tiempo como escabel para sus pies, o como un taburete para subirse al caballo. Después de un tiempo el rey persa se cansó del emperador romano e hizo que lo ejecutaran y despellejaran. El cuerpo despellejado de Valeriano fue colgado al lado del trono del rey persa y miraba a los invitados de la corte con ojos de cristal, un aviso para los embajadores de Roma de lo que ocurriría si los romanos se enfrentaban al poder de los persas sasánidas.

Ocupó entonces el trono Galieno, hijo de Valeriano, pero en Occidente los soldados proclamaron emperador al general Póstumo, en un intento de expulsar a los bárbaros que habían invadido las Galias. Durante un

tiempo las Galias y Britania estuvieron separadas del Imperio en un estado de anarquía política.

Un caso parecido se produjo en Palmira. Odenato y su esposa Zenobia organizaron la resistencia armada de Palmira contra los persas en alianza con Roma: no sólo lograron rechazar las temidas incursiones de los persas sino controlar las rutas comerciales desde su ciudad hasta el Golfo Pérsico. Pero preservada la paz y la prosperidad de Palmira, Odenato se autoproclamó rey de reyes y gobernó la ciudad con total autonomía hasta la época de Aureliano, cuando su viuda Zenobia estaba decidida a aumentar su control sobre otras provincias romanas de Oriente, entre ellas, Egipto, protegiéndolas de los persas porque los romanos no podían.

De esta forma, Galieno sólo controlaba el centro del Imperio Romano. Reorganizó el ejército romano, organizando unidades de caballería y formaciones de intervención rápida en los territorios amenazados por los bárbaros. Aunque reconoció el poder de los reinos de las Galias y de Palmira, comenzó a adoptar medidas para restaurar su autoridad. Murió asesinado, no sin designar a su general Claudio como sucesor.

Claudio II fue llamado Gótico por derrotar a alamanes y godos. Siguiendo la política de su predecesor, trató de recuperar las Galias, pero fue asesinado por sus propios soldados. Su hermano Claudio III fue apartado del poder por el comandante Aureliano, que contaba con el apoyo de los senadores. Cuando Aureliano ocupó el trono, realizó una purga entre los corruptos administradores del Imperio. Decretó que todos los romanos debían adorar al Sol Inconquistado de los cielos así como a la propia ciudad de Roma. Era dios y gobernante por nacimiento: un Dios, un Imperio. Pocos luchaban como él, y en cinco años consiguió recuperar la Galia y Britania con diplomacia y sabiduría y aplastó a los palmireños, derrotando a la emperatriz Zenobia y llevándola a Roma encadenada de oro. Recuperó los corazones de su pueblo y de las naciones tanto con la compasión como con su poder militar. Pero no era el momento para un hombre honesto y llegó un día en el que un burócrata corrupto, aterrado ante la posibilidad de que lo arrestaran, sobornó a la Guardia Pretoriana y el emperador fue asesinado.

A su muerte, los jefes del ejército se dirigieron al senado para que eligiera un nuevo emperador. Fue elegido Tácito, un anciano de 75 años, contra su voluntad. Poco tiempo tuvo que soportar la carga, pues fue asesinado y sucedido por Probo, que afianzó las fronteras del Imperio y derrotó a los godos. Formó excelentes generales y aceptó a muchos bárbaros en las filas del ejército romano. Sin embargo, los militares estaban descontentos, pues el emperador los hacía trabajar en grandes obras públicas, y terminaron asesinandolo y proclamando emperador a Caro, que derrotó a los persas, pero murió inesperadamente cuando un rayo alcanzó su tienda. Su hijo Numeriano quedó a cargo del ejército de Oriente, mientras su hermano Carino controlaba Occidente. Ambos murieron asesinados.

Muchos han llegado a preguntarse cómo fue posible que el Imperio no sucumbiese ante tantas dificultades. Tal vez la respuesta se encuentre en las palabras de un oficial de esta época: *"He servido durante 27 años, nunca he comparecido ante un consejo de*

LA GUERRA DE LOS EMPERADORES

Mientras los emperadores desfilaban uno tras otro a una velocidad frenética, y se sucedían traiciones, conspiraciones y revueltas, los propios Vástagos se peleaban entre ellos. Fue el período conocido como “La Guerra de los Emperadores”, pues en principio las facciones del Senado Eterno se peleaban por situar a sus peones en el poder, pero pronto dejaron de lado las vulgares excusas y se lanzaron directamente al ataque, desnudando sus colmillos y abandonando cualquier pretensión de debate civilizado.

No está claro cuándo el Senado Eterno comenzó a perder la perspectiva, pero el resultado fue que durante los años de los emperadores soldados, el símbolo que representaba la unidad entre los Vástagos del Imperio Romano se fragmentó. Si bien anteriormente muchos vampiros habían gobernado sus dominios preocupándose poco por la política del Senado o la autoridad de los antiguos romanos, casi todos habían aceptado su autoridad, aunque sólo fuera aparentemente. Ahora cada vez más vampiros daban la espalda al Senado Eterno para dedicarse exclusivamente a sus problemas. Los legados y enviados vampíricos de Roma llegaban cada vez con menor frecuencia y en más de una ocasión fueron asesinados como señal de desaffo.

El anciano Mítras intentó tomar el control del Imperio, extendiendo su propio culto y el del Sol Invicto, pero el cristianismo y las demás religiones del Imperio hicieron fracasar sus esfuerzos. Durante un breve período trató de establecer un nuevo estado en las Galias y Britania que permaneciera al margen de la anarquía política, pero este esfuerzo también fracasó. Finalmente el anciano vampiro se sintió cansado y decidió dormir hasta que Roma resurgiera de su decadencia o apareciera un nuevo Imperio fuerte. En cualquier caso, dio por terminado su apoyo al Imperio Romano y se retiró discretamente del escenario.

Otros ancianos que habían apoyado la fortaleza del Imperio Romano durante su auge también dieron la espalda al fragmentado Senado Eterno. Poco después del fin del reinado de Galieno, Lisandro se presentó por última vez ante Camilo y arrojando su espada ante él declaró que abandonaba la ciudad. Se retiró a Esparta, su hogar natal, donde entraría en letargo varias décadas después.

A pesar de que la ciudad se desmoronaba a su alrededor, Camilo no abandonó Roma. Permaneció en su puesto, impasible, aferrado a sus costumbres habituales, manipulando a sus peones en la guerra entre facciones y evitando varios intentos de asesinato. En el año 285 simplemente desapareció, y su corona de laurel fue encontrada reposando sobre su trono junto a un discurso escrito dirigido a sus sucesores anunciaba que consideraba que había llegado el momento de dejar su carga a otros y disfrutar de un descanso que esperaba lo curara de la pérdida de sus amigos.

Mientras Magistri y Patricios se enfrentaban por los despojos del Senado Eterno y el trono decadente de Roma, en la Magistratura de los Augures se estaba produciendo un cambio importante: la facción de los vampiros cristianos adquiría una fuerza cada vez mayor. Su momento estaba a punto de llegar.

guerra por pillaje o camorrista. He pasado por siete guerras. Nunca me he quedado rezagado tras ninguno y jamás he estado en segunda fila en la lucha. Mi jefe jamás me vio titubear".

VIII: EL BAJO IMPERIO

Dejamos la Ciudad Eterna porque hace mucho tiempo que su corazón dejó de latir. Se muere... y vosotros, los señores de una ciudad antaño gloriosa, os escondéis en sus sombras, perdidos en un laberinto construido por vosotros mismos. Cuando nuestra raza contemple estos tiempos, la muerte de otra época, verán vuestros logros y se preguntarán qué falló. Pero nunca, tal y como os ocultáis, sabrán quién fue el responsable, ni a quién dirigir sus elogios o su condena. Vuestros hechos, tanto los más grandes como los más viles, se perderán para la posteridad, y no os llamarán más que los Incogniti.

-Últimas palabras del antiguo Miguel, del Clan Toreador, a los Vástagos de Roma en la víspera de su partida.

DIOCLECIANO Y LA TETRARQUÍA

En el año 285 Las guerras terminaron finalmente con el ascenso de Diocleciano. Adoptó el título que había adoptado Aureliano: Dios y gobernante de nacimiento. Y abandonó el título de Princeps. No era un ciudadano más. Tomó el título de Dominus: Señor.

Los miembros del Senado supieron a quien debían servir; el pueblo supo a quien debía adorar. Roma dejó de ser la capital del Imperio. Ahora la capital estaba donde estuviera el emperador.

Diocleciano dividió el Imperio en Oriente y Occidente, y con el tiempo él y su compañero Augusto, Maximiano, tomaron sendos delegados, Césares, Galerio y Constancio. Crearon la Primera Tetrarquía, cuatro hombres para controlar un Imperio fragmentado por la guerra y despoblado por las plagas y las guerras. Con el tiempo Diocleciano se retiraría, llevándose al indispuesto Maximiano con él, pero no antes de intentar por última vez exterminar a los cristianos para siempre.

Comenzó en el año del ascenso de Maximiano. La historia cuenta que reunió a una legión de soldados de Egipto para derrotar la rebelión de la Galia. Los soldados acudieron y lucharon bien, y celebraron su victoria. Maximiano ordenó realizar sacrificios para celebrar su triunfo. Se negaron. Mientras se encontraba en Egipto, todos se habían convertido al cristianismo. Maximiano los diezmó, matando a uno de cada diez. Les ordenó que hicieran el sacrificio. Volvieron a negarse. Maximiano volvió a diezmar a los supervivientes. No realizaron el sacrificio. Mató a más. Permanecieron resueltos. Pronto terminaron todos muertos.

Maximiano y los demás emperadores comenzaron a considerar a los cristianos como un problema político. Había guerras que realizar, bárbaros que derrotar, usurpadores que aplastar. Unos veinte años

después del ascenso de Diocleciano, los emperadores decretaron la Gran Persecución. Galerio fue el instigador. Era un hombre cruel. Enormemente gordo, con el rostro inflamado por la sangre y una voz como el rugido de una bestia salvaje, escupía bilis a todos los que le llevaban la contraria. Se encontraba en un estado de furia permanente. Algunos sospechaban que estaba loco, pero nadie se atrevía a decirle eso a la cara. Los emperadores le permitían sus caprichos. Y la persecución comenzó de nuevo, peor que nunca antes.

Purgaron a todos los cristianos del ejército romano. Quemaron las escrituras y atacaron a los sacerdotes. Y después fueron a por los creyentes civiles de todo el Imperio. Si bien Constancio se mostraba menos entusiasta y Maximiano se ocupaba de otras cosas, no importaba: durante ocho años, en cada ciudad del Imperio de Oriente, el aire se llenaba cada noche con el olor de la carne quemada, las calles resonaban con los gritos de hombres, mujeres y niños que se negaban a quemar una ofrenda en un altar.

El propio Galerio terminó con la Persecución. Se puso enfermo. Terminó en su lecho de muerte. Su piel se volvió amarilla y parecía un saco de piel lleno de huesos. Sus pies perdieron su forma. Sus entrañas comenzaron a pudrirse en su interior. Y firmó un edicto que permitía a los cristianos volver a vivir en paz, y aunque sus compañeros de Oriente lo ignoraron y continuaron matando a todos los cristianos que podían, Galerio no lo supo, porque murió y no pudo seguir rugiendo.

ASCENSO Y TRIUNFO DE CONSTANTINO

Mientras la Persecución continuaba, el Imperio volvió a tambalearse por una nueva guerra civil. Demasiados emperadores aparecían al mismo tiempo, y hubo que alcanzar un acuerdo. Apareció Constantino, el hijo de Constancio Cloro. Elevado cuando llegó el momento de que Constancio eligiera un sucesor, consiguió el apoyo del ejército, y el tiempo pasó, mientras derrotaba a un enemigo tras otro.

Un año después de la enfermedad y muerte de Galerio, Constantino se dirigió a enfrentarse al último de los candidatos imperiales de Occidente, Majencio, el hijo de Maximiano. Los ejércitos de ambos se encontraron en el Puente Milvio sobre el río Tíber. El día antes de la batalla, Constantino recibió una visión del cielo: el signo de los cristianos, tres veces y las palabras. *Con este signo vencerás.*

Un escriba cristiano animó a Constantino a utilizar esta visión y el nuevo emperador ordenó a las tropas que pintaran el signo, el labarum, en sus escudos. Ganaron la batalla. Un año después, Constantino era cristiano, al menos de palabra, y en Occidente el dios cristiano se convirtió en el dios del estado, el dios del Imperio. Constantino hizo realidad la visión de Aureliano de una forma que el emperador soldado no había previsto: *Un Dios, un Imperio.* Constantino instituyó una nueva clase de iglesia, una iglesia imperial, la Iglesia Católica, y con la ayuda de los obispos y escribas, celebró el Primer Gran Concilio Ecuménico, donde los sabios de Dios debatieron sobre la naturaleza divina,

ABANDONO Y PERDIDA

La desaparición de Camilo sólo sirvió para crear otro espacio vacío que reavivó las hostilidades entre los Vástagos. Los más antiguos se dieron cuenta de que el poder de la ciudad de Roma se desvanecía, que tenían más poder e influencia que ganar en las provincias o en los ejércitos. El éxodo de los Vástagos romanos continuó. Los más antiguos eran aquéllos que habían contemplado el esplendor de la ciudad y se sentían tan unidos a ella que se aferraban desesperadamente a la ilusión de que podrían superar la crisis y comenzar una nueva Edad de Oro.

Aunque la persecución de los cristianos fue un fenómeno puramente mortal, los seguidores de la Via Desideratio la utilizaron para recortar el poder de los vampiros cristianos, muchos de ellos seguidores de la Via Luminatis. Aunque sus enemigos tradicionales habían sido los seguidores de la Via Regalis, querían evitar el fortalecimiento de un nuevo enemigo, que los llamaba Pecadores, y que constantemente pedía su expulsión de las instituciones de poder. Utilizando su influencia desataron una purga especialmente sobre los Nosferatu y los vampiros ajenos a la estructura de poder del Senado Eterno, aunque también cayeron algunos Vástagos romanos que se habían convertido al cristianismo.

Fue un error de cálculo. Cuando terminó la persecución, la mayoría de los vampiros cristianos, incluso aquéllos que ocupaban posiciones de autoridad, dieron la espalda al Senado Eterno, e incluso algunos seguidores de la Via Regalis arrojaron sus togas senatoriales y se marcharon de Roma.

El principal de los Vástagos cristianos de Roma era el anciano Miguel, del Clan Toreador, que siempre había destacado como portavoz de los mismos, protegiendo a muchos vampiros desfavorecidos, entre ellos, los Nosferatu. En un encendido discurso, Miguel acusó a los Vástagos romanos de haberse ocultado y haber abandonado sus responsabilidades, prefiriendo ocuparse de sus intereses egoístas y habiendo contribuido a la decadencia del Imperio. Renunció a todos sus cargos en el Senado Eterno y se marchó, acompañado por gran parte de sus seguidores y su progenie.

Y de entre las filas de los Ventrue surgió Antonio Galo, amante de Miguel, uno de los principales Magistri y seguidores de la Via Regalis. Juntos dejaron atrás las murallas de Roma para siempre. De esta forma, debido a las escasas miras de los Vástagos romanos, acababan de perder uno de sus mayores apoyos. Alejandro Graco ocupó brevemente su lugar antes de dirigirse a las Galias, que consideraba un dominio más importante que Roma.

Un triunvirato formado por Flaminio, del Clan Ventrue, Claudio del clan Lasombra y Dentio del Clan Malkavian tomó temporalmente el poder en Roma de mutuo acuerdo. Su autoridad estaba demasiado debilitada para permitirse el lujo de continuar con las luchas intestinas. Sólo el abandono progresivo y el temor a la caída los había llevado a cooperar, o por lo menos reducir las hostilidades al mínimo.

definieron la Iglesia y, cuando terminó el Concilio, recurrieron a la violencia física. La doctrina de Arrio, que enseñaba que Cristo había sido creado y no era eterno, y por lo tanto era diferente de la figura de Dios Padre, fue condenada, pero sus seguidores no se dieron por vencidos, ya que seguían siendo una facción fuerte e influyente.

Constantino se instaló en Bizancio; reconstruyó la antigua ciudad griega, y creó una nueva en brillante mármol; de la misma forma que Augusto había recreado Roma. Constantino llamó a esa ciudad Constantinopla, que se convirtió en la capital cristiana del Imperio Romano en contraposición a la Roma pagana. El emperador también introdujo un riguroso ceremonial cortesano para consolidar su poder, separando el poder militar y el poder civil.

Durante las guerras civiles el hijo mayor de Constantino, Crispo el bastardo, adquirió una gran magnificencia y gloria y nadie expresó sorpresa o protesta cuando Constantino convirtió al joven en su César.

¿Pero por qué entonces un día Constantino hizo que Crispo fuera ejecutado junto a su mujer e hijo, sin defensa o juicio? ¿Por qué Constantino hizo que el nombre de Crispo fuera retirado de todos los monumentos e historias? ¿Por qué, cuando una persona desconocida estranguló a Fausta, la amada esposa de Constantino, después de que hubiera dado a luz una hija, el emperador no hizo nada?

¿Qué podrían haber hecho los favoritos del emperador para merecer esto?

EL GOBIERNO DE LOS HIJOS DE CONSTANTINO

Constantino murió, bautizado en su lecho de muerte. Dejó el Imperio a sus tres hijos: Constante, Constancio y Constantino. Su primer acto como compañeros y Augustos fue matar a todos sus parientes masculinos, a todos excepto a dos, sus jóvenes primos Galo y Juliano. Los niños eran demasiado jóvenes para ser una amenaza, y además, ninguno de los tres hermanos tenía hijos, y necesitaban un heredero o dos a largo plazo.

Estos asesinos cristianos comenzaron a luchar entre ellos; Constantino, el más joven, murió a manos de Constante. Constante, a su vez, provocó la ira del ejército. Huyó de los soldados, pero fue alcanzado y asesinado. Los soldados pusieron a su propio hombre en el trono, Magnentio, un cristiano, pero lo bastante tolerante con otras creencias para mantener el ejército de su parte.

Constancio, un cristiano arriano y el último de los hijos de Constantino, envió a su primo Galo, que en ese momento era un joven de 25 años, a Occidente para derrotar al usurpador. Galo lo consiguió y regresó a Oriente, a Antioquia, donde ocupó su posición como gobernante. Pero había algo maligno en Galo. Quizás había cambiado tras ver asesinada a su familia; quizás fueron sus años de reclusión o de lujoso cautiverio bajo la tutela de sus primos asesinos. Fuera cual fuese el motivo, Galo disfrutaba demasiado matando. Su vicio – empeorado por su propia esposa, hermana del emperador – se hizo legendario.

Pero Constantino no era menos vicioso. Bajo su gobierno, los informadores regresaban con palabras de venganza, y los inocentes sufrían no menos que los

EL ASCENSO DE MONTANO

El Triunvirato de Roma cambió en varias ocasiones. Quienes lo formaban cambiaron en varias ocasiones, bien por abandono o siendo sustituidos por rivales más poderosos que surgían de las magistraturas de Augures, Magistri y Patricios. A la inestabilidad inherente del sistema se unía el hecho de que la mayoría de los vampiros cristianos no reconocían su autoridad. Los choques entre Vástagos paganos y cristianos, que hasta el momento habían sido luchas puntuales por el poder se convirtieron en guerra abierta, a pesar de los intentos de recuperar la buena voluntad entre ambas facciones.

Y entonces apareció el antiguo Cayo Montano, del Clan Lasombra. Aunque había apoyado el ascenso de Roma desde la época de la República, su presencia no era habitual, a menudo viajando por los territorios del Imperio, observando, aconsejando y muy de cuando en cuando actuando en beneficio de su clan. Tras las Guerras Púnicas los Lasombra habían obtenido como recompensa el dominio de la isla de Sicilia, donde se encontraba la principal fortaleza del clan, cerca del Monte Etna, y Cayo Montano se asentaba allí cuando no viajaba.

Su reaparición resultó toda una sorpresa, pues hacía algunas décadas que se creía que se había dejado caer en el letargo, como otros ancianos de su edad. Y tenía un propósito muy concreto en mente. Aunque no se había convertido al cristianismo era un Vástago tolerante, que juzgaba a los individuos en función de sus méritos, al margen de su religión, origen étnico o ideología.

Se dice que Cayo Montano apoyó el ascenso de Constantino e incluso manipuló su conversión al cristianismo, como un plan para unir a todas las facciones religiosas del Imperio y de alguna forma restaurar su unidad de propósito. Sin embargo Constantino pronto abandonó el nido de intrigas de Roma y se marchó a la lejana Constantinopla, seguido por los antiguos Miguel, Antonio Galo y Dracon, del clan del Dragón, que habían creado su propio Triunvirato en Oriente.

Los Vástagos romanos aceptaron la victoria de Constantino a regañadientes, mientras veían cómo se alzaba la Nova Roma. Cayo Montano sonrió. Tal y como había previsto, el ascenso de un rival directo había unido a la Estirpe de Roma al margen de facciones y divisiones religiosas. Se proclamó Príncipe de Roma y disolvió el antiguo Triunvirato para crear un Consejo más amplio, representado por los representantes más influyentes de las diversas familias, e incluso reservó un asiento para los linajes que tradicionalmente habían permanecido al margen del poder, entre ellos los Ravnos de la familia de los Phaedimitas.

culpables a manos de los agentes de Constancio. Constancio era un hombre paranoico, y sus agentes e informadores incrementaban sus miedos y sospechas, esperando hacerse ricos. Algunos lo consiguieron. Constancio llamó a Galo de regreso a Constantinopla, y en el momento que el joven llegó, Constancio lo hizo decapitar, y ordenó que hicieran pedazos su cabeza.

Pero el pueblo cada vez era más reducido y los ejércitos eran cada vez más pequeños y en aquellos días el Imperio seguía sufriendo rebeliones e invasiones. Había más de un hombre al mando. No podía ser de otra forma.

Los hermanos de Constancio habían muerto; Galo había sido ejecutado. Sólo quedaba Juliano. El joven había vivido recluso, solo con sus libros y sus maestros, durante la mayor parte de su vida. Sabía muy bien lo que le había ocurrido a su padre y a su hermano y sabía también quién era el responsable. No sabía nada sobre la vida militar aparte de la filosofía de la ciencia de la guerra que había aprendido en sus libros. Y además tenía un secreto: era pagano. Había abandonado la fe cristiana hacía años, en parte disgustado por los actos de sus parientes cristianos, y en parte por una experiencia profunda –su conversión a la filosofía, una visión de una fuerza divina completamente diferente del dios cristiano.

Sabía que no debía decirlo.

EL REINADO DE JULIANO

En la Galia, Juliano se ganó el respeto de sus hombres. Vivía en una tienda de legionario. Sobrevivía con raciones de legionario. Soportaba el mismo régimen de entrenamiento. Leía los textos clásicos de los antiguos genios militares: las *Estratagemas* de Frontino, *La Guerra de las Galias* de Julio César. Y Juliano triunfó. Derrotó a los invasores alamanes en el territorio del actual Estrasburgo, a pesar de la profunda desventaja. Expulsó a los francos más allá de las fronteras del norte del Imperio. Juliano demostró ser tan sabio como gobernador en la paz como era sabio en la

guerra. Comenzó a neutralizar a los agentes de Constancio en sus planes asesinos. Juliano evitó que se subieran los impuestos. Constancio se removía inseguro en su trono de Constantinopla. No tenía motivos para eliminar a Juliano.

Y entonces los persas atacaron de nuevo el Imperio. Constancio ordenó a Juliano que enviase las legiones que dirigía en la Galia hacia Oriente, pero él se quedó atrás. Los soldados se rebelaron y proclamaron que Constancio ya no era su emperador y que Juliano era su Augusto. El joven César los rechazó horrorizado, creyéndose perdido. Se negó. Pero los soldados insistieron. Constancio escuchó las noticias y se dispuso a enseñar una lección a su primo.

La fiebre se llevó a Constancio antes de que pudiera responder, y aquel joven extraño, intenso y decidido se convirtió en emperador antes de estar preparado.

Juliano renunció a cualquier pretensión de ser cristiano de un golpe. Se dejó crecer la barba. Se vistió como un filósofo pagano. La coronación en Constantinopla fue una ceremonia a medida del emperador, a la que acudieron senadores, filósofos y obispos – pero Juliano demostró a quien prefería.

Era un místico; los cristianos habían expulsado a los místicos paganos, y para Juliano era conveniente expulsar a los cristianos de las posiciones de poder. Emitió una ley promoviendo la libertad religiosa para todos, y permitió a los paganos volver a realizar sacrificios. Permitted regresar al Imperio a los obispos cristianos exiliados, pero no hizo diferencias entre ortodoxos y arrianos, e hizo oídos sordos a la petición de ambas facciones de que aplastara a la otra. Y prohibió a los cristianos que enseñaran los textos de los grandes escritores clásicos; sin conocerlos, un hombre no podía ocupar un lugar en el Senado, o una posición en la corte imperial.

Se justificó: *Ellos tienen a Moisés y los profetas; dejémosles que vayan a sus iglesias y los interpreten.*

Viajó a Antioquia, para preparar la campaña demorada contra los persas. Se regocijó: ansiaba visitar el

LA MARCHA DE LOS LASOMBRA

No todos los Vástagos de Roma estaban conformes con el cambio de gobierno, a pesar de que hubiera unido a los vampiros romanos y paganos de la ciudad. Algunos, especialmente los antiguos Ventrue, pensaban con añoranza en las primeras noches del Senado Eterno, cuando sólo ellos gobernaban Roma y los demás clanes se limitaban a aceptar su dominio. Contemplaban a Cayo Montano, un Lasombra, sentado en el trono de la ciudad, y a pesar de su capacidad como líder, a pesar de que había devuelto la estabilidad a Roma, a pesar de su honorabilidad, no estaban nada contentos con la situación.

No tardaron en reunirse en conciliábulos secretos y comenzaron a trazar su caída. Sin embargo, fracasaron. El líder de los conspiradores, Marco Sabino, uno de los últimos filii creados por Camilo, fue detenido y llevado ante Cayo Montano. Cuando éste lo interrogó respondió con un silencio lleno de arrogancia y desafío.

Entonces el Príncipe de Roma se levantó de su asiento con tristeza, contempló a los Ventrue y les dijo: “¿Vuestro egoísmo os ha cegado tanto que preferís acaparar la ciudad de Roma y caer solos con ella?”. Nadie de los presentes respondió. “Que así sea.” Y dicho esto arrojó su corona de oro y plata al suelo, se despojó de su armadura y su espada y se hizo uno con las sombras de la estancia. Y se marchó.

Los conspiradores Ventrue fueron liberados, sin recibir castigo alguno. Pero poco después los Lasombra de Roma abandonaron la ciudad, a pesar de las súplicas de otros Vástagos de que se quedaran. Sólo quedó un puñado de Lasombra cristianos, que se reunían cerca de la colina Vaticana y se mantenían al margen del resto de la Estirpe.

Los Vástagos de Roma habían perdido uno de sus tres principales pilares. Asustados, los Ventrue estrecharon lazos con los Malkavian. Marco Sabino ocupó un trono cuyo poder se deslizaba cada vez más hacia otras manos. El Triunvirato se había roto para siempre, y sólo pudo limitarse a mantener el Consejo de notables creado por Montano, algunos de cuyos miembros también lo abandonaron.

santuario de Apolo en Dafne. Quería ver personalmente al dios de la sabiduría.

Llegó a Dafne. Cuando consultó al Oráculo, éste permaneció en silencio. Pidió al sacerdote que hiciera un sacrificio, imaginando una alegre procesión de teneros, cabritos y corderos, pero el hombre sólo trajo un ganso ligeramente delgado. El Oráculo le dijo a Juliano que no habría mensaje de los dioses y le indicó el cercano santuario de San Babilas, construido diez años antes, que obstruía el santuario de Apolo. Juliano hizo tantos sacrificios como quiso, sacrificios dignos para los dioses. Los cristianos se burlaron de él; los paganos lo miraron con decepción —esa clase de celo fanático es la actitud propia de los cristianos, le dijeron.

Juliano ordenó derribar el santuario cristiano y que los huesos de San Babilas fueran trasladados al lugar en el que vivía antes. Pero los cristianos vinieron e hicieron fiesta, sacando las reliquias en procesión, enfureciendo todavía más al emperador. Cuando unos pocos días después el Templo de Apolo de Dafne ardió en llamas, Juliano había tenido suficiente de Antioquia. Un hombre menos decente con el poder de un emperador los habría ordenado matar a todos. Pero Juliano, dolido, hizo lo único que podía: escribió una carta pública, insultando a los habitantes de Antioquia por su grosería y su necedad, y ordenó que la pusieran en las columnas del mercado de la ciudad.

Finalmente Juliano reunió sus ejércitos y se dirigió a Persia.

Pasó por Judea, y ordenó al gobernador que reconstruyera el Segundo Templo de los judíos, que había sido destruido hacía mucho tiempo por el emperador Vespasiano, pues sabía muy bien que los cristianos creían que su destrucción había sido una señal de que las profecías de Jesús se habían cumplido. Reconstruir el templo era un acto contrario a las palabras de Cristo. Pero al pueblo judío no le importaba que su templo fuera reconstruido por un romano pagano, y cuando comenzó el proyecto, bolas de fuego surgieron de la tierra, y abrasaron a todos los que estaban cerca. El emperador tuvo que abandonar el proyecto.

Cuando llegó a Persia con sus 90.000 soldados ganó batalla tras batalla, a pesar del número superior de sus enemigos, a pesar del retraso de la llegada de los refuerzos. Finalmente llegó hasta Ctesifonte, la capital de Persia. El ejército persa salió a su encuentro, un vasto ejército que empujaba a cualquier ejército romano.

Derrotó a los persas. Pero las murallas de Ctesifonte resistieron y Juliano no podía asediar la ciudad. Dio la vuelta. Luchó con los persas una y otra vez; y fue durante una batalla contra los persas, en los últimos momentos, cuando los persas habían emprendido la huida, y los romanos los perseguían, matándolos sin piedad, fue entonces, mientras los romanos cortaban a los persas como espigas de trigo, que una lanza apareció en el aire, de ninguna parte, e hirió a Juliano en la garganta.

Cuando la batalla terminó, los soldados se llevaron a Juliano a su tienda. Los médicos hicieron todo lo que pudieron, pero la fiebre y la infección se lo llevaron. En tres días, la última esperanza de la Roma pagana había muerto. Sus últimas palabras fueron: *Venciste, galileo.*



IX: LA CAIDA DEL IMPERIO ROMANO

LA DIVISION DEL IMPERIO ROMANO

En el año 363, a la muerte del emperador Juliano, comenzó la última y larga caída del Imperio Romano, a pesar de los breves repuntes para devolverle la gloria perdida. Todos los emperadores después de Juliano fueron cristianos. El paganismo había perdido la batalla.

El sucesor de Juliano, Joviano, se rindió a los persas en lugar de seguir luchando y los persas lo liberaron como un cobarde humillado. No vivió mucho.

Le sucedió Valentiniano I, que fue proclamado emperador por el ejército. Aunque era cristiano, no permitió que la creciente intolerancia de los obispos interfiriera en los asuntos de estado. Los cristianos se sintieron decepcionados ante su imparcialidad al haber proclamado la libertad de cultos y controlar estrechamente los abusos de los eclesiásticos. Nombró Augusto a su hermano Valente, para que le ayudara a administrar el Imperio.

Finalmente ambos hermanos fijaron sus programas de gobierno y decretaron medidas urgentes: obligación de pagar impuestos sin excepciones y una serie de edictos de regulación de herencias, mostrándose especialmente considerados con los desfavorecidos, quizás debido a sus propios orígenes humildes. Posteriormente procedieron a la división de Imperio: Valentiniano se quedó con Occidente y Valente con Oriente. Aunque Occidente parecía la parte más débil y desprotegida, fue en Oriente donde comenzaron los problemas. Valente negoció con los persas y reclutó a los visigodos como soldados y les permitió asentarse en Tracia. Sin embargo, el rechazo de los romanos y los abusos de los gobernadores terminaron

provocando su rebelión y alianza con otros bárbaros. En la batalla de Adrianópolis, el emperador Valente murió y

LAS GUERRAS DE RELIGION

Tras la marcha de los Lasombra, el gobierno de la ciudad quedó en manos de una alianza entre los Ventrue y los Malkavian, en su mayoría de origen pagano. Contemplaron con gran alegría el ascenso de Juliano y lo vieron como una oportunidad para restablecer el paganismo. Decidieron que ningún vampiro cristiano debía ocupar una posición de poder, y los marginaron del Consejo, que llenaron de títeres. Los Ventrue y Malkavian cristianos nada dijeron, pero encontraron otras formas indirectas de mantener su influencia.

Por su parte, los vampiros cristianos de Roma, en su mayoría pertenecientes a los clanes Capadocio, Lasombra y Nosferatu reaccionaron con indiferencia. El poder del Príncipe Sabino era débil y formaron su propio gobierno, liderados por el Obispo Constancio, un descendiente de Montano. Como era inevitable ambas partes terminaron enfrentándose. Un intento de asesinato contra el Obispo Constancio fue respondido con el derrumbe del refugio del Príncipe Sabino, que pereció abrasado por la luz del sol. Publio Junio Aponio, uno de los filii de Sabino, ocupó el poder en nombre de su pater, y así comenzaron varios años de enfrentamientos entre vampiros paganos y cristianos, en los que no sólo luchaban entre ellos, sino que impulsaban a los mortales a atacar santuarios paganos o cristianos según conviniera a sus propósitos.

Finalmente se hizo necesario alcanzar un acuerdo, pues ambas facciones temían que terminarían destruyéndose, lo que significó que la guerra redujo su intensidad. Se alcanzó un pacto, una Diarquía en la que los vampiros cristianos responderían ante el Obispo y los vampiros paganos ante el Príncipe. También se delimitaron territorios y zonas comunes. El acuerdo sirvió para traer de nuevo cierta sensación de calma, pero la lucha continuó en la oscuridad. Y tras la muerte de Juliano, los vampiros cristianos sabían que sólo era cuestión de tiempo que terminaran alcanzando el poder. Algunos Vástagos paganos perceptivos también comprendieron lo que ocurría a su alrededor, y muchos comenzaron a convertirse, la mayoría en secreto. Poco a poco los Ventrue y Malkavian fueron perdiendo aliados y quedándose solos, tal y como Cayo Montano les había advertido.

su ejército fue derrotado, y los bárbaros llegaron hasta las puertas de Constantinopla, y aunque no lograron saquear la ciudad, devastaron los campos y marcharon hacia Occidente saqueando y arrasando todo lo que encontraban a su paso.

En Occidente Valentiniano I había muerto unos años antes, sometiendo una sublevación, y había sido sucedido por su hijo Graciano. Era un hombre de carácter inestable, limitado por sus consejeros, que temerosos de perder su poder, nombraron Augusto a su hermano Valentiniano II, de sólo cuatro años. A pesar de su enfrentamiento con los senadores y de su postura contra los paganos, durante el reinado de Graciano Occidente vivió un período de paz. Acudió en ayuda de su tío Valente en guerra contra los visigodos, pero llegó demasiado tarde, y nombró como Augusto de Oriente a Teodosio, uno de sus hombres fuertes. Graciano prohibió el arrianismo en Occidente y condenó a los priscilianistas.

Consiguió establecer la paz con visigodos y persas, pero terminó muriendo luchando contra el usurpador Magno Máximo, que se había proclamado emperador en Britania y ahora amenazaba Occidente.

El joven Valentiniano II pidió ayuda a Teodosio, y éste derrotó al usurpador y confinó a Valentiniano II y su familia en las Galias, ordenando su tutela a Arbogastes, un general franco, que pronto demostró ser su carcelero. Cuando Valentiniano II trató de tomar sus propias decisiones se le negó cualquier autoridad. Terminó ahorcándose, aunque otros acusaron a Arbogastes de haberlo asesinado. En cualquier caso, Teodosio no tomó ningún tipo de represalia sobre Arbogastes ni pareció especialmente interesado en averiguar las causas de la muerte del infortunado Valentiniano.

Después de la muerte de Valentiniano II Arbogastes proclamó emperador de Occidente a Eugenio, pero Teodosio no lo reconoció y finalmente terminaron enfrentándose. Eugenio fue derrotado y todo el Imperio Romano quedó reunificado por

última vez hasta la muerte de Teodosio.

El nuevo emperador de todo el Imperio estableció su corte en Milán, y Ambrosio, el Obispo de la ciudad, utilizó el miedo de Teodosio a la condenación para someterle utilizando la excomunión como arma. Bajo su influencia le obligó a legislar contra herejes y paganos, contra el adulterio y el divorcio. Se prohibieron todos los cultos paganos, pero cuando ordenó que un famoso auriga de Tesalónica fuera quemado en la hoguera por su homosexualidad el pueblo enfurecido se rebeló contra el emperador y los bárbaros de la guarnición local. Teodosio ordenó reunir a los tesalonicenses en el circo y matarlos a todos. La matanza duró varias horas y hubo más de 3.000 muertos.

Ambrosio terminó excomulgando al emperador y le impuso una larga penitencia que terminó con Teodosio arrodillado ante el Obispo de Milán. El poder religioso había sometido al poder civil y éste se convirtió en un instrumento de una Iglesia desgarrada por las herejías y la desunión. El emperador nunca se atrevió a volver a enfrentarse a Ambrosio y a pesar de la debilidad y la seguridad del imperio, Teodosio parecía más interesado por imponer la religión cristiana voluntariamente o por la fuerza.

Teodosio murió en el año 395, tras haber tomado la decisión de dividir de nuevo el Imperio Romano entre sus hijos Honorio y Arcadio. Un Imperio se convirtió en dos. Roma se convirtió en una ciudad de menos importancia política que Milán y Rávena, pero de todas formas siguió siendo el alma del Imperio.

LOS ULTIMOS DIAS DEL IMPERIO

El emperador Teodosio le había dado a la Iglesia un poder que restó energía a la reacción militar del Imperio. Mientras los bárbaros presionaban las fronteras los cristianos de la época debatían si la guerra en defensa propia estaba o no justificada, y otros alababan la pureza de las costumbres bárbaras y los consideraban los salvadores de la decadencia del Imperio Romano. Sin embargo, el hecho era que la resistencia contra los bárbaros ya no era posible. Se iban instalando dentro de las fronteras del Imperio y en todas las escalas administrativas y de poder. Las guerras fueron en estos últimos años determinadas más por los enfrentamientos

entre unos y otros bárbaros (los instalados dentro del Imperio y los invasores) que por la defensa del mundo romano frente a ellos.

A la muerte de Teodosio fue el general vándalo Estilicón quien gobernó de hecho, como el verdadero dueño del poder en la parte occidental del Imperio. En Oriente había sido proclamado emperador el hijo mayor de Teodosio, Arcadio, mientras que Honorio, aún un niño, quedaba como emperador de Occidente bajo la tutela de Estilicón, el cual había sido nombrado por Teodosio jefe de los ejércitos para las dos partes del imperio.

Las sucesivas oleadas de invasores germánicos

que saquearon las Galias, el norte de Africa, Hispania e Italia, obligaron al emperador occidental a elegir como nueva capital Rávena, más fácil de defender que Milán. Al mismo tiempo Estilicón se enfrentaba con los consejeros del emperador Arcadio, lo que motivó la ruptura de relaciones entre Occidente y Oriente e hizo temer una guerra entre ambos imperios. Finalmente el emperador Honorio temió que Estilicón usurpara su poder y ordenó ejecutarlo, eliminando así a uno de sus generales más capaces. Poco después el caudillo visigodo Alarico exigió de Honorio tierras, dignidades e indemnizaciones, y al no obtenerlas entró en Roma en el año 410 y sometió la ciudad a un saqueo, llevándose numerosos cautivos. El saqueo de Roma conmocionó a todo el Imperio. En casi todas las obras de la época se alude a este hecho en términos de estupor.

A la muerte de Honorio, Teodosio II, hijo de Arcadio, intentó gobernar de nuevo todo el Imperio, pero en Occidente fue proclamado emperador Valentiniano III, sobrino de Honorio, que en principio gobernó bajo la tutela de su madre, Gala Placidia y del general Aecio, que consiguió mantener la

paz, derrotando a Atila, el rey de los hunos, al que no obstante unía una amistad personal. Atila llegó con sus tropas a Italia e incluso acampó en las afueras de roma, pero Valentiniano le envió una embajada dirigida por León III, Obispo de Roma, que lo convenció de que abandonara su empresa. Poco después Atila fallecía, posiblemente asesinado, y el reino que había conquistado en Europa Central se desmoronó.

LOS ULTIMOS VASTAGOS DE ROMA

Cuando tras las últimas guerras sucesorias la capitalidad del Imperio fue trasladada a Milán, el Príncipe Aponio, que atravesaba un período de melancolía, se suicidó saliendo de su refugio a plena luz del día. Los Ventrue realizaron un último esfuerzo apoyando al arrianismo en un intento de tomar el control de la Iglesia cristiana, pero este plan también fracasó. Un antiguo Ventrue llamado Ulfila se convirtió en el líder de los Ventrue de Roma, pero tras la proscripción de la herejía y de los cultos paganos terminó abandonando la ciudad, con la esperanza de utilizar a los bárbaros, muchos de ellos arrianos, para acabar con el poder de la Iglesia.

Por lo que se refiere a los Vástagos cristianos a medida que se acercaba la noche de su inevitable victoria comenzaron a disputar entre ellos como perros por un cadáver agonizante. El Obispo Constancio mantenía el liderazgo, pero los Nosferatu y los Capadocios comenzaron a luchar entre ellos por el control de las catacumbas. Algunos comenzaron también a ocupar los santuarios paganos, expulsando o destruyendo sus propietarios vampíricos, que cada vez eran más débiles. Algunos optaron por el letargo, otros abandonaron la ciudad, los más desesperados imitaron el ejemplo del Príncipe Aponio y se suicidaron y los más pragmáticos simplemente aceptaron la conversión y se comportaron incluso con más celo que otros vampiros que ya habían sido Abrazados cristianos.

Pero desde el exterior la situación era lamentable. A pesar de su glorioso pasado Roma era una ciudad cada vez más débil y reducida, y los antiguos Vástagos que le habían prestado su poder habían desaparecido hacía tiempo. Sólo un puñado de mezquinos filii seguía aferrándose desesperadamente a sus muros.

A la muerte de su madre Valentiniano III mostró una actitud hostil contra los senadores y los grandes terratenientes, que no tardaron en deshacerse de él en una conjura. Fue el último emperador occidental de la dinastía de Teodosio.

Petronio Máximo, uno de los senadores romanos más ricos, se hizo proclamar emperador, obligando a Eudocia, la hija de Valentiniano III, a casarse con él. Para vengar la muerte de Valentiniano, Genserico, rey de los vándalos, asesinó a Petronio Máximo y obligó a Eudocia a casarse con su hijo Hunerico.

Sin embargo el nuevo emperador elegido fue Avito, un aristócrata galorromano, cuyo hombre fuerte era el general suevo Ricimero, que decidió asesinarlo. Ricimero también elevó al trono y asesinó a los emperadores Mayoriano, Libio Severo y Antemio. A éstos les sucedieron Glicerio y Julio Nepos. Todas estas sucesiones fueron acompañadas por una sucesión ininterrumpida de guerras civiles, pero a estas alturas los

emperadores apenas tenían un mínimo de autoridad.

En el año 475 el patricio Orestes, jefe de los ejércitos, designó emperador a su hijo Rómulo –llamado Augústulo debido a su corta edad-, a fin de poder controlar el poder en su nombre. Pero las revueltas de los soldados de Italia, que no habían recibido su paga, dieron la ocasión al jefe bárbaro Odoacro de asumir el poder, eliminando primero a Orestes y, poco después, destronando a Rómulo Augústulo, último emperador romano de Occidente, en el año 476. Esta fecha señaló el fin del Imperio Romano occidental y así lo entendieron también los autores antiguos.

VIVIR Y MORIR EN ROMA: EL BAJO IMPERIO (305 – 476)

Los últimos años del Imperio Romano constituyen otro gran momento para dirigir una Crónica de **Edad Romana: Vampiro**. El Imperio Romano ha ido

LA GUERRA DE LAS BRUJAS

Aunque las invasiones bárbaras producían gran destrucción a su paso, a menudo el gran problema lo constituían los vampiros que acompañaban a los invasores, que buscaban activamente destruir a los Vástagos del Imperio Romano. Muchos de ellos eran antiguos que en vida o en la no muerte habían presenciado la conquista o destrucción de sus pueblos. Otros eran simplemente carroñeros y oportunistas. Los Vástagos conocen el período de las invasiones como “La Guerra de las Brujas” o “La Guerra de las Estrigas”, debido al gran número de figuras femeninas que acompañaban a las hordas de los bárbaros.

En el siglo IV había llegado de oriente una anciana del Clan Gangrel conocida como Matasuntha la Huna, que pronto dominó a los Gangrel occidentales y hacia el año 400 convocó una Gran Asamblea del clan, decidiendo invadir Occidente acompañando a las hordas de invasores bárbaros. Durante cerca de un siglo vándalos, suevos, alanos, francos, hunos, ostrogodos, visigodos, hunos, hérulos y otros pueblos bárbaros entraron en el Imperio Romano saqueando las distintas provincias y consiguiendo acuerdos con las élites locales para asentarse pacíficamente o por la fuerza. Matasuntha estuvo presente durante el saqueo de Roma y luchó con otros vampiros bajo las catacumbas y llevó a su Muerte Final a numerosos Vástagos romanos. Finalmente cayó en letargo a finales del siglo V, bajo las montañas de los Alpes, y los Gangrel se dispersaron nuevamente.

Los Gangrel no eran el único clan que acompañaba a los bárbaros. De cerca los seguían los Brujah, y muchos de ellos conservaban leyendas y relatos sobre la destrucción de Cartago y deseaban venganza. Los Dragones Tzimisce dejaron paso franco a los invasores por sus tierras y algunos incluso Abrazaron progenie entre los bárbaros, azuzándolos para que acabaran con Roma. La hermosa y terrible hechicera Shaagra era la más formidable de todos ellos, aunque también había otros.

Cuando Atila amenazó el Imperio de Occidente con su ejército de hunos, muchos vampiros advirtieron que tras él se encontraba un poder ancestral llegado del Este; y pronto comenzaron a surgir rumores de que se trataba de una antigua diosa, quizás la legendaria fundadora del Clan de los Nosferatu. Aparte de las hordas mortales la acompañaban muchos Vástagos de diversos clanes y otras criaturas sobrenaturales, brujos y monstruos, ansiosos de guerra y matanza. Los Vástagos temían que los Gusanos se aliaran con ella y se cobraran venganza por el rechazo que habían sufrido en Roma. Nadie se sorprendió más que ellos cuando se dieron cuenta de que los Nosferatu romanos y los Volsi germánicos también la temían, y se aliaron contra ella ayudando a los mortales y otros clanes hasta que consiguieron que regresara al lejano Este del que había surgido.

¿Y qué ocurría en Roma mientras tanto?

Un secreto poco conocido es que en el año 410 un cónclave formado por los principales Malkavian del Imperio Romano se reunió en Roma para tratar sobre la caída de la ciudad, pero los que asistieron fueron asesinados y quemados mientras estaban reunidos. Tal vez sus rivales vampíricos desearan vengarse descargando sobre ellos las culpas de los excesos de los emperadores y los gobernantes...o tal vez simplemente el caos de la destrucción los sorprendió. Los recuerdos y relatos son confusos y cualquier logro o secreto que el cónclave pretendiese discutir desapareció. Se rumorea que durante las tres terribles noches del saqueo de Roma la anciana Tiamat reapareció por última vez, contemplando satisfecha la destrucción que la rodeaba, antes de desaparecer en la oscuridad para no volver a ser vista.

Y tras el saqueo de Roma sólo había sobrevivido un puñado de Vástagos, en su mayoría débiles. El resto habían sido destruidos o caído en letargo. Siguió una larga serie de débiles Príncipes que pugnaban entre sí hasta que reapareció el Obispo Constancio, del clan Lasombra, despertado de su letargo, pero para entonces el Imperio Romano ya hacía tiempo que había desaparecido, y ahora Roma era diferente, el corazón de un Imperio de fe.

más allá de su plenitud, y ahora comienza su último e inevitable descenso y los personajes jugadores pueden acompañarlo en su decadencia, tratando de impedirla o aprovecharla todo lo posible antes de partir en busca de más presas.

Los pequeños y medianos propietarios se encuentran cada vez más indefensos y agobiados por los impuestos, colocándose bajo la protección de los grandes propietarios, que los despojan de todos sus bienes a cambio y los hijos pierden todo derecho al patrimonio paterno. Este fenómeno se extendió a lo largo de todo el siglo IV. De esta forma surgieron grandes latifundios que podían desafiar a los recaudadores de impuestos y defenderse de los bárbaros recurriendo a los "bucelarios", mercenarios a sueldo. Estos bucelarios consiguieron defender los Pirineos con éxito ante las invasiones bárbaras de los años 408 y 409. Estos latifundios abarcaban una villa donde habitaba el propietario y los edificios necesarios para la explotación del dominio, ocupados por los colonos, que se agrupaban en vici o castella.

La existencia de los latifundios era perjudicial para el Imperio, ya que suponían una considerable evasión de impuestos. Valentiniano I creó en el año 368 la figura del defensor de la plebe para defender a los colonos y pequeños propietarios de los abusos de los poderosos. Sin embargo, las medidas para detener la evasión fiscal fracasaron, los defensores de la plebe se convirtieron en un nuevo tipo de recaudadores de impuestos y no pudieron hacer frente a los abusos de los poderosos. Estas instituciones sobrevivirían a la caída del Imperio de Occidente, y tras la germanización conducirían al feudalismo.

Por otra parte, tras la oficialización de Constantino, la Iglesia adquirió un poder económico y social que le permitió establecer su propio poder. Las donaciones imperiales constituyeron la base inicial, pero pronto sus bienes aumentarían considerablemente con donaciones privadas y testamentos, lo que llevó a los emperadores a emitir edictos y disposiciones para limitarlas y evitar que familias enteras quedaran en la miseria. Sin embargo, la mayoría de estas disposiciones no fueron cumplidas, y muchos Obispos se convirtieron en grandes terratenientes. La poderosa Iglesia oficial contó con muchos detractores que, dentro de ella, repudiaban la secularización y enriquecimiento de la misma: el monacato, por ejemplo, progresó en gran medida en Occidente durante el siglo V, alentado por la voluntad de establecer con la fe un compromiso más auténtico. Otros mostraron su descontento en forma de herejías.

En estos momentos, tras la desaparición de los grandes antiguos y poderes del Imperio, los personajes jugadores disponen de mucho espacio vacío en el que tratar de prosperar, si es que consiguen sobrevivir a la dura competencia y a la multitud de problemas que se ciernen en el camino. La disolución del Triunvirato tras la marcha de los Lasombra permite que todos los linajes puedan ascender socialmente si disponen del poder adecuado, aunque los Optimates y Clientes todavía guardan cierto resentimiento hacia los bárbaros. Sin embargo, ni siquiera estos odios sirven tras el saqueo de Roma en el año 410, cuando todos deben luchar por la

mera supervivencia y después luchar en medio de los escombros.

CRONOLOGIA

LOS REYES Y LA REPUBLICA

753 a.C.: Roma es fundada por Rómulo.

Hacia 750 a.C.: *Tinia y su filius Collat, del Clan Ventrue, son supuestamente los primeros vampiros de Roma.*

717 a.C.: Desaparición de Rómulo. Numa Pompilio es elegido rey.

717 – 510 a.C.: Gobierno de los seis reyes de Roma: Numa Pompilio, Tulo Hostilio, Anco Marcio, Tarquinio Prisco, Servio Tulio y Tarquinio el Soberbio

510 a.C.: Violación de Lucrecia. Bruto dirige la revuelta de los romanos contra Tarquinio, el último rey de Roma. Los reyes son expulsados y se funda la República.

449 a.C.: Las leyes de Roma son codificadas en las Doce Tablas.

396 a.C.: *Collat diaboliza a su pater Tinia y destruye a gran parte de su progenie.*

390 a.C.: Los galos saquean Roma. El dictador Camilo salva la ciudad.

Hacia 350 a.C.: *Collat abraza a Tito Furio Camilo.*

272 a. C.: *Camilo se reúne con Lisandro, líder de los Ventrue griegos de Italia. Ambos se convierten en amigos.*

Hacia 270 a. C.: *Con la cooperación de Lisandro y sus seguidores, Camilo destruye a su pater Collat y se hace con el poder en Roma.*

Hacia 265 a.C.: *Sahar, del Clan Brujah, llega a Roma por invitación de Camilo.*

264 – 241 a.C.: Primera Guerra Púnica: Roma lucha contra Cartago por el control de Sicilia.

Hacia el 260 a.C.: *Por primera vez Camilo abre la ciudad de Roma a otros clanes, aliados en la guerra contra Cartago, sentando las bases del futuro Triunvirato.*

218 – 202 a.C.: Segunda Guerra Púnica: Aníbal invade Italia. Finalmente es derrotado por Escipión el Africano y Fabio Máximo.

149 a.C.: *Sahar, amigo y amante de Camilo, desaparece misteriosamente.*

149 – 146 a.C.: Tercera Guerra Púnica: Cartago es finalmente destruida, aunque posteriormente se funda en el lugar una colonia romana.

146 a.C.: Grecia se convierte en una provincia romana.

145 a.C.: *Camilo oficializa el Triunvirato de los clanes Lasombra, Malkavian y Ventrue.*

133 a.C.: Tiberio Graco se convierte en tribuno.

Hacia 130 a.C.: *Critias, del clan Brujah, utiliza las reformas de los hermanos Graco para desafiar a los Vástagos romanos.*

123 a.C.: Cayo Graco se convierte en tribuno.

112 -105 a.C.: Guerra de Yugurta.

109 -101 a.C.: Invasión bárbara de Italia; Mario consigue ser elegido cónsul en cinco ocasiones para enfrentarse a los bárbaros.

91 – 88 a.C.: Guerra social: los italianos se rebelan contra el gobierno de Roma. Son derrotados por los romanos.

88 -87 a.C.: Comienza la Primera Guerra Civil entre Mario y Sila.

88 a.C.: *Durante las Vísperas de Éfeso, el antiguo Critias fomenta el odio contra los romanos. Incapaz de asumir las consecuencias de la matanza provocada, Critias abandona a sus aliados y desaparece.*

87 -65 a.C.: Guerra contra Mitridates IV, rey del Ponto.

84 -81 a.C.: Conclusión de la Primera Guerra Civil; Sila resulta vencedor.

81 -79 a.C.: Dictadura de Sila.

78 -72 a.C.: Guerra contra Sertorio en Hispania.

73 -71 a.C.: Revuelta de esclavos en Italia dirigida por Espartaco.

63 a.C.: Conspiración de Catilina.

60 a.C.: Primer Triunvirato, formado por César, Pompeyo y Craso.

60 -51 a.C.: Julio César conquista la Galia.

54 a.C.: Craso es derrotado por los Partos en la Batalla de Carea.

53 a.C.: La batalla entre collegia termina con la muerte de Clodio y el incendio del Senado. Se declara la ley marcial en Roma.

49 -45 a.C.: Guerra Civil: Julio César vence a las fuerzas senatoriales, dirigidas por Pompeyo. El senado concede a César el título de dictador perpetuo.

44 a.C.: Privilegios de César, 3 de febrero.

Julio César asesinado, 15 de marzo.

43 a.C.: Segundo Triunvirato: Marco Antonio, Octavio y Lépido.

43 -42 a.C.: Los asesinos de César son derrotados en la Batalla de Filipos por Antonio y Octavio.

39 a.C.: *Ante los Vástagos de Roma, Camilo celebra su matrimonio con la misteriosa Livia.*

33 -31 a.C.: Guerra Civil: Octavio se enfrenta a Marco Antonio y Cleopatra.

27 a.C.: El Senado proporciona a Octavio el título de Augusto. Se convierte en el primer emperador de Roma.

EL IMPERIO

14 d.C.: Muerte de Octavio Augusto.

14 -37: Reinado de Tiberio.

27: Muerte de Jesús de Nazareth.

37 -41: Reinado de Cayo, llamado Calígula.

41 -54: Reinado de Claudio.

43: Conquista de Britania.

54 -68: Reinado de Nerón.

60: Rebelión de Boadicea en Britania.

60: *Camilo se autoproclama Princeps de Roma.*

64: Gran Incendio de Roma. Primera persecución de los cristianos.

64: *Livia, la esposa de Camilo, desaparece durante el Gran Incendio.*

Camilo emite una serie de edictos que obligan a los Vástagos a actuar de forma más sutil, evitando mostrar su existencia a los mortales.

69: Año de los cuatro emperadores. Galba, Otón, Vitelio y Vespasiano.

70: Asedio y saqueo de Jerusalén.

69 -79: Reinado de Vespasiano.

79: El monte Vesubio entra en erupción el 24 de agosto, destruyendo las ciudades de Pompeya y Herculano.

79 -81: Reinado de Tito. Se termina el Anfiteatro Flavio (conocido como el "Coliseo").

81 -96: Reinado de Domiciano.

84: *Estalla la Guerra de los Gusanos. El Hispano, un vampiro del Clan Nosferatu y sus aliados, atacan a los Vástagos del Senado Eterno, pero son derrotados.*

96 -98: Reinado de Nerva.

98 -117: Reinado de Trajano.

99: *El Dios de las Sombras, el fundador del Clan Lasombra aparece en el entorno del emperador Trajano y lo acompaña en sus conquistas, desapareciendo de nuevo a su muerte.*

101 -106: Trajano conquista la Dacia.

117 -138: Reinado de Adriano.

122: Adriano construye una muralla que protege el norte de Britania.

130: *El antiguo Antonio Galo, del Clan Ventrue, abraza a Antínoo, el amante del emperador Adriano.*

136: Adriano adopta a Lucio Elio como su lugarteniente y sucesor. Adriano conserva el título de Augusto y le da a Elio el título de César. Los futuros emperadores seguirán este sistema. Elio muere seis meses antes que Adriano, y Adriano adopta a Antonino para ocupar el lugar de Elio.

138 -161: Reinado de Antonino Pío.

142: Lolio Urbico construye el Muro Antonino en el norte de Britania en nombre del emperador.

161 -180: Reinado de Marco Aurelio, que es co-emperador con Lucio Vero, hijo de Elio, entre 161-169.

165 -180: Plagas Antoninas: las plagas arrasan el imperio en oleadas, acabando con la vida de Lucio Vero y de Marco Aurelio. Dos mil personas mueren cada día durante el auge de las plagas. En el Imperio Romano mueren unos 5 millones de personas.

175: Avidio Casio intenta usurpar el trono imperial; gobierna Egipto y Siria durante dos meses.

177: Marco Aurelio nombra a su hijo Cómodo como César.

180 -192: Reinado de Cómodo.

193: Año de los cinco emperadores: Pertinax, Didio Juliano, Clodio Albino, Pescennio Níger y Septimio Severo.

193 -211: Reinado de Septimio Severo.

194: Muerte de Pescennio Níger.

197: Muerte de Clodio Albino.

211 -217: Reinado de Caracalla, que asesina a su hermano y co-emperador Geta en el año 212.

212: *El asesinato de Geta provoca el enfrentamiento entre Lisandro y Camilo, debido a que el primero se niega a compartir el poder imperial.*

212: Constitutio Antoniniana: Caracalla extiende la ciudadanía romana a todos los hombres libres dentro de los límites del Imperio, principalmente por motivos económicos –los ciudadanos pagan más impuestos.

217 -218: Reinado de Macrino, Prefecto del Pretorio y asesino de Caracalla, junto con su hijo Diadumeniano.

218 -222: Reinado de Heliogábalo.



222: *Heliogábalo es asesinado por orden de Lisandro.*

222 -235: Reinado de Alejandro Severo.

235: *Alejandro Severo es asesinado por orden de Camilo. Estalla la "Guerra de los Emperadores" entre las diversas facciones del Senado Eterno.*

LA EPOCA DE LA CRISIS

235 -238: Reinado de Maximino el Tracio.

238: El año de los seis emperadores: Maximino, el viejo senador Gordiano I es co-emperador con su hijo Gordiano II durante 21 días; sucedidos por Balbino, co-emperador con Pupieno durante 99 días. Finalmente el emperador elige al emperador Gordiano III, el hermano menor de Gordiano II.

238 -244: Reinado de Gordiano III. Muere a los 19 años en guerra contra los persas; nadie sabe exactamente cómo.

244 -249: Reinado de Filipo el Árabe, anterior Prefecto del Pretorio.

249 -251: Reinado de Decio, con su hijo Herennio Etrusco.

250: Julio Valens se convierte en emperador aspirante en Roma durante un breve tiempo durante la ausencia de Decio. Valens es ejecutado.

250 -251: Persecución de Decio contra los cristianos.

251 -266: Plaga chipriota: la enfermedad se extiende por el Imperio.

251: Decio y su hijo mueren en batalla contra los godos en la Batalla de Abritto, convirtiéndose en el primer emperador romano que muere en batalla contra un enemigo extranjero. Hostiliano, el hijo menor de Decio, se convierte en emperador de Roma, pero muere debido a la plaga en unas semanas.

251 -253: Reinado de Triboniano Galo con su hijo Volusiano.

253: Reinado de Emiliano el Bereber como emperador durante tres meses.

253 -260: Reinado de Valeriano, con su hijo Galieno.

257 -260: Valeriano ordena el exterminio o la conversión a la fuerza de los cristianos del Imperio, la quema de los libros cristianos y la confiscación de sus propiedades.

258: Martirio de Cipriano, obispo de Cartago, de los Papas Sixto y Esteban y de Lorenzo, diácono de Roma, entre otros muchos mártires cristianos.

259: Ciríades se proclama emperador en Oriente, respaldado por el rey persa Sapor. Las propias tropas de Ciríades lo asesinan y vuelven a Roma.

260: Valeriano es capturado por los persas. Sus generales Quieto y Macriano son elegidos como emperadores por sus tropas, y consiguen sacar con éxito a

sus soldados de Persia, sólo para enfrentarse a Galieno y perder.

260: Continuas usurpaciones: Ingenuo se aprovecha de la inestable situación para proclamarse Augusto, pero muere en batalla contra las tropas de Galieno. Regaliano es elegido emperador en las provincias romanas orientales casi por accidente. Salva a sus seguidores de los sármatas pero es asesinado en medio de unos disturbios.

260 -268: Reinado en solitario de Galieno.

260 -273: El Imperio Galo: Galia y Britania se separan del Imperio por un tiempo bajo los emperadores galos: Póstumo (260-268), Mario (268), Victorino (268-270) y Tetrico (270-273). Tetrico abandona a sus propios hombres y se une a Aureliano en 273 en lugar enfrentarse al emperador romano en batalla. Aureliano recompensa a Tetrico con una posición de responsabilidad en su corte. Galia y Britania vuelven a unirse al Imperio Romano en unas semanas.

260 -273: Imperio de Palmira: Las provincias orientales de Siria, Palestina, Egipto y Asia Menor se unen bajo el liderazgo de la Emperatriz Zenobia de Palmira.

261: Galieno emite su Edicto de Tolerancia, terminando con la persecución oficial de los cristianos. Existen rumores de que su esposa Salonina es una cristiana en secreto.

265: Celso es proclamado emperador contra su voluntad. Es asesinado en 7 días.

268: Usurpaciones: Aureolo se convierte en emperador en Milán, Galieno asedia la ciudad pero es asesinado por sus propios hombres. Entre los conspiradores se encuentran los futuros emperadores Aureliano y Claudio Gótico, que terminan el asedio de Milán. Aureolo muere a manos de la Guardia Pretoriana, abandonado por sus aliados. Mientras tanto, Laeliano intenta crear un pequeño imperio en Germania, pero muere en un mes.

269: *Lisandro se presenta ante Camilo y anuncia que abandona Roma. Fin de la Guerra de los Emperadores.*

268 -270: Reinado de Claudio Gótico, que derrota a los bárbaros, pero muere debido a una plaga.

270: Reinado de Quintilo, hermano de Claudio. Quintilo es emperador durante 17 días.

270 -275: Reinado de Aureliano, que decreta la adoración del Sol Invicto como la nueva religión oficial de Roma y reunifica el Imperio.

271: Usurpaciones. Septimio es proclamado emperador en Dalmacia. Sus propias tropas lo matan. Domiciano gobierna durante menos de una semana en Britania. Felicísimo dirige una rebelión de los trabajadores de la Ceca Imperial en Roma. Los rebeldes matan a 7.000 soldados antes de la muerte de Felicísimo.



274 -275: Reinado de Ulpia Severina, esposa de Aureliano, que renuncia al poder con el nombramiento de Tácito.

274: Poco después del final del Imperio Galo y al no conseguir convertir el mitraísmo en la religión oficial del Imperio, el anciano Mitras entra en letargo.

275 -276: Reinado de Tácito.

276: Reinado de Floriano, hijo de Tácito. Gobierna durante 88 días.

276 -282: Reinado de Probo.

282 -283: Reinado de Caro. Caro es uno de los pocos emperadores de este período que no es asesinado ni muere en batalla –es fulminado por un rayo.

283: Reinado de Carino y Numeriano, hijos de Caro.

LA TETRARQUIA

284: Diocleciano derrota a Carino y Numeriano en batalla, y se convierte en Augusto y Dominus.

285: Camilo, *Princeps de Roma*, desaparece tras dejar una nota de despedida a sus sucesores.

286: Diocleciano nombra a Maximiano como su compañero Augusto, con responsabilidad sobre la mitad occidental del Imperio, Diocleciano gobierna Oriente.

293: Primera Tetrarquía: Diocleciano y Maximiano siguen como Augustos, pero nombran a Galerio y Constancio Cloro como sus respectivos Césares.

293 -296: Usurpaciones: Britania se separa bajo el gobierno de Carausio y Alecto, antes de ser reconquistada por Constancio.

303 -311: Grandes persecuciones: Diocleciano y Galerio comienzan un intento organizado de eliminar el cristianismo del Imperio Romano, con la aprobación tácita de Maximiano.

305: Segunda Tetrarquía: Diocleciano y Maximiano se retiran. Galerio y Constancio toman el título de Augustos, y eligen a Severo y Maximino Daia, sobrino de Galerio, como sus Césares.

306: Constancio muere; sus tropas proclaman a su hijo Constantino como Augusto en York. Galerio, en oposición, nombra a Severo como Augusto de Occidente, ignorando la proclamación de Constantino. Majencio, el hijo de Maximiano, también se proclama Augusto en Occidente, y toma el control de la ciudad de Roma.

307: Maximiano abandona su retiro para gobernar junto a su hijo. Derrotan y matan a Severo.

308: Galerio nombra a Licinio como segundo Augusto en Oriente, y declara a Maximino Daia como tercero. Maximiano intenta deponer a su hijo Majencio, pero las tropas expulsan a Maximiano de la ciudad.

310: Maximiano se suicida.

311: Galerio muere, en su lecho de muerte, firma un Edicto de Tolerancia, finalizando con la Gran

Persecución. Maximino y Licinio se dividen el Imperio de Oriente entre ellos.

312: *Tras las persecuciones, muchos vampiros cristianos abandonan Roma y el Senado Eterno. Antonio Galo y su amante Miguel parten a Oriente. Alejandro Graco se convierte brevemente en líder de los Ventrue romanos antes de marchar a las Galias.*

312: Batalla del Puente Silvio: Constantino se enfrenta a Majencio en las afueras de Roma. Animado por una visión antes de la batalla, Constantino ordena a sus hombres que pinten el “labarum” cristiano en sus escudos. Majencio muere en la batalla, atrapado bajo el puente derrumbado en el Tíber.

313: Licinio derrota a Maximino Daia en batalla en Oriente. Maximino muere debido a la “desesperación, el veneno y la justicia divina.” Constantino emite el Edicto de Milán: proclama la tolerancia a todas las religiones, pero la cristiandad se convierte en la religión del estado de Constantino.

313: *Disolución del Triunvirato de Roma. Cayo Montano, del Clan Lasombra, toma el poder, creando un Consejo formado por los principales representantes de los clanes romanos.*

314: Constantino derrota a Licinio en una guerra civil; los dos emperadores firman la paz. Licinio se casa con la hermanastra de Constantino.

324: Constantino vuelve a derrotar a Licinio. Constantino coloca a Licinio bajo arresto domiciliario –y posteriormente lo hace asesinar. El hijo mayor de Constantino, Crispo, debido a sus logros, es nombrado César por su padre y se convierte en su heredero aparente.

325: Primer Gran Concilio Ecuménico: se celebra en Nicea, donde se formula el Credo de Nicea, y de hecho es el acto de fundación de la Iglesia Católica Romana.

326: Constantino hace ejecutar a su hijo Crispo; alguien estrangula a Fausta, la esposa de Constantino (y madrastra de Crispo) poco después, con la aprobación del emperador. Nadie sabe por qué. El emperador hace que el nombre de Crispo sea borrado de todos los monumentos y registros.

337: Muerte de Constantino. Sus tres hijos, Constante, Constancio II y Constantino II comparten el Imperio. Constante y Constantino II gobiernan en Occidente, y Constancio II Oriente. Los tres hijos ordenan la muerte de todos sus parientes masculinos salvo sus primos Galo y Juliano, a quienes los emperadores consideran demasiado jóvenes para ser una amenaza.

340: Muerte de Constantino II en guerra contra Constante.

341: Constante prohíbe los sacrificios paganos.

350: El general Magnentio usurpa el poder en Occidente; Constante huye, pero Magnentio lo captura y

ejecuta en la Galia.

351: Constancio II nombra a Galo César en Occidente para luchar contra Magnentio.

353: Galo derrota a Magnentio.

354: La reputación cruel de Galo preocupa tanto a Constancio II que el emperador ordena ejecutar a su César.

355: Constancio II nombra a Juliano César para sofocar la rebelión del general Silvano.

356: *La marcha de los Lasombra. Tras sofocar una conspiración de los Ventrue para derrocar a Cayo Montano, el antiguo y la mayoría de los miembros de su linaje se marchan de Roma, abandonando la ciudad a su suerte. Ocupa su posición el Príncipe Sabino, del Clan Ventrue.*

357: Batalla de Estrasburgo: Juliano derrota a los alamanes, a pesar de encontrarse en desventaja.

357: *Estallan numerosas disputas entre los vampiros paganos y cristianos.*

358: Un terremoto destruye la ciudad de Nicomedia.

360: Las tropas de Juliano, que se niegan a luchar bajo el liderazgo de Constancio II en Mesopotamia, declaran a Juliano Augusto; estalla la guerra civil entre los dos primos.

361: Muerte de Constancio II de unas fiebres, antes de que pueda luchar contra Juliano. Juliano se convierte en emperador sin oposición.

362: Juliano pasa un tiempo en Antioquia. Intenta restaurar los ritos del dios Apolo, con poco éxito, y prohíbe a los cristianos enseñar derecho, filosofía o retórica.

362: *La Diarquía. Los Vástagos paganos y cristianos de Roma alcanzan un acuerdo de paz. El Príncipe Aponio gobierna a los paganos y el Obispo Constancio, del Clan Lasombra, a los cristianos.*

363: La campaña de Juliano en Persia, se encuentra con un éxito irregular. En la Batalla de Maringa, que ganan los romanos, Juliano muere, herido por una lanza. Nadie sabe de dónde vino.

DESPUES DE JULIANO

363 -364: Reinado de Joviano. Se rinde y hace la paz con los persas, pero muere envenenado mientras se dirige a su coronación.

364 -375: Reinado de Valentiniano I, que gobierna con su hermano Valente.

365: Se produce un maremoto en el Mediterráneo el 21 de septiembre, que afecta principalmente a la ciudad de Alejandría, matando a 50.000 personas.

365 -366: Rebelión de Procopio.

367 -368: La "conspiración de los bárbaros": pictos, sajones, escotos y atacoti invaden Britania simultáneamente; el conde Teodosio, padre del último emperador de todo el Imperio, los expulsa.

367 -383: Reinado de Graciano, el último miembro del linaje de Constantino, Emperador de Occidente.

375: A la muerte de su padre, Valentiniano II, de cuatro años, se convierte en co-emperador de Occidente.

378: Los godos invaden el Imperio de Oriente.

Valente muere en la batalla de Adrianópolis.

379 -395: Teodosio el Grande se convierte en emperador en Oriente; gobierna junto a Valentiniano II.

383 -388: Magno Máximo se declara emperador en Britania; mata a Graciano y toma el control del Imperio de Occidente. Teodosio nombra a su hijo mayor, Arcadio, César en Oriente.

391: Teodosio prohíbe los sacrificios de sangre paganos y los ritos paganos.

392: Valentiniano II es encontrado ahorcado. Posiblemente fue asesinado por su chambelán pagano Arbogasto.

392 -394: El general pagano Eugenio es declarado emperador; pero es derrotado en la Batalla del río Frígidas, el 5 de septiembre.

393: Teodosio nombra a su hijo menor, Honorio, César en Occidente. Honorio sólo tiene nueve años, y es colocado bajo la tutela de Estilicón el Vándalo, que posteriormente se convierte en Regente.

394 -395: Teodosio unifica el Imperio Romano bajo un único emperador por última vez. Sin embargo, antes de morir, divide el Imperio en dos mitades, Oriente y Occidente, entre sus hijos: Oriente para Arcadio y Occidente para Honorio.

394: *El Príncipe Aponio de Roma se suicida. A su muerte vampiros paganos y cristianos vuelven a enfrentarse.*

395 -408: Reinado de Arcadio en el Imperio de Oriente.

395 -423: Reinado de Honorio en el Imperio de Occidente.

400 -402: Un ejército godo, dirigido por Alarico, anteriormente aliado de Roma invade Italia. Estilicón derrota a los godos el día de Pascua del año 402.

402 -407: Una serie de intentos de usurpación, rebeliones e invasiones debilitan el Imperio de Occidente.

407: La amenaza de la guerra civil entre Occidente y Oriente es evitada sólo por la muerte del emperador Arcadio en el año 408.

408: Las tropas se rebelan contra Estilicón, que es ejecutado en Rávena.

409: Los romanos abandonan Britania. Honorio escribe a los britanos: Defendedos solos.

410: Alarico saquea Roma.

410: *Una horda de vampiros bárbaros, principalmente del Clan Gangrel, atacan a los Vástagos de Roma dirigidos por la anciana Mathasunta. Muchos vampiros resultan destruidos, especialmente numerosos vampiros Malkavian que estaban celebrando un cónclave secreto en la ciudad.*

410 -476: Una serie de emperadores débiles o títeres ocupan el trono en Occidente.

434 -451: Atila el Huno realiza una serie de incursiones en los Imperios de Oriente y Occidente.

434: *La Bruja, una anciana del Clan Nosferatu, aparece en el Este con un ejército de monstruos, dirigiendo a Atila y sus hordas invasores hacia Occidente. Los Nosferatu romanos y germánicos se unen para rechazar a sus servidores.*

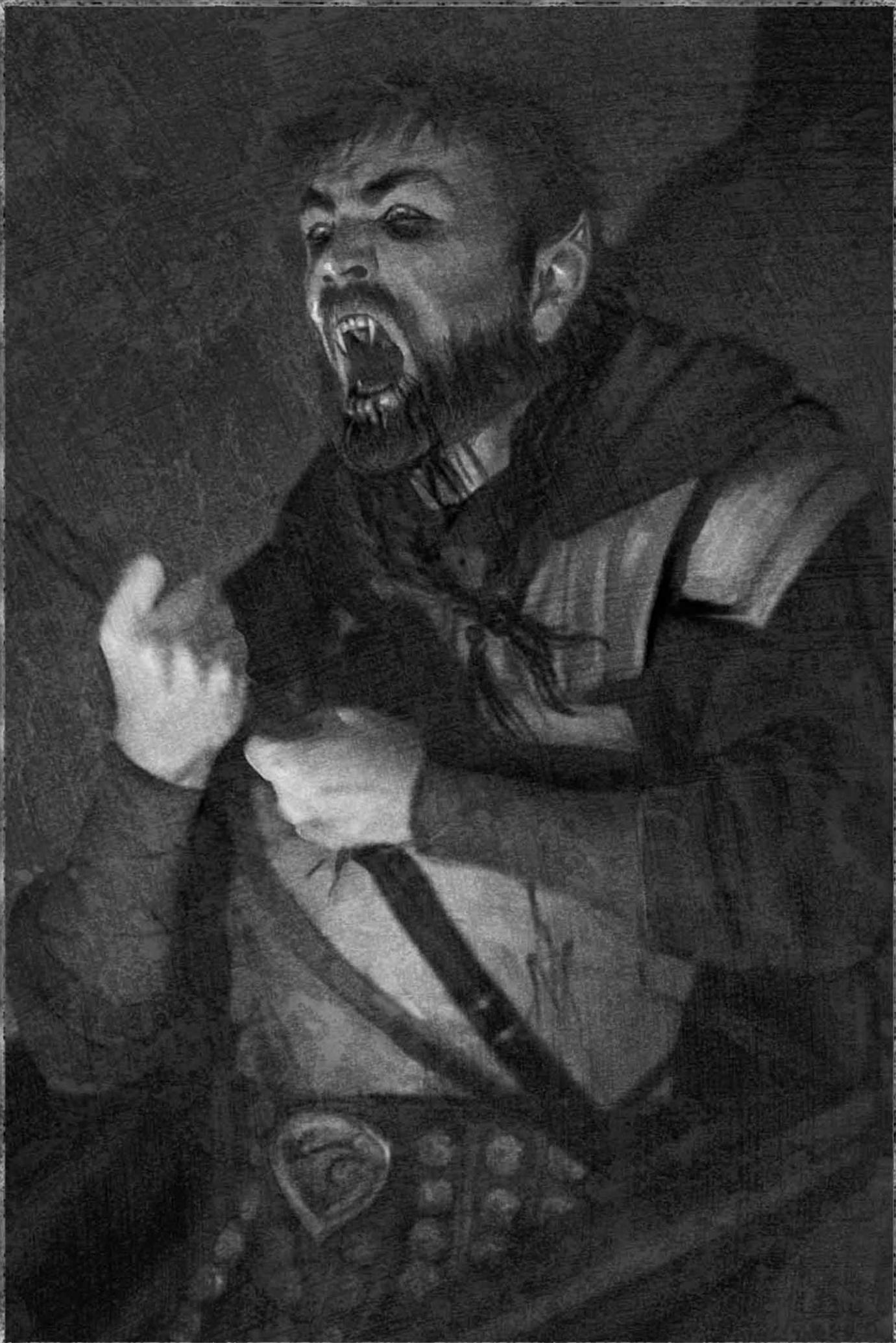
476: Odoacro, el rey de los hérulos, depone a Rómulo Augústulo, último emperador de Occidente. El Imperio de Oriente sobrevive como el Imperio Bizantino.



LIBER II
GUIA DEL LUSITOR
ROMANO



EL SENADO ETERNO
TRADICIONES
MAGISTRATURAS
PILGRIN-EXTRANJEROS
LOS CLANES DE ROMA
MITOS Y MENTIRAS
NOMBRES ROMANOS
IGLESIAS PARA EDAD ROMANA VAMPIRO



LIBER II: GUIA DEL LUSITOR ROMANO

¡Fuera de aquí, ordeno! (...) Vuestro lugar está allá donde la justicia abate cabezas, donde se arrancan los ojos, donde se degüella, donde se destruye el licor seminal de los infantes en flor, donde se amputan las extremidades de los miembros, donde se lapida, donde la estaca hundida en el espinazo provoca espantosos chillidos (...) La morada que conviene a monstruos como vosotros es el antro del león bebedor de sangre.

-Esquilo, Las Euménides

EL SENADO ETERNO

Aunque desde luego no es perfecta, como demuestran los sucesivos cambios a lo largo de su tumultuosa Historia, la estructura de gobierno de los Vástagos de Roma conocida como el Senado Eterno es la primera gran organización de vampiros de diversos clanes en el mundo occidental. En las lejanas noches de Mesopotamia y Egipto poderosos ancianos y antiguos en ocasiones compartían un mismo territorio, pero para Europa se trata de un fenómeno nuevo, y desde luego mucho más desarrollado y refinado que los acuerdos y alianzas personales entre los vampiros de los antiguos Imperios. El Senado Eterno, a grandes rasgos es una asamblea de orden y estabilidad, que proporciona protección y beneficios a sus integrantes y a los ajenos les ofrece una sencilla elección: aceptar ese orden o ser destruidos. El Senado Eterno también fomenta la cooperación entre la Estirpe, permitiendo a los vampiros protegerse con más facilidad...y estar más cerca de sus enemigos.

Por supuesto, la realidad a veces resulta muy diferente de los ideales defendidos por el Senado Eterno, pero en las noches modernas muchos vampiros creen fervientemente que esos ideales alguna vez fueron

realidad, en una imagen romántica y estructurada, con divisiones ordenadas y lealtad entre los Senadores. Algunos antiguos de la Camarilla incluso afirman ser los herederos del legado del Senado Eterno, pero sólo disponen de fragmentos en los que se mezclan a partes iguales verdades y leyendas.

En cualquier caso, hoy algunos Vástagos imitan los discursos de los vampiros que caminaron en las noches de la Edad Romana: la estructura gobernante del Senado Eterno representaba la cumbre de los logros de los vampiros desde la Segunda Ciudad –un sistema complejo, pero operativo de gobierno que no dejaba a ningún vampiro sin representación ni alimento y que mantuvo la paz interna a lo largo del vasto Imperio Romano durante siglos, antes de sucumbir a presiones internas y externas.

Esta sección define las funciones del Senado Eterno y las Magistraturas que lo forman en el auge de la historia de los Vástagos Occidentales, y cómo se tambaleaban al borde de un colapso que fue tan devastador y profundo que jamás volvió a alcanzarse una gloria similar.



FUNCIONAMIENTO DEL SENADO ETERNO

En principio, cada vampiro con un dominio reconocido en Roma tiene derecho a un asiento en el Senado Eterno –el número reconocido de dominios es de 60. No sólo se trata de dominios geográficos, sino también de fortunas materiales y cultos. Si un vampiro quiere un asiento en el Senado Eterno debe presentarse ante el Triunvirato, que investigará la petición y la concederá o no, en función de si existe alguna vacante. Aparte de la competencia habitual entre dominios la práctica se complica con la práctica de los Vástagos de convertir a otros en sus Clientes, pasando a controlar sus votos, y en ocasiones, sobre todo en momentos de crisis, con la compraventa o subasta de dominios o la pugna por las vacantes.

El Senado Eterno es el órgano legislador de los Vástagos de Roma. En cada sesión, celebrada una vez al mes, o en una situación crítica, se atienden peticiones y se solucionan disputas siguiendo el orden de la noche. Aparte de vigilar el cumplimiento de las leyes los Vástagos romanos también pueden decidir unificar los recursos disponibles para llevar a cabo un proyecto conjunto, como ocurrió durante las guerras contra los Vástagos de Cartago y Grecia, o para la admisión de un Vástago en una Magistratura que no le corresponde por nacimiento.

Por supuesto, este orden ideal resulta alterado en épocas de crisis, cuando la asamblea se reúne de forma irregular. Muy raramente asisten todos los Magistrados a las sesiones, salvo que se realice una votación que les afecte o sus superiores los obliguen a asistir.

LAS TRADICIONES DEL SENADO ETERNO

Las Tradiciones del Senado Eterno, también conocidas como Leyes de Camilo o Leyes Camilas, constituían una intrincada telaraña de estructuras y

obligaciones apenas recordadas en las noches modernas. Parece que Camilo se basó en las leyes establecidas por su pater Collat en su dominio, y éste a su vez es posible que las hubiera heredado de Tinia. No obstante, los historiadores de los Vástagos creen que existen ciertas similitudes con el Libro de Nod, pero que no se trata de una fuente indirecta. Al parecer las leyes fueron tomadas de usos y costumbres extendidos entre los vampiros de Egipto y Oriente Medio, y algunos creen que puede que fuera Sahar, el amante de Camilo, quien le ayudó a establecerlas o modificarlas posteriormente.

En los consejos periódicos del Senado Eterno sólo los clanes Optimates tienen voz y decisión. Los demás Vástagos no pueden intervenir en los asuntos judiciales. Todas las infracciones o disputas entre los clanes son resueltas por un grupo de jueces formado por un delegado de cada clan Optimate. Estos tres jueces son conocidos colectivamente como los Quaesitori. En ocasiones el Senado envía a un Quaesitor a investigar un caso asesorado por un grupo de vampiros ayudantes. Este Vástago es llamado Inquisitor y a sus ayudantes, Ediles.

LA PRIMERA TRADICION: DOMINIO

Todo territorio que pertenece a Roma también pertenece al Senado Eterno. El Senado Eterno determina las divisiones del dominio. Un vampiro que niega obediencia al Senado renuncia a su derecho a la Sangre.

Esta Tradición fue la primera de todas y posiblemente fue una reafirmación de Camilo referente a la ciudad de Roma, pero que posteriormente se extendió a todo el Senado Eterno sobre el conjunto de los territorios del Imperio Romano. En la realidad el cumplimiento de esta Tradición depende de la fortaleza del Senado Eterno, que como mínimo, incluso en los períodos más críticos, consigue aplicarla en la ciudad de Roma.

LA SEGUNDA TRADICION: TRIUNVIRATO

Los Tres Triunviros simbolizan el gobierno de Roma. Sólo estos Tres tienen voz y pueden añadir o retirar nuevas Tradiciones. También es responsabilidad de los Tres hacer oír las preocupaciones del populus.

En principio esta Tradición sólo se refería a Camilo, pero desde la formación del Triunvirato se refirió a los representantes de los tres clanes *Optimates*: Lasombra, Malkavian y Ventrue. Cuando Camilo se autoproclamó Princeps durante el Alto Imperio su voto adquirió mayor calidad sobre el de sus pares, pero era un privilegio que raramente utilizó, para no despertar las iras de sus compañeros. Salvo Camilo, que ocupó su posición en el Triunvirato como líder del clan Ventrue desde su creación hasta su desaparición en el año 285, los representantes del Clan Lasombra, y sobre todo del Clan Malkavian, cambiaron en varias ocasiones.

Un error bastante frecuente es asumir que los Triunviros son los líderes de las Magistraturas, pero realmente esto sólo se cumplió en el caso de Camilo, representante del Clan Ventrue y líder de la Magistratura de los Patricios. Durante mucho tiempo Lisandro fue el líder de los Magistri, y el líder de los Augures fue el que cambió con mayor frecuencia durante la duración del Triunvirato.

LA TERCERA TRADICION: DESTRUCCION

Ningún vampiro será condenado a la Muerte Final sin la sentencia expresa y legal del Senado Eterno. Todos los ciudadanos están obligados a defender la Ciudad ante las amenazas al Senado Eterno.

Legalmente, sólo las muertes sancionadas por el Senado Eterno son admisibles, una Tradición dirigida a mantener los conflictos entre los vampiros al mínimo. Extraoficialmente, sobre todo en momentos de crisis, esta Tradición a menudo resulta violada. Cualquier infractor puede ser castigado con la Muerte Final o con una compensación o castigo menor, en función de las circunstancias.

LA CUARTA TRADICION: PROGENIE

Sólo los Triunviros son libres de conceder el Don Oscuro. Optimates y Populares deben pedir permiso ante el Senado Eterno. Cualquier neonato no autorizado puede ser destruido y su pater sancionado.

Esta Tradición fue añadida posteriormente, tanto para controlar el número de vampiros que eran creados como para utilizarlo como herramienta de poder. También se supone que un Pater tiene derecho a destruir a su Filius si se muestra indigno, y algunos vampiros utilizaron esta costumbre como justificación si alguna vez se veían obligados a incumplir la Tercera Tradición. Cuando se aplicaba un castigo a un Vástago romano, a menudo se recurría a su Pater como ejecutor, si procedía.

LA QUINTA TRADICION: DIOSOS

Los Triunviros representan a los dioses y por lo tanto gobiernan a los muertos en su nombre. Se les debe reverenciar como a los dioses, pues desobedecerles es provocar la ira de las divinidades.

Algunos Vástagos creen que esta Tradición es realmente la más antigua, y que originalmente se refería

al anciano Tinia, que había creado un culto en torno a su figura. Sin embargo otros creen que realmente tiene un origen mucho más antiguo, y de hecho se han encontrado algunas tablillas jeroglíficas con estas palabras pero la palabra “dioses” aparece superpuesta sobre otra borrada deliberadamente. Existe cierto debate erudito sobre esta modificación posterior y sobre quién representaba. Algunos historiadores de los Vástagos creen que era el verdadero nombre de Tinia, que se trató de ocultar, pero otros señalan a otros motivos más oscuros, teniendo en cuenta el antiguo lenguaje jeroglífico egipcio, y creen que originalmente esta Tradición se refería a uno de los dioses egipcios. Hay incluso quienes van más allá y creen que se refiere al terrible dios Set, pero no se atreven a decirlo por miedo a que se les considere blasfemos.

Como es de suponer esta Tradición iría decayendo paulatinamente con el ascenso del cristianismo. No obstante, los vampiros cristianos que aceptaban el gobierno del Senado Eterno la interpretaron como “*Dad al César lo que es del César*”, aunque no creyeran que los Triunviros representaran a Dios.

LAS MAGISTRATURAS DEL SENADO ETERNO

El Senado Eterno es una estructura grande y compleja, diseñada para abarcar todos los elementos de la sociedad civilizada de los vampiros. Oficialmente el Senado Eterno está formado por cuatro Magistraturas, aunque sólo tres tienen un poder de decisión visible. Formadas en sus orígenes en torno a poderosas figuras individuales, ninguna tiene un poder fijo, sino que son más bien partidos o facciones políticas que defienden determinados ideales e intereses y que comparten las labores de gobierno para evitar que una sola facción acapare demasiado poder sobre las demás. Sin embargo, este mecanismo de control no es del todo perfecto. En la práctica, aunque algunos Vástagos consideran saludable la competencia interna en las facciones, el sistema se ve afectado por periódicas crisis y no es ajeno a la corrupción.

Cada Magistratura está establecida en torno a las enseñanzas de una Vía moral e ideológica, seguida por todos sus miembros. No obstante, dentro de cada Vía existen algunas interpretaciones ligeramente divergentes, pero aceptadas, que en ocasiones forman facciones dentro de las facciones. Por otra parte, las Magistraturas de Augures, Magistri y Patricios son exclusivas de los clanes *Optimates* (Lasombra, Malkavian y Ventrue), salvo ocasionales “adopciones” de los clanes Clientes, que no obstante son relegados a las posiciones más bajas. La Magistratura de los Populares fue creada exclusivamente para los clanes Clientes (Capadocios, Gangrel y Toreador), aunque de vez en cuando recibe a un *Optimate* caído en desgracia. Por último, los Peregrini no son una verdadera Magistratura, sino una clase formada por los clanes extranjeros que carecen de derechos en la estructura del Senado Eterno. Cuando alguno de ellos realiza un servicio excepcional al servicio del Senado es adoptado en la Magistratura de los Populares. Cada vampiro termina encontrando su lugar en una de las Magistraturas.

Las Magistraturas del Senado Eterno son las siguientes: **Augures**, **Magistri** y **Patricios**, formadas por

los *Optimates*, los clanes Lasombra, Malkavian y Ventrué y la Magistratura de los **Populares**, formada por los Capadocios, Gangrel y Toreador. Por último están los **Peregrini**, los vampiros extranjeros que residen en la ciudad.

-Los **Augures**, seguidores de la *Via Luminitatis*. Aunque en principio la Magistratura más débil, políticamente hablando, con el paso del tiempo adquiere cada vez más importancia, sobre todo al aceptar a los vampiros cristianos en sus filas. Las otras Magistraturas recurren a ellos a menudo en busca de consejo, ya que entre sus filas se encuentran numerosos videntes y sabios. Fue creada por los Malkavian que se aliaron con Camilo durante las Guerras Púnicas, aunque su liderazgo ha cambiado más a menudo que el resto.

-Los **Magistri**, seguidores de la *Via Regalis*. En sus orígenes esta Magistratura fue formada por los Lasombra y Ventrué con inclinaciones más militares, muchos de ellos veteranos de las Guerras Púnicas y de las guerras de expansión romana, aunque con el paso del tiempo fue adquiriendo un matiz cada vez más político. Lisandro, amigo y aliado de Camilo, asumió el liderazgo de los Magistri durante casi todo el tiempo que duró el Senado Eterno, salvo ocasionales viajes y períodos de letargo, no sólo debido a su prestigio personal, sino a su conocimiento de la *Via Regalis*.

-Los **Patricios**, seguidores de la *Via Desideratio*, son la Magistratura más prestigiosa, ya que fue creada por el propio Camilo, que además de ocupar su liderazgo era uno de los miembros del Triunvirato. Al ser uno de los creadores de la *Via* y disponer de un gran prestigio personal para muchos era su parangón. En sus orígenes fueron la Magistratura con más inclinaciones políticas, aunque pronto comenzaron a extender su influencia en el ámbito militar. Desde sus orígenes estuvo formada por Vástagos de los clanes Lasombra, Malkavian y Ventrué.

-Los **Populares**, en principio una Magistratura diseñada para los clanes Clientes (Capadocios, Gangrel y Toreador), terminó por convertirse en la clase por defecto para todos los vampiros que no encajaban en las demás Magistraturas, bien por haber caído en desgracia o por inconformismo. Sus miembros suelen seguir la *Via Humanitatis*, aunque también hay representantes de otras *Vias*. Conforman la “clase baja” de la Estirpe Romana, y son la Magistratura más numerosa. Sólo están representados en el Senado Eterno a través de la figura del Tribuno(s). De vez en cuando alguno de los Populares

es aceptado en las filas de las Magistraturas de los *Optimates*, pero se trata de un fenómeno poco frecuente.

-Los **Peregrini** son los residentes de Roma que no pertenecen a los clanes aceptados en la ciudad, pero que son aceptados por la buena voluntad del Senado Eterno o porque desempeñan funciones útiles. Con el tiempo algunos pueden ser “adoptados” en la Magistratura de los Populares, pero se trata de un suceso poco frecuente. En teoría cualquier vampiro extranjero que sea descubierto en la ciudad sin invitación o aprobación expresa del Senado puede ser destruido.

LOS AUGURES

Esta Magistratura del Senado Eterno fue creada por los Malkavian, seguidores de Alcias de Siracusa y de

Trifosa la Vidente. Oráculos de mirada loca y sombríos guías espirituales que reclamaban el derecho de hablar directamente con los dioses e interpretar sus señales. Quienes poseían el conocimiento para realizar una práctica legítima terminaron mezclándose con una masa de charlatanes, lacayos profesionales y oportunistas hambrientos de poder. Tenuamente equilibrados entre mantener una apariencia necesaria de honestidad y utilizar la considerable influencia de la Magistratura, los Augures son la facción más fragmentada, y sin embargo proporcionan una de las rutas más rápidas para acceder al poder y la autoridad en el conjunto del Senado Eterno.

VISION GENERAL

Muchos son los que consideran a los Augures como un grupo de parásitos (algo que realmente puede aplicarse a todos los vampiros), que se aprovecha de la religión del estado impuesta por el Senado Eterno y que sobrevive mediante el pago y la dedicación de seguidores fieles que desean comunicarse con los dioses. Aunque hay muchos

creyentes sinceros entre los Augures, el oportunismo y la tentación de utilizar la credulidad de otros han creado una atmósfera de corrupción necesaria que silencia a todos salvo a los más inflamados y valientes oráculos. En sus momentos más bajos, la Magistratura de los Augures ha sobrevivido gracias a que sus visiones y consejos coinciden con los deseos de otras facciones.

O eso es lo que parece. De hecho, la relación entre los Augures y las demás Magistraturas del Senado Eterno no es tan evidente y directa. En sus inicios, cuando la facción era pequeña y relativamente desorganizada, puede que estuviera indefensa para resistirse a la coacción. Pero con el paso de tiempo, a

FUERA DE ROMA

La división de las Magistraturas, aunque vigente en Roma y otros dominios del Imperio Romano no es un fenómeno universal. A medida que el Imperio crecía y se extendía por el mundo mediterráneo, la Estirpe de Roma aceptó como aliados y tributarios a otros vampiros no *Optimates* que mantuvieron sus propias instituciones en sus dominios. Algunos incluso crearon sus propios Triunviratos o simplemente, debido al tamaño de sus dominios gobernaban de forma personal ya que no era necesaria mayor complejidad. Brujah, Ventrué y Nosferatu en Palestina, Lasombra en el norte de África, Toreador en Grecia. Quienes se aliaban con el poder de Roma se encontraban con poderosos apoyos, mientras que quienes le daban la espalda al Triunvirato romano pronto eran olvidados o apartados.

Durante las sucesivas crisis, plagas y bárbaros, el sistema provincial del Senado Eterno sufrió duros golpes. Roma también experimentó sus propias dificultades, como las guerras civiles y sucesorias, y los Vástagos de la ciudad sólo podían limitarse a contemplar cómo su influencia en otros lugares se iba reduciendo a la nada. A principios del siglo IV, en los últimos días del Triunvirato, sólo en Italia quedaban grupos prominentes vinculados a los Vástagos de Roma.

pesar de ceder a la corrupción también aprendieron a percibir cómo beneficiarse de sus habilidades y separar los consejos conscientemente falsos de los errores honestos. Sin embargo, esta actitud ha generado gran desconfianza hacia los Augures, por lo que conseguir credibilidad ante las demás Magistraturas es una tarea tremenda. Los más antiguos de los Augures saben que un augurio cuidadosamente calculado y astutamente planeado puede manejar la mano del Senado Eterno con efectividad, y los propios Vástagos que controlan el Senado Eterno a menudo dependen de los augurios para ocultar y racionalizar sus manipulaciones, aunque sólo sea para mantener su imagen de supremacía.

La verdad es que los Augures comenzaron siendo la Magistratura más débil y nadie está completamente seguro de dónde encaja en la estructura del Senado Eterno, y en cierta manera permanecen aislados del resto de las Magistraturas. Aunque disponen de gran influencia, también disponen de poco poder oficial. A menudo son quienes presentan visiones novedosas o cuestionan y critican la política oficial de las demás Magistraturas con más frecuencia. A menudo surgen escándalos de recibir sobornos a cambio de cooperación política, y a más a menudo que las otras facciones los Augures siguen sus intereses personales – incrementando su poder y el de la Magistratura con abandono oportunista, lo que deja muchos Vástagos confundidos (incluyendo a muchos Augures).

El surgimiento del cristianismo provocó una crisis entre los Augures, algunos de los cuales recibieron extrañas señales relacionadas con la nueva religión. A medida que ésta pasaba de ser una secta relativamente oscura a convertirse en una religión cada vez más importante, las señales adquirieron mayor significado. Por este motivo, los primeros vampiros cristianos que fueron aceptados en el Senado Eterno lo hicieron a través de los Augures, y finalmente formaron una facción interna, aportando numerosas teorías filosóficas e ideológicas que terminaron influyendo en la *Via Luminatis*, el código moral de la Magistratura. Sin embargo, algunos Augures recibieron oscuros presagios que parecían anunciar la caída de Roma y los relacionaron con el ascenso del cristianismo, a su vez los Augures cristianos afirman haber recibido señales que afirman que aunque Roma caerá, renacerá gracias a su religión. En cualquier caso, las diferencias entre Augures paganos y cristianos constituyen la principal división interna de la facción.

Otra característica de los Augures, relativamente conocida, es que una minoría de sus miembros practican diversas modalidades de magia de sangre, que incorporan a los ritos religiosos y para obtener el favor de los dioses. Algunos Vástagos desconfían de estos hechiceros que parecen haber obtenido sus conocimientos de clanes como los Assamitas y los Seguidores de Set, pero mientras continúan actuando en beneficio de Roma se les sigue aceptando. Además, como intermediarios oficiales de los dioses, los Augures normalmente disfrutaban del respeto y temor debidos a quienes tratan con los poderes divinos.

MIEMBROS

Existen dos tipos de vampiros que ingresan entre los Augures, y que son tan diferentes como la noche y el día. Entre ellos existen vampiros paganos y cristianos.

El primer grupo está formado por creyentes y fieles genuinos de los dioses, que tratan de mantener su favor sobre el Senado Eterno y guiar a los Vástagos de acuerdo con la voluntad de las divinidades. Por desgracia, debido a que estos vampiros a menudo tratan de alertar al Senado en los momentos de inminente crisis no son considerados consejeros sabios sino como alarmistas estúpidos o que quieren llamar la atención sobre sí mismos. La verdad no podía ser más diferente, pero tiende a permanecer desapercibida. Es algo similar a la maldición de Casandra: poseedora del don de la videncia, pero condenada a que ninguna de sus predicciones fuera creída. Lo cierto es que debido a la corrupción inherente a los Augures, la desconfianza de los demás Vástagos no carece de fundamento.

El segundo grupo está formado por los verdaderos oportunistas de los Augures: mentirosos y aduladores que procuran contarle al Senado Eterno exactamente lo que quiere oír. Estos oportunistas se aprovechan del comercio espiritual, y sus frecuentes ataques contra los adherentes incorruptibles con verdadera fe normalmente son apoyados por el resto de los Vástagos a los que se esfuerzan por agradar. Los engaños y fraudes, siempre presentes, se multiplican sin cesar con el paso del tiempo, y son especialmente numerosos durante las últimas noches del Senado Eterno.

Por lo que se refiere a los clanes representados entre los Augures, como no podía ser de otra forma los Malkavian constituyen la mayoría, y de hecho la Magistratura cuenta con más miembros Malkavian que ninguna otra facción, más de la mitad. Le siguen en número Lasombra y Ventrue con inclinaciones místicas. Los Augures Lasombra en particular han desarrollado ritos relacionados con el Abismo, y constituyen un subgrupo temido. Por último, la Magistratura de los Augures también adopta vampiros *Populares*, atenta sobre todo a dones relacionados con la videncia y el misticismo, y unos pocos Capadocios y Toreador también se han unido a las filas de los Augures.

FILOSOFIA

A primera vista los Augures son una sociedad puramente religiosa, pero muchos de sus miembros están motivados por intereses mundanos, y muchos de los oráculos y sacerdotes Augures están más que dispuestos a asegurarse de que las interpretaciones de sus augurios se adapten a las declaraciones oficiales del Senado Eterno – en cierto sentido, son tanto expertos en relaciones públicas como consejeros ceremoniales. Por lo tanto, muchos no se hacen ilusiones sobre su propósito poco divino dentro de la estructura de la sociedad de los Vástagos.

Para la mayoría de los miembros de los Augures, realmente no importa lo que creas, mientras procures realizar los rituales correctos. Los que memorizan docenas de rituales complicados (y tranquilizadores para el público) y ceremonias tienden a llegar lejos en la Magistratura, mientras que los Vástagos

fieles y dedicados atraen menos la atención y ayudan a dar poder a los Augures.

Incluso quienes tienen una verdadera fe admiten que los rituales realizados de forma elaborada y los sacrificios caros tienen más posibilidades de apaciguar y honrar a los dioses.

Quienes tienen creencias verdaderas saben que el sacrificio es el combustible que alimenta la llama del poder. Para los Vástagos, no existe mayor sacrificio que la sangre –ya sea la Vitae propia, o la del ganado humano. Todos los rituales de los Augures están centrados en el derramamiento voluntario de sangre a los dioses, invocando un intercambio divino por el poder o el conocimiento.

Quienes se preocupan poco por la fe comprenden también que la sangre es la riqueza de la Estirpe de Roma, y estructuran todas sus operaciones para provocar sacrificios de las masas. Muchos de los rituales de los Augures infieles son diseñados para poder extraer una proporción de sangre (o una representación de ella en forma de influencia u otros recursos) de la obediencia del Senado Eterno.

Los Augures se organizan de forma muy diferente a los cultos paganos, y posteriormente a las iglesias cristianas. Los sacerdotes atienden las necesidades de sus rebaños y offician los ritos. Por encima de ellos se encuentran los hierofantes y obispos de la *Via Luminitatis* en sus diversas versiones religiosas. El líder de la facción recibe el nombre de Sumo Pontífice, y en ocasiones, aunque no siempre, también es el representante Malkavian en el Triunvirato. Algunos Augures llevan vidas solitarias, como ermitaños, influyendo sobre comunidades religiosas mundanas y limitándose a asistir formalmente a las sesiones del Senado Eterno, despreocupándose de los demás Vástagos el resto del tiempo.

La *Via Luminitatis* es la más fragmentada de todas. De hecho, los vampiros cristianos o Cainitas siguen su propia versión, conocida como *Via Caeli*. Se dice que los guerreros del clan Salubri han desarrollado una senda propia de esta Vía, conocida como *Via Dolorosa*, que les lleva a sacrificarse hasta la muerte para acabar con los enemigos del orden divino.

AURA

Divinidad: La rectitud de los servidores de los dioses es aparente para todos. El modificado del aura se aplica a todas las tiradas Sociales que se basen en la imagen del vampiro como un enviado de los dioses.

Virtudes: Conciencia y Autocontrol

RITUALES Y PRACTICAS

La pompa y el ritual estructurados son el pan de cada día de los Augures. Ya sea un sencillo augurio realizado ante la asamblea del Senado Eterno o un largo y complejo ritual o plegaria, sacrificio y danza diseñados para ganarse el favor de un dios, los Augures han convertido en su negocio sorprender y fascinar a las masas del Senado Eterno con sus obras. Nada se deja al azar; cada acto está envuelto en elementos ocultistas y gestos misteriosos diseñados para incrementar la expectación.

Ritos Públicos

Los Ritos Públicos de los Augures se realizan con gran serenidad y un aura de detalle minucioso. Aunque pueden resultar sinceros o no (y pueden incorporar o no un verdadero poder sobrenatural), siempre son espectaculares. Quienes entre los Augures proporcionan cínicamente sus servicios al mejor postor creen sentirse obligados a dar al cliente algo por lo que merezca la pena pagar –y algo que nadie más está cualificado para darle. Quienes verdaderamente creen en el poder de los dioses, se toman los rituales arcanos y complejos muy en serio, sabiendo que cuanto más se esfuercen, más posibilidad habrá de que los dioses les escuchen.

El rito público más común de los Augures es el augurio: una lectura de señales dirigidas a proporcionar consejo sobre la forma de actuar. De los muchos augurios realizados por la Magistratura, el más popular es el realizado por los arúspices –que examinan las entrañas de un sacrificio. Los rituales especializados dictan los detalles exactos: qué órganos deben examinarse, qué tipo de animal se debe sacrificar y las circunstancias del sacrificio. Otros tipos de augurios profesionales realizados por los Augures incluyen la interpretación de sueños, el movimiento natural de los animales (pájaros o ratas), o los de mortales embriagados, el movimiento de las llamas, sangre y agua y, más peligrosamente, los colores del alba. Muchos de los rituales están diseñados

JERARQUIA DE PECADOS DE LA VIA LUMINITATIS

Puntuación	Pecado Mínimo	Razón
10	Profanar el santuario de un dios de Roma.	Lo sagrado es ley.
9	Mostrar cobardía	Eres un elegido de los dioses.
8	Actuar guiado por los impulsos de la Bestia	No eres un animal.
7	Hurto, robo o vandalismo voluntario	Debes respetar el orden divino.
6	Causar daño a una persona virtuosa	No debes dañar a quien obedece a los dioses.
5	Alimentarse de un inocente por la fuerza	No debes robar tu alimento.
4	Cometer actos blasfemos o profanaciones	No debes provocar a los dioses, su ira afecta a todos, no sólo a ti.
3	Permitir que un crimen importante quede impune	El orden divino debe ser respetado por todos.
2	Asesinar inocentes	Mata sólo a quienes lo merezcan.
1	Ayudar a los enemigos de los dioses	Si sirves a los enemigos de los dioses te traicionas a ti mismo.

para ser utilizados con la visión interna de Auspex (a efectos de juego, durante estos rituales el vampiro puede realizar una tirada de Percepción + Auspex y gastar un punto de Fuerza de Voluntad para recibir una visión, que puede ser enigmática o concreta en función de las circunstancias y los deseos del Narrador).

Muchos otros ritos incluyen purificación ritual, bendición mediante el baño en sangre de sacrificios y plegarias diseñadas para invocar o apaciguar a dioses vengativos.

El Calendario

Los Augures realizan un rito regular de sacrificio dirigido a mantener las bendiciones de los dioses sobre toda la ciudad de Roma, así como garantizar continuadas bendiciones sobre el Senado Eterno. Tres veces al mes (en las noches de luna llena, media luna y luna nueva), el ritual es realizado en gran asamblea, ante los Vástagos del Senado Eterno, con asistentes de todas las Magistraturas. En estas noches, los miembros de Posición más elevada de los Augures procuran apaciguar a los dioses y contrarrestar las malas profecías derramando una gran cantidad de sangre.

Veneficia

Como se ha mencionado, unos pocos Augures conocen magia de la sangre (normalmente hechicería caldea o Dur-an-ki, consulta **Secretos de la Taumaturgia**, pero disfrazada mediante los rituales romanos). Estos secretos se guardan celosamente, tanto para mantener un poder personal como para evitar suspicacias del resto de la Magistratura y sólo se utilizan en momentos importantes, y raramente en público. Diseñada a partir de las enseñanzas secretas del Culto, Veneficia representa la práctica dedicada de los verdaderos creyentes y la herramienta definitiva de intimidación para los cínicos. No menos arcanos que los ritos públicos generales, estos rituales han demostrado que funcionan *sólo* cuando sus complicados elementos y sus sacrificios son realizados correctamente. La magia de Veneficia puede ser invocada sin creer en los dioses, pero no sin la creencia en los Veneficia y sus rígidos requisitos.

TITULOS Y DEBERES

A pesar de su fragmentación, los Augures procuran mantener una estructura unificada dentro del Senado Eterno. En sus reuniones y rituales, los Augures se colocan en rangos de Posición deferente, de forma similar a los demás miembros del Senado Eterno, con los Vástagos más reverenciados más cerca del altar del sacrificio o augurio y los aspirantes de menor posición más lejos del centro.

Vaticinador

El título más genérico de los Augures es el de Vaticinador. Cada miembro lleva este título, desde el estudiante más novato a los grandes líderes del Ala de los Profetas. Más honorífico que un verdadero título, la palabra es utilizada habitualmente por los ajenos al Culto así como sus miembros. Todos los Vaticinadores del Senado Eterno llevan un pequeño cuchillo de hierro para los sacrificios, y una túnica negra o gris, con parte del manto levantado alrededor de la cabeza.

Erudito

Un Erudito es un Augur especializado y dedicado a la preservación y estudio de los rituales. Se



espera que todos los Eruditos sirvan como instructores y estudiantes y muchos trabajan cuidando bibliotecas o textos esotéricos. Los Eruditos han diseñado un código propio, para ocultar el conocimiento que intercambian y excluir a los extraños de sus secretos. Los Eruditos se distinguen con una franja blanca en sus ropas de oficio.

Epulones

Especializados en asegurar las bendiciones de los dioses en las cámaras y reuniones oficiales del Senado Eterno, los Epulones son los Augures más solicitados y mejor pagados. Supervisan los sacrificios realizados en rituales de purificación y verifican la aprobación de los dioses ante cualquier gran proyecto del Senado Eterno. Los miembros de los Vástagos Epulones están marcados con una franja roja en sus ropas de oficio, y llevan cuencos diseñados para recoger la sangre de los sacrificios.

Sumo Pontífice

El líder nominal de los Augures en cualquier dominio recibe el nombre de Sumo Pontífice. Si una mujer vampiro ocupa la posición, se la llama "Regina Sacrorum", o reina de lo sagrado. El Sumo Pontífice supervisa todas las operaciones de los Augures en el dominio y dirige las grandes reuniones y rituales de la Magistratura. La posición técnicamente implica un mayor conocimiento y relación más estrecha con los dioses, y por lo tanto tiene un peso indiscutible en la política de los Augures. Este vampiro preside los sacrificios mensuales del calendario romano, y su recomendación es muy solicitada por los ajenos a los Augures.

OPINIONES DE LOS AUGURES

Los Augures: Ayudamos al estado, pero servimos a los dioses.

Los Magistri: Ellos también sirven a los dioses a su manera.

Los Patricios: Aunque su actitud nos resulta difícil de aceptar también contribuyen a mantener el orden, pero no creen en más dioses que en ellos mismos.

Los Populares: Ellos se encargan de las tareas más ingratas y permiten que nos dediquemos a los dioses. Pero deben ser vigilados y controlados, son nuestro eslabón más débil.

Los Peregrini: Sus dioses seguramente saben cosas con las que seríamos más sabios.

LOS MAGISTRI

Los Magistri se consideran el baluarte del Senado Eterno frente a sus enemigos, la muralla entre la civilización y la barbarie, formada por Vástagos valientes y dedicados en su servicio a la Estirpe de Roma. Pragmáticos y virtuosos desfilan por las calles y catacumbas de Roma ocupándose de cualquier amenaza y vigilando y sometiendo a quienes consideran más débiles que ellos.

Exhaustivamente adiestrados en las virtudes y el honor de los romanos, entre sus solemnes filas se encuentran los gobernantes y tiranos más capaces de la Historia, pero también poderosos guerreros que sirven a sus ideales fuera de los salones de la política, prestando directamente sus brazos a la causa de defender el Senado Eterno y todo lo que simboliza. Unidad, lealtad y

resolución son sus símbolos, y están dispuestos a resistir o caer por el Senado Eterno.

VISION GENERAL

Los Magistri se consideran la Magistratura más antigua de todas, fundada por los primeros vampiros de Roma. Tinia, Collat y el propio Camilo seguían la *Via Regalis*, hasta que Camilo decidió seguir su propia Vía, separándose del resto de sus compañeros. Quienes no lo siguieron cerraron filas en torno al antiguo Lisandro, uno de los consejeros de mayor confianza de Camilo. Caminaron entre los conquistadores de la antigüedad, expandiéndose hacia el exterior y subyugando a los vampiros bárbaros, desorganizados y sin leyes –al menos desde su punto de vista. Los Magistri consideran que fue su sacrificio sangriento el que llevó a Roma a la conquista de su Imperio y que son sus cuerpos quienes definen sus fronteras en estas noches.

Pero a pesar de su actitud militarista, los Magistri no son sólo espadas, lanzas y puños, sino también oratoria, debate y liderazgo. A medida que el Imperio Romano crecía y más vampiros se situaban bajo su gobierno, los Magistri también crecieron, sometiendo a los enemigos conquistados, Abrazando soldados y líderes mortales y extendiendo las fronteras. Las frecuentes batallas evitan que los Magistri se vuelvan complacientes; el enemigo nunca descansa y carece por completo de compasión o escrúpulos.

Y el peligro exterior sólo es la mitad del problema. Autoproclamados protectores de Roma y de las leyes del Senado Eterno, los Magistri también deben dirigir su atención hacia los enemigos internos y los ciudadanos del Senado Eterno, asegurándose de que nada amenace el orden establecido entre la Estirpe, y su propia Posición como justos e infalibles gobernantes. Normalmente los Populares y Extranjeros se resienten ante la actitud de superioridad de los Magistri, pues su justicia a menudo deriva en abusos. Sólo los Optimates son respetados en virtud de su Posición en el Senado Eterno.

Contrariamente a lo esperado y a las críticas de sus adversarios, la mayoría de los Vástagos Magistri no abusan constantemente del poder que tienen. La gran mayoría de la facción está formada por Vástagos que creen de verdad en la superioridad de la civilización romana, y que se esfuerzan regularmente incluso hasta el punto de arriesgar su existencia para preservarla. Quienes ha acompañado a las legiones a las fronteras han contemplado la alternativa con alarmante frecuencia: criaturas salvajes, feroces, con dientes afilados y garras y ojos llenos de locura por los frenesíes de la Bestia y constantemente atrapados en ciclos permanentes de violencia y destrucción. La mayoría de los Magistri creen que ellos son todo lo que evita que el Senado Eterno se desmorone en ese caos, por lo que tienen gran respeto por la santidad de la ley.

Dicho esto, puede resultar difícil para los Magistri mantener un respeto apropiado por los Vástagos que no siguen la *Via Regalis*. Los más antiguos a menudo comienzan a creer que ellos son los únicos dignos de poseer la ciudadanía, ya que son los únicos que aprenden y se preocupan del valor del orden en un conflicto que conocen de primera mano, en los salones políticos y en los campos de batalla, y potencialmente mortífero. Los

JERARQUIA DE PECADOS DE LA VIA REGALIS

Puntuación	Pecado Mínimo	Razón
10	Descuidar tu deber.	Aquéllos que no cumplen sus responsabilidades las pierden.
9	Faltar al respeto a tus iguales.	El respeto se gana respetando.
8	Tratar a un inferior como un igual.	Todos deben conocer su lugar, tú también.
7	Romper la palabra dada a uno de tus pares.	La confianza se gana siendo digno.
6	Comportarte de forma vergonzosa ante tus pares.	El honor y la reputación lo son todo.
5	Mostrar debilidad ante los subordinados.	Debes cuidar de tu buen nombre.
4	Tratar a un superior irrespetuosamente.	Los jefes deben recibir el debido respeto.
3	Permitir que tu honor sea puesto en duda.	El honor lo es todo; tu reputación debe permanecer limpia.
2	Romper la palabra dada a tus superiores.	Tu palabra te ata. Si tu palabra no vale nada, tú tampoco.
1	Romper un juramento.	Los juramentos son sagrados y mantienen unido el mundo.

Vástagos Populares y los Peregrini tienden a ver el lado duro de los Magistri un poco más a menudo de lo que se merecen.

Por su parte, los Vástagos de otras Magistraturas tienden a ser justos e implacables con los Magistri. Son temidos y respetados, pero también son despreciados como perros del Senado Eterno y opresores de los buenos y justos vampiros de las clases inferiores. El sentido del deber de los Magistri es considerado como mero matonismo y sed de sangre, o una vacía excusa para justificar su opresión y el apoyo de los Magistri al orden establecido se interpreta como nada más que como la defensa ciega de sus privilegios. No es fácil ser un Magistri, pero dicen que es mejor lo malo conocido que la alternativa.

MIEMBROS

En teoría los Magistri están dispuestos a reclutar a cualquier Vástago que demuestre un fuerte sentido de la disciplina, y disposición a proteger la ley, mediante la palabra o las armas. Quienes disponen de una buena mente para la estrategia y demuestran frialdad en combates dialécticos y físicos ascienden rápidamente en sus filas, a menudo adquiriendo una elevada Posición en pocos años. Los Optimates jóvenes acuden a los Magistri, sabiendo que constituyen una poderosa estructura de apoyo y una reserva de aliados leales, por lo menos contra los adversarios de otras Magistraturas.

Hay espacio para los antiguos y ancillae en los niveles superiores de los Magistri, pues valoran más los méritos individuales que las demás Magistraturas... dentro de las filas de los Optimates, por supuesto. Quienes consiguen sobrevivir terminan convirtiéndose en Cónsules veteranos y Generales curtidos en las batallas – y no se les debe tomar a broma.

Cualquiera de los clanes Optimates puede unirse sin dificultades a los Magistri, al margen de su trasfondo mortal, pues los miembros de la Magistratura valoran los actos de los Vástagos desde el comienzo de su nueva existencia, la vida mortal no importa, por respetables que sean los logros. Sin embargo, la gran mayoría de sus miembros proceden de los clanes Ventrué y Lasombra, con una minoría de Malkavian que suelen quedar relegados a las Posiciones más bajas, aunque las excepciones destacan. De la misma forma, también

reclutan vampiros *Populares* en función de sus méritos políticos y marciales, pero siempre templados con autodisciplina y dedicación al Senado Eterno –las simples máquinas de matar, por eficaces que sean, no tienen lugar entre las filas de los Magistri. Siempre han existido unos pocos Capadocios, Gangrel y Toreador adoptados en la Magistratura, pero no se trata de simples neonatos, sino de individuos especialmente destacados cuyas acciones eliminan cualquier duda que pueda atribuírseles en función de su linaje.

FILOSOFIA

La constante amenaza de la batalla y el duro esfuerzo de los Magistri crean una filosofía sencilla y directa: los enemigos del Senado Eterno son una amenaza continua. Deben ser perseguidos, encontrados, enfrentados y destruidos. Cualquier cosa que no ayude a hacer el trabajo es potencialmente peligrosa, debido a que resulta una distracción. En un mundo donde uno gobierna o es gobernado, los seguidores de la *Via Regalis* aprenden en primer lugar a dominar a la Bestia, a mandar a los inferiores y obedecer a los superiores. Entienden que todos son capaces de gobernar, pero que sólo los más capaces pueden mantener el orden. La Bestia es el principal obstáculo de un Vástago, representando los impulsos oscuros que llevan a la caída de los gobernantes, la rebelión y la traición. Por lo tanto un Magistri debe primero controlar y conquistar a su Bestia si aspira a controlar y conquistar lo que le rodea.

Aunque los Magistri aspiran a las hazañas y la gloria, también se preocupan por el gobierno y comprenden el valor de la cooperación y el valor de la acción concertada con sus compañeros, y con más reticencia, con otras Magistraturas. Siempre que les resulta posible, presentan un frente unificado, confiando en el poder conjunto de su facción y en la abrumadora fuerza de sus Vástagos para fortificar y cubrir los puntos débiles de los demás. La visión ideal de los Magistri es la de una muralla de Vástagos, resistiendo hombro con hombro, dura como el hierro y que se mueve mediante una terrible y mortífera voluntad.

Este ideal no sólo se aplica a la conducta militar. En general, el individualismo y el desvío de la norma aceptada son mal vistos entre los Magistri. De la misma forma, la conducta descontrolada es rechazada. Los



buscadores de gloria egoísta y los buscálíos no son la clase de Vástagos en los que se puede confiar para que mantengan su lugar, así que no son la clase de miembros que busca la Magistratura.

Sin embargo, esta visión honorable de unidad y cooperación a menudo es acompañada por una mentalidad implacable. Los Magistri creen que un Vástago (o un grupo o una nación) que cae en combate pierde todos sus derechos. Si es honorable, morirá con su espada en una batalla gloriosa o se suicidará. Pero si no lo hace, se habrá quedado sin honor –y se merecerá cualquier sufrimiento posterior. La esclavitud, humillación y destrucción de un enemigo caído son perfectamente aceptables para los Magistri, sin importar las circunstancias. Un enemigo que pierde ante los Magistri se convierte en un recurso que puede ser explotado –o desechado- como quieran y pueden ser convertidos en esclavos. Los cobardes e incompetentes son una vergüenza para sus anteriores compañeros, y es mejor olvidarlos lo antes posible.

Aunque existen varias Vías secundarias dentro de la *Via Regalis* cada una de ellas cumple con una función dentro de la Magistratura. Los soldados y legionarios Magistri abrazan la *Via Ecuestre*, muy jerarquizada siguiendo un modelo militar, mientras que los políticos y consejeros a menudo siguen la *Via Consuasor*. Sin embargo, los principales líderes de la facción siguen la Vía principal.

AURA

Liderazgo: Los seguidores de la *Via Regalis* creen y saben que son los mejor capacitados para gobernar. Quienes les rodean pueden sentir su presencia imponente como una corona o símbolo de mando. Su

modificador de aura afecta a las tiradas para mandar o dirigir a otros.

Virtudes: Convicción y Autocontrol

RITUALES Y PRACTICAS

Casi todos los rituales de los Magistri fortalecen el espíritu de unidad y cooperación que definen a la Magistratura. Sobre todo en el ámbito militar, muchas de sus maniobras requieren gestos coreografiados y marchas que demuestran el funcionamiento comunal y conjunto de los Magistri y la armonía física de sus soldados.

Iniciación y Promoción

La Iniciación entre los Magistri raramente es una ceremonia sencilla, algo que se adapta bien a los ideales de la facción. Mientras que otros Vástagos pueden elegir otras Magistraturas simplemente declarando su intención de hacerlo, es mejor que un aspirante a Magistri sea puesto a prueba antes de aceptarlo, y las consecuencias de fallar pueden ser dolorosas.

La iniciación se consigue mediante un padrino de la Magistratura (muchas veces el *Pater* del aspirante), aunque se han producido casos de neonatos de las provincias que han emprendido largos viajes buscando la iniciación cuando se les había negado en sus hogares. Pero la iniciación en otro dominio puede resultar más difícil, aunque sea el único medio disponible para el Vástago.

Aunque existen ciertos estándares de Iniciación (un examen/interrogatorio por parte de tres Magistri, una prueba de resistencia, una prueba de coraje), los aspirantes nunca deberían dar nada por sentado, ya que los Magistri pueden diseñar una prueba específica para él, como un medio de comprobar si son capaces de ir más allá de sus debilidades. Ya que la actuación del aspirante

se refleja en la reputación de su padrino, éstos suelen tener mucho cuidado con quienes escogen.

Quienes superan la Iniciación son adoptados entre los Magistri, y en ocasiones se les asigna un destino en el que pueden servir a la Magistratura. Se celebra una ceremonia para aceptar a los nuevos miembros, en el que se leen sus nombres y una lista de los logros. Al final de la lectura el nuevo Magistri es marcado con una espada candente. Por supuesto se espera que resista el dolor de la marca con valor, demostrando su fuerza y fortaleza. Un vampiro que llora o huye ante el acero candente, no es probable que disfrute de una carrera próspera. No hay aplausos ni celebración –no en la ceremonia. Posteriormente, cuando la lectura oficial se completa y las filas han abandonado el campo del honor, son libres de celebrarlo de forma ruidosa. Y a menudo lo hacen.

La Promoción en las filas se realiza de forma similar. Cualquier Magistri que se distinga es presentado ante sus compañeros mientras un superior hace una declaración oficial de su éxito, y añade un título honoroso (como “valeroso” o “inmisericorde”) a su título oficial. Es posible que todo un grupo de Magistri consiga honor de esta forma.

Senado Invicto

Cada año, en el aniversario de la fundación del Senado, todos los Magistri conmemoran la victoria de sus predecesores y recuerdan a sus caídos. Se celebran solemnes ceremonias y sacrificios, y cada Magistri saluda a quienes han sufrido sus Muertes Finales al servicio de la Roma civilizada.

El ideal de los Magistri dicta que los predecesores caídos son honrados mediante los actos de sus sucesores, así que la mayoría de los miembros de la Magistratura se esfuerzan cada noche, trabajando para mantener el orden de Roma de la mejor forma que pueden.

TITULOS Y DEBERES

Las filas de los Magistri son sencillas y ordenadas, ascendiendo de forma militar o política. Todos los miembros de la Magistratura llevan insignias claras que marcan su posición, y todos obedecen a sus superiores, tal y como se espera.

Ciudadanos

La gran mayoría de los Vástagos Magistri son considerados “Ciudadanos”, y constituyen la base de la Magistratura. Por una parte se encuentran los Virgatores, o “Portadores de la Vara”, soldados rasos de la fuerza militar de los Magistri, y por otra los Cuestores, administradores de los asuntos mundanos necesarios para el sostenimiento de la facción. En principio, los novatos y filii ocupan esta posición, siendo adiestrados en las costumbres y habilidades de la Magistratura, y a menudo aprenden juntos, alternando funciones. Sólo tras un período de un año se decide si es el ámbito militar o el político el que se adapta mejor a su capacidad. Si el ciudadano destaca en los dos ámbitos, se le suele permitir elección, aunque las necesidades de la Magistratura tienen preferencia.

Los Virgatores llevan un distintivo yelmo de infantería romana con cresta negra, mientras que los Cuestores llevan una toga blanca con una banda negra.

Centurión/Censor

Centuriones y Censores son los oficiales Magistri, dirigiendo las unidades de Virgatores y Cuestores. Los Centuriones imparten las órdenes en el campo de batalla y los Censores en la administración urbana, siendo responsables de las asignaciones y promociones dentro de las filas de sus unidades. De forma similar a sus contrapartidas mortales, los Centuriones llevan un yelmo de cresta negra, pero perpendicular a la cresta de los Virgatores. Los Censores llevan una toga blanca con banda negra y un anillo que indica su rango.

Ecuestre/Edil

Los Vástagos Ecuestres son los soldados y ejecutores de mayor posición, que adoptan posiciones especializadas entre los Magistri. Son los investigadores y estrategas de la Magistratura, los instructores e interrogadores. Los vampiros de rango Ecuestre llevan un único anillo de plata para indicar su posición.

Un Vástago Edil es el encargado de la administración de los Magistri en un dominio, a quien obedecen todos los oficiales administrativos.

Cónsul

A lo largo de la historia del Senado Eterno, el líder de los Magistri ha sido Lisandro, del clan Ventrue, quien ha asumido la posición de Cónsul, responsable de la planificación y ejecución de estrategia a nivel del Imperio, en su defensa y en la aplicación de la ley. El Cónsul es el juez último en los asuntos de los Magistri, así como el encargado de aplicar la justicia sumaria en los casos que no merezcan la atención del Senado Eterno, aunque suele ser asesorado por un consejo de Ecuestres y Pretores.

En ocasiones Lisandro ha dejado vacante la posición de Cónsul, bien debido a un largo viaje o a un período de letargo. Un Consejo de Pretores y Ecuestres ha designado entonces a su sustituto.

OPINIONES DE LOS MAGISTRI

Los Augures: Los videntes contemplan el sol.

Los Magistri: Los pilares que sostienen a los Vástagos.

Los Patricios: Una prueba y un desafío que debemos superar.

Los Populares: Aceite, pan y vino. Nuestros protegidos y servidores.

Los Peregrini: Parientes y bastardos que se comen nuestra comida.

LOS PATRICIOS

La primera Magistratura del Senado Eterno fue formalmente creada por Camilo y sus seguidores, constituyendo un formidable e influyente cuerpo gubernativo entre la élite de los Vástagos. Es un grupo representativo formado por Vástagos aristócratas, filósofos, legisladores y políticos que buscan fama. Aunque entre ellos se encuentran influyentes nobles, los Patricios no son tan estrictos ni tan rígidos como los Magistri, elevando sus múltiples tonos en los Foros de Roma. Contrariamente a lo que pudiera pensarse no se trata de un grupo conservador e inmovilista que se aferra desesperadamente a sus privilegios –aunque algunos de sus miembros se comporten así. Algunos de ellos tienen

ideas radicales y escandalosas que hacen tambalearse los salones de la Estirpe.

VISION GENERAL

En las noches de la fundación del Senado Eterno, los Vástagos de Roma estaban obligados, debido a su poder personal y su influencia a inclinarse ante el más poderoso de ellos: Tito Furio Camilo, chiquillo de Collat y descendiente de Júpiter. Con la ayuda de su amante Sahar, que puso los fundamentos filosóficos y teóricos y de una cuadrilla de aliados selectos de diversos clanes abandonó la *Via Regalis* y creó una nueva Vía, la *Via Desideratio*, el Camino del Deseo.

La filosofía de Camilo y sus aliados no tardó en extenderse entre los diversos clanes, primero entre los Ventrué y Lasombra insatisfechos con las hipocresías y limitaciones de la *Via Regalis*, la filosofía más popular hasta el momento entre la élite de los Vástagos de Roma.

Pero los clanes Populares y los Peregrini también recibieron el mensaje de la *Via Desideratio*, un mensaje de consuelo y fortalecimiento que rechazaba el valor intrínsecamente superior de la sangre de los Optimates.

Muchos Magistri acusan a los Populares de haber provocado la “decadencia” que ha roído el corazón del Imperio Romano, pero la realidad, como siempre, es mucho más compleja. Durante los últimos años de la República y los años dorados del Imperio Romano, la *Via Regalis* y la *Via Desideratio* influyeron en el derrumbe del avaricioso y arrogante imperio, mientras se hundía profundamente en la corrupción, originada por el colapso de la sociedad romana mortal, la cual se reflejaba en la degradación de la Estirpe del Imperio.

Con el ascenso de Contantino y la oficialización del cristianismo, unas décadas después de la desaparición de Camilo, la *Via Caeli*, descendiente de la *Via Luminitatis*, creció en poder y sus seguidores comenzaron a perseguir a los seguidores de la *Via Desideratio* llamándoles Pecadores, y marcando a sus adeptos con el epíteto con el que serían conocidos en la Edad Oscura.

En realidad, el cuerpo de los Patricios es un dinámico cuerpo legislativo, en cierta medida la contrapartida de los Magistri, con los que comparten una compleja relación de cooperación y odio. De hecho, los Patricios se nutren de muchos miembros desencantados de los Magistri, algo que irrita sobremedida a los seguidores de la *Via Regalis*. Su estructura es más laxa, combinando elementos filosóficos, políticos y religiosos. También disponen de un pequeño cuerpo militar, que si bien no es tan jerarquizado como el de los Magistri, entre sus filas cuenta con asesinos y guerreros muy peligrosos. También cultivan cuidadosamente cultos de sangre, y son los Vástagos que con mayor frecuencia tienden a hacerse pasar por dioses.

Los Patricios se consideran gobernantes y servidores: sacian las necesidades del Senado Eterno dándole a los Vástagos lo que quieren y al mismo tiempo asegurándose de que sus apetitos no se descontrolan. Para ello deben detectar las debilidades de las estructuras, señalarlas y eliminar los eslabones débiles, para que otros más fuertes ocupen su lugar.

O eso es lo que dicen. La verdad es que ni siquiera los Patricios son capaces de escapar a la corrupción que afirman combatir. De acuerdo con los

críticos los Patricios utilizan una política de pan y circo para mantener controlada a la Estirpe mientras se preocupan únicamente de llevar a cabo sus planes egoístas. De hecho, los Patricios más poderosos y privilegiados, entre ellos Camilo, raramente reciben oposición o crítica, y disfrutan de una autoridad casi completa para dictar y reforzar la aplicación de la ley como quieran.

Confíen o no en los Patricios, los Vástagos del Senado Eterno no pueden negar que la Magistratura ha contribuido de forma innegable a la prosperidad del Imperio, ayudando a mantener la sociedad de los vampiros, bien mediante el uso de la oratoria y la diplomacia o mediante el uso sutil de cuchillos y venenos cuando ha sido necesario. Las noches anteriores a la formación del Senado Eterno se consideran una época sangrienta y caótica de oscuridad y desesperación. Mejor obedecer a un grupo interesado de aristócratas y vivir en paz, que no ser mejor que las bestias bárbaras de las tierras fuera del Imperio.

MIEMBROS

A pesar de su nombre, la Magistratura de los Patricios no está formada exclusivamente por los Vástagos de linaje más prestigioso y sus honorables descendientes. Camilo y otros Patricios sí pueden serlo, pero lo cierto es que los Patricios adoptan más Vástagos Populares que los Magistri y los Augures juntos. Numerosos Vástagos jóvenes ocupan los asientos externos, sirviendo como portavoces públicos, mensajeros y académicos, luchando políticamente en una feroz competición para distinguirse y acercarse a las envidiables posiciones del centro de la organización.

Si algo define la diversidad existente entre los Patricios es la honestidad, brutal y directa. Les revuelve el estómago la hipocresía, un hecho que a menudo los enfrenta a los Magistri. No ofrecen el Abrazo a los débiles, y buscan a individuos que poseen algún deseo o pasión poderosa que persiguen sin importarles el riesgo que corren. En ocasiones buscan a quienes se encuentran en el límite moral o a quienes rozan los límites sociales que les confinan en su “lugar”. A menudo persiguen equilibrio de rasgos de carácter, voluntad, pasión e intelecto.

Aunque Lasombra, Malkavian y Ventrué constituyen la mayoría de los Vástagos Patricios, también existe una considerable minoría de Toreador, adoptados como aliados durante las guerras contra Cartago y Roma. La mayoría descienden de los antiguos Iontius y Helena, conocidos por su sensualidad y su gusto por el placer. También existen unos pocos Capadocios y Gangrel en las filas de los Patricios, pero su presencia es testimonial. Los Patricios buscan mentes ágiles y astutas, pero también disposición a liberarse de las cadenas interiores y exteriores, algo que no siempre es tan frecuente y limita los posibles candidatos.

FILOSOFIA

Los fundamentos filosóficos y morales de la *Via Desideratio* son decepcionantemente sencillos, sin éticas complejas y sobrelaboradas como otras Vías. De hecho los Patricios consideran que los añadidos son innecesarios y mentiras para justificarse. Al fin y al cabo

la naturaleza de los Vástagos es algo sencillo. Los Patricios afirman que todo vampiro tiene el derecho natural a mandar sobre su propia naturaleza y destino.

Con respecto a la Bestia los Patricios aceptan su existencia como algo inherente a sus propias naturalezas, debido a que son criaturas de inclinaciones morales extremas (hombre y bestia) y cultivando ambas partes los Patricios pueden expresar de forma completa lo que realmente son. La *Via Desideratio* estudia particularmente la Bestia y su naturaleza, sus anhelos y sus deseos. Porque en la propia oscuridad uno puede encontrar las verdades que necesita para completar su alma, en vez de dividirla en pedazos opuestos y enfrentados entre sí.

Por otra parte los Patricios consideran que los principios de la libertad y de la acción se encuentran estrechamente entrelazados, y la elección de la libertad personal no es tan sólo algo retórico, sino un principio que persiste durante toda su existencia. Cada Vástago debe practicar la libertad de su mente y espíritu, porque de lo contrario no tendría ningún sentido reivindicar ser libre. Cada individuo debe estar preparado para defender su libertad o de lo contrario se la pueden arrebatar. Cada individuo debe luchar para lograr sus sueños y aspiraciones, para ansiar eternamente, pues de lo contrario, la existencia carecería de propósito.

Los elementos más atractivos de la *Via Desideratio* son su honestidad refrescante, la ausencia de pretensiones, y el rechazo a la desesperación por lo perdido, sin desdeñar los placeres que pueden obtenerse de la exploración de la naturaleza vampírica. El modo de vida del Deseo puede resultar muy seductor para los vampiros atrapados en ataduras espirituales insolubles o estancados en posiciones inamovibles dentro de la Estirpe.

Pero la entrada en la *Via Desideratio* no es un camino que deba emprenderse a la ligera. Los potenciales mentores no suelen buscar aprendices, pero algunos parecen disfrutar especialmente buscando nuevos seguidores en otras Vías, a menudo con éxito. Por otra parte no existen dos novicios que sean educados en los caminos del Deseo de la misma forma, y a todos se les anima a leer, a escribir y a actuar siguiendo sus propios deseos. No resulta tan fácil como parece. Las éticas y

valores previos, ya sea la memoria humana o una Vía de los Vástagos resultan difíciles de desarraigar. En una sociedad patriarcal y tradicional como la romana, muchos mentores deben comenzar por liberar a sus novicios de las cadenas de sus vidas.

A diferencia de otras Vías, las variadas sendas ramificadas de la *Via Desideratio* conviven armoniosamente dentro del camino filosófico principal, a menudo como refinamientos de elementos éticos particulares. Al fin y al cabo, el concepto de "ortodoxia" en la Vía resultaría contradictorio y las relaciones entre las diversas variantes tienden a ser menos tensas que en otras Vías. La *Via Voluptarius* se centra en los placeres físicos e intelectuales, abrazando la primacía del sensualismo físico. Son consejeros muy capaces en la sociedad de la Estirpe, y poseen una gran perspicacia para descubrir las debilidades y deseos de sus adversarios y manipular esas fragilidades. De esta Vía secundaria surgió la *Via Crudelitas*, un retoño retorcido cuyos devotos encuentran placer en el dolor que infligen.

AURA

Sedución: Los seguidores de la *Via Desideratio* son atractivos, bien física, social o espiritualmente y tienen una habilidad extraordinaria para conocer los deseos de otros. El modificador del aura afecta a las tiradas para tentar y seducir a otros.

Virtudes: Convicción e Instinto

RITUALES Y PRACTICAS

Contrariamente a las opiniones de los desconocidos, los rituales y prácticas de la *Via Desideratio* tienden a ser bastante diversos. Aunque las expresiones ritualizadas de la inclinación del camino al vicio y el libertinaje sean comunes, no todos los encuentros y ritos terminan en orgías. Ni todas las reuniones, cultos o grupos de seguidores de la *Via Desideratio* celebran sus ritos de la misma forma ni al mismo tiempo. De hecho, sólo respetan dos ritos concretos al año.

Afrodisiáco

El Afrodisiáco se celebra en primavera, aunque no en una fecha concreta (en Roma se celebra el cumpleaños de Camilo, el 27 de marzo), aunque algunos

JERARQUIA DE PECADOS DE LA VIA DESIDERATIO

Puntuación	Pecado Mínimo	Razón
10	Reconocer cualquier limitación moral.	Estás por encima de esa debilidad.
9	No satisfacer un nuevo deseo.	Ningún placer te está negado.
8	No cabalgar la ola de un frenesí.	La negación fortalece a la Bestia.
7	No tentar a los autoproclamados virtuosos.	La virtud es una mentira que debes poner al descubierto.
6	Evitar herir a otros a costa de tu placer.	No hay dolor más importante que tu placer.
5	Rechazar una oportunidad de ganancia material.	Tus propias necesidades son más importantes que los demás.
4	Actuar en contra de tu propio interés.	Sólo los necios se sacrifican.
3	Rehusar matar cuando te beneficia.	Ninguna vida es más importante que la tuya.
2	Negarse a alimentarse cuando es necesario o surge la oportunidad.	No niegues tu mayor placer y necesidad.
1	Animar la falsa virtud y a quienes la propagan.	La virtud es una mentira y la prisión del espíritu.

grupos lo preparan tan pronto aparecen los primeros brotes de hojas, flores o pájaros tras el largo y oscuro invierno. Otros esperan hasta mayo, cuando las noches son más cortas y cálidas.

Originalmente el Afrodisíaco era un festival sagrado griego en honor de la diosa Afrodita, un rito de fertilidad y productividad de la tierra que incluía actos sexuales llevados a cabo por las sacerdotisas y seguidoras de la diosa. El Afrodisíaco de la *Via Desideratio* generalmente se utiliza como rito de iniciación y reconocimiento del novicio ante sus compañeros. Un novicio no tiene que ser iniciado en el Afrodisíaco para ser considerado un seguidor de la *Via Desideratio*, pero la mayoría quieren serlo para poder disponer de reconocimiento intelectual y espiritual.

El Afrodisíaco es una celebración de la existencia, especialmente de los aspectos que proporcionan alegría, diversión y placer. Si el tiempo lo permite los participantes suelen ir desnudos o coronados de hojas de hiedra y flores. Los masajes sensuales y los baños rituales (en ocasiones con sangre) son frecuentes, junto con competiciones de danza y poesía. Los iniciados por lo general son los invitados de honor de la celebración, y guiados por los veteranos se les ofrece un variado banquete de delicias terrenales, animándoles a saciar toda su hambre libremente y a explorar sus deseos sin miedo ni vergüenza. La ceremonia alcanza su clímax cuando los iniciados son llevados fuera de la reunión a un santuario, donde se les pregunta sus razones para caminar en la *Via Desideratio*. Si las respuestas son aceptables, habrán nacido nuevos caminantes del Deseo. Los iniciados son llevados de regreso al festival, donde son recibidos con un ritual orgiástico de sangre y amor.

Saturnalia

La Saturnalia se celebra en invierno, con un tono marcadamente diferente del Afrodisíaco, aunque las celebraciones guardan ciertas similitudes. En ambas el jolgorio es común, pero las celebraciones de la Saturnalia adquieren un cariz más oscuro.

La Saturnalia se produce en una fecha fija del año, en la semana entre el 17 y el 23 de diciembre, abarcando las celebraciones mortales de la Opalia y la Larentalia, así como la noche del solsticio de invierno, la más larga del año. Sus ritos abarcan un gran número de temas, representando el cambio espiritual y ético, el caos, el desorden y el derrocamiento de los papeles sociales establecidos. Normalmente se utiliza la ocasión para burlarse del orden social.

La Saturnalia es presidida por el Señor del Desgobierno, una figura que se elige al azar mediante fichas de arcilla llamadas *sigillaria*, una por cada asistente. La inmensa mayoría de esas fichas son estatuillas, velas, símbolos fálicos, príapos y diversas figuras ingeniosas. Sin embargo, una de esas piezas está marcada con la imagen de la elección: una alubia. El individuo que obtiene la alubia se convierte en el Señor del Desgobierno.

Este individuo es coronado con una corona de acebo y una máscara, representando los rasgos de un poderoso Vástago local (en Roma se utiliza una máscara de oro donada por el propio Camilo), de forma exagerada y cómica, que reina durante las siete noches del festival. Por costumbre se espera que el Señor del Desgobierno participe en la mayoría de las celebraciones. Cada noche

el Señor del Desgobierno enciende una vela (que simboliza el sol) y la apaga al terminar la noche. También sostiene una hoz de oro con la que corta las gargantas en las libaciones rituales al comienzo de la fiesta de la última noche.

Durante la Saturnalia suelen celebrarse varias pruebas y desafíos dirigidos a expandir los horizontes espirituales del caminante del Deseo, ayudándoles a comprender la Vía o proporcionándoles nuevas experiencias. También se asignan tareas que deben cumplirse dentro del plazo de un año y un día. Asimismo, se juzga cualquier disputa o contienda entre los caminantes del Deseo que sea presentada ante el Señor del Desgobierno. Pero no todos son desafíos y juicios rituales. Al menos una noche se celebra una mascarada en la que los Vástagos y mortales presentes intercambian sus papeles (los señores juegan a ser sirvientes, los sirvientes juegan a ser señores, los hombres se visten como mujeres, las mujeres se visten como hombres y la informalidad es la regla). Son comunes las obras populares y satíricas sobre las estupideces y debilidades de la élite local, tanto Vástagos como mortales.

La Saturnalia también es aprovechada para intercambiar información con los visitantes y concluye con una fiesta de sangre final, en la cual todos los presentes beben una libación ritual preparada utilizando los cuerpos y sangre de recipientes especialmente consagrados (que no suelen sobrevivir), mezclados con la sangre del Señor del Desgobierno.

TITULOS Y DEBERES

Los Patricios están organizados vagamente en el mejor de los casos, pero son pragmáticos y comprenden que la unidad es poder. Tienden a ser individualistas, siguiendo sus propios deseos, en ocasiones reuniendo cultos de seguidores, tanto Vástagos como mortales. Los más experimentados se convierten en los líderes de la facción, atrayendo a otros a la *Via Desideratio* y enseñándoles a desatar sus deseos y a dominarlos. Cada subgrupo Patricio desempeña una función dentro de la Magistratura, complementándose entre ellos, pero siempre en igualdad entre las divisiones. De hecho la pertenencia a una de estas divisiones no es fija, y un Patricio puede pertenecer a varias en función de los recursos que maneja. La Posición en la Magistratura se adquiere a nivel individual, en función del poder que consiguen controlar.

Cultivadores

Los Cultivadores se encargan de reunir los recursos mundanos y sacrificios que utiliza la facción. Muchos son grandes terratenientes y latifundistas o introducen su influencia en redes comerciales. A menudo acumulan inmensas reservas de bienes materiales y Rebaños, aunque algunos son reacios a gastar, disfrutando con el placer de la propiedad acumulada.

Bellatores

Los Bellatores son Patricios más frenéticos de lo habitual. Los más sabios recurren al arte de las armas en una forma de desahogar sus impulsos oscuros, enfocando sus actos hacia la destrucción de sus enemigos o de quienes provocan su enfado tanto en la vida como en la no vida. Los Bellatores constituyen el brazo armado de los Patricios. No constituyen una fuerza organizada como la de los Magistri, pero a nivel individual suelen



convertirse en hábiles guerreros y asesinos, sabiendo cómo golpear los puntos más débiles.

Oratores

Los Patricios Oratores se cuentan entre los Vástagos más sibilinos y perniciosos de la Magistratura. Aunque similares a los Bellatores, raramente se enfrentan al objetivo de sus odios abiertamente. Tienden a ser individuos letalmente cordiales y constituyen excelentes políticos, diplomáticos y saboteadores sociales, reafirmando su valía personal con el sufrimiento de otros.

En lo alto de la estructura informal de los Patricios, desde el principio hasta el final del Senado Eterno se encuentra Camilo, que destaca en los tres ámbitos de actuación de la Magistratura, y que constituye un ejemplo para todos los caminantes del Deseo. A pesar del reconocimiento y respeto que recibe, trata a sus compañeros en la Vía de forma cordial y en un plano de igualdad, al margen de su linaje.

OPINIONES DE LOS PATRICIOS

Los Augures: Si abandonaran sus falsas pretensiones de servidumbre y se liberaran de sus ataduras alcanzarían un verdadero poder.

Los Magistri: Por mucho que estos hipócritas nos odien, no son nuestros enemigos, sino nuestras herramientas. Trabajamos incesantemente para evitar que se estanquen y mejorarlos, pero no se dan cuenta.

Los Patricios: Somos la mano que empuja a Roma hacia su destino.

Los Populares: Si quieren revolcarse entre la mierda, que así sea.

Los Peregrini: Podrían aprender mucho de nosotros, pero prefieren aferrarse al pasado.

LOS POPULARES

No todos los vampiros forman parte de la sociedad legal. No todos pueden hablar con elocuencia, sostener un arma con sus brazos o hablar con los dioses. Y no todos quieren hacerlo. A otros, debido a su Abrazo en un linaje no privilegiado, simplemente no les queda otro remedio.

Los Populares constituyen las clases bajas de los Vástagos romanos de los niveles inferiores del Senado Eterno, unidos en el interés de la supervivencia. Aunque el Senado los acepta y protege se encuentran en el límite inferior de la Estirpe, practicando y ofreciendo servicios necesarios, legales e ilegales que las clases superiores también comparten, pero que no pueden ver ni tolerar.

VISION GENERAL

Los Populares saben que los buenos ciudadanos romanos no son los que terminan Abrazados. Los Populares constituyen una mezcla de todos los inadecuados para gobernar, de los no motivados para luchar, y de los mal educados en las tradiciones de los dioses, así como de quienes abandonan sus puestos en las otras Magistraturas, hundiéndose en las sombras profundas de Roma con su deshonor. Siempre hay utilidad para un vampiro entre los Populares, suponiendo que esté dispuesto a realizar el trabajo necesario para sobrevivir.

Contrariamente a lo que algunos Optimates asumen, los Populares no son un grupo de rebeldes potenciales. De hecho, los miembros de la Magistratura son la auténtica manifestación de una política ambiciosa de inclusión creada por Camilo, diseñada

específicamente para organizar e integrar a los elementos dispares de los Vástagos en el conjunto del Senado Eterno. La Magistratura de los Populares (o Populus) es una entidad legal con derechos y privilegios preestablecidos, formada sólo unas décadas después del establecimiento del Senado Eterno, y los miembros de la Magistratura pueden recurrir a sus representantes en el Senado Eterno o aconsejar a Magistri y Patricios como cualquier vampiro romano reconocido. Puede no gustarles aprovechar este recurso (y de hecho, a menudo juzgan a quienes lo hacen con dureza), pero en cualquier caso, existe.

Existen miembros del Populus que señalan que difícilmente podría ser de otro modo. Discuten que los Optimates son entidades ideales, que funcionan tan bien sólo porque descargan sobre los Vástagos del Populus todas las tareas mundanas, criminales y desagradables que terminan redundando en beneficio de la clase superior. Sin asesinos y ladrones para controlar las filas cuando se necesita, dicen, el Senado Eterno se hincharía de miembros ineficaces y se detendría. Sin prostitutas y gladiadores, los soldados del Senado Eterno no tendrían nadie para desahogar sus vicios, y se volverían contra sus líderes. Además, las bandas organizadas de los Populares realizan su propio sistema de control, persiguiendo a los vampiros no alineados que consiguen eludir la presión rígida y predecible del Senado Eterno y los reclutan para el servicio o los destruyen. El Populus no es un amargado desagradecido, que disfruta de la amable tolerancia de sus superiores —estos vampiros saben que son absolutamente esenciales. Su establecimiento como entidad legal era inevitable, y la conexión entre el Senado Eterno y el Populus representa una línea de comunicación necesaria entre los estratos de la sociedad de la Estirpe.

Por supuesto, la valía relativa del Populus es una cuestión de opiniones. Los miembros de la Magistratura tienden a valorarse más de lo que los elementos conservadores de los Optimates están dispuestos a admitir, por lo que a menudo surgen conflictos. Los ejecutores de Magistri y Patricios, que representan la línea física del frente en estas luchas, patrullan las salas del Populus y golpean duro siempre que los vampiros de clase baja intentan exigir sus libertades con demasiado entusiasmo. De esta forma se ha desarrollado una animosidad natural entre Optimates y Populares, y no es infrecuente que estalle una violencia limitada entre ambas partes. Técnicamente los Populares están sometidos a los poderes legales del Senado Eterno, pero en realidad, muchos harán lo que puedan para desviar o entorpecer las investigaciones del Senado, incluso cuando no lo desafían activamente.

Las muchas bandas del Populus pueden no estar de acuerdo en todo, pero saben que pueden fiarse unas de otras para protegerse e intercambiar servicios. Como todos están unidos por la ley, todos los Vástagos Populares comprenden que Magistri, Patricios y Augures los consideran un solo grupo, así que pueden unirse en cuestiones de interés mutuo. Vástagos sin nada en común acuden juntos al Populus para asegurar su supervivencia, y fortalecer al conjunto del Senado Eterno con sus talentos únicos. Cuando son oprimidos, no hay Magistratura que pueda conseguir recursos tan diversos y aterradores como los Populares. Cuando están contentos, no hay nadie que pueda rivalizar con sus celebraciones.

MIEMBROS

Todos los vampiros que habitan bajo el gobierno del Senado Eterno pero no son miembros oficiales de las Magistraturas Optimates son, por ley, relegados al Populus. Un acuerdo sencillo para acomodar a Vástagos extranjeros y de pueblos conquistados, criminales, artistas, prostitutas, esclavos e inválidos para constituir la mayoría de los ambiguos Populares, unidos para formar la clase más baja del Senado Eterno. Quienes no consiguen encontrar una banda de individuos de mentalidad similar a la que unirse dentro del Populus terminan uniéndose por similitudes profesionales o físicas.

Los miembros de los Optimates que caen en desgracia a veces terminan en el Populus, pero pocos que llegan a la Magistratura de esta manera consiguen evitar la Muerte Final durante mucho tiempo. No es fácil caer desde los Magistri al Populus, y pobre del Magistri deshonrado que sea privado de sus insignias y enviado apalizado a las garras y puños de los Populares.

Pero los rechazados y proscritos no son los únicos vampiros que terminan entre los Populares. Algunos vampiros, desilusionados por su pertenencia a los Optimates, o por diferencias filosóficas y morales, deciden descender en la sociedad de los Vástagos, uniéndose al Populus. Algunos están contentos con la decisión, mientras que otros se arrepienten avergonzados, sabiendo que están asociados para siempre con la chusma más baja de Roma, pero no se deciden a abandonar por completo la sociedad del Senado Eterno. De cualquier forma, los que pueden ocultar su desprecio por los Vástagos de clase baja pueden disfrutar de una existencia agradable en el Populus, suponiendo que estén dispuestos a hacer lo que sea necesario para conseguirla.

Los principales clanes representados en el Populus son las familias Clientes: Capadocios, Gangrel y Toreador, pero también existen significantes minorías de Lasombra, Malkavian y Ventrue, generalmente seguidores de la *Via Humanitatis*. De vez en cuando un Vástago Peregrino de los clanes excluidos del orden romano es aceptado en la Magistratura de los Populares, pero no es frecuente, y normalmente se encuentra aislado y solitario.

FILOSOFIA

Si las diversas bandas del Populus pueden ponerse de acuerdo en una filosofía común, es ésta: que quienes tienen voluntad, tienen el medio para llegar al poder. Organizados en una meritocracia, los Populares permiten una competición abierta entre las filas de la Magistratura, permitiendo que quienes tienen la fuerza, la astucia, el carisma o la buena suerte puedan ascender en función de sus virtudes. La violencia depredadora de los Vástagos recibe cierta libertad, creando un dilema peligroso que devasta a los débiles, dejando sólo a los vampiros más duros y capaces al frente.

Eso no quiere decir que todas las debilidades sean destruidas. Los que están dispuestos a olvidar la ambición a menudo se desenvuelven bastante bien, normalmente participando en un grupo poderoso y proporcionando pequeños servicios a cambio de protección. Sólo los que intentan ascender hasta lo alto

pueden esperar desafíos, y sólo quienes superan los desafíos pueden esperar llegar a la cima.

Los Populares no están interesados en el poder legal, y están bastante conformes con dejar que las otras Magistraturas lo reclamen. La ley, en la opinión de la mayoría de los vampiros del Populus, es sólo tan efectiva como los vampiros que la mantienen, y a menudo sólo es relevante cuando se aplica. Aunque quienes pertenecen a la Magistratura no se consideran exactamente fuera de la ley, muchos de ellos sólo prestan una atención mínima a los decretos oficiales, esforzándose por evitar cualquier impedimento para que sus negocios funcionen con tanta eficiencia como sea posible.

No tienes que ser un portavoz popular en el Foro para hacer las cosas, y no tienes que ser un comandante de los Magistri para derrotar a tus enemigos. Los Vástagos Populares creen que cualquiera puede conseguir respeto e influencia, suponiendo que se esté dispuesto a hacer lo que sea necesario para conseguirlos —y conservarlos después. Las trampas de la riqueza y los intereses estéticos de las clases superiores no son nada para el Populus, que comprende que un sucio inválido puede ser tan bueno para dirigir un ejército de leales asesinos como un aristócrata vestido con toga.

Los vampiros del Populus tienen un agudo conocimiento de la necesidad del desagrado, no sólo el que ellos representan para los Optimates, sino también de lo que el Senado Eterno representa para ellos. Pero mientras exista una organización gobernante legítima dispuesta a tolerarlos, los Vástagos Populares se esforzarán por parecer sumisos, incluso si no tienen por qué. Ninguna declaración del Senado Eterno es desafiada abiertamente por el Populus, ni tampoco los Optimates son despreciados abiertamente. Cada libertad robada a la ley debe realizarse en secreto, para preservar la supervivencia de los Populares.

Aunque la mayoría de los Populares siguen por instinto la *Via Humanitatis*, debido a su sencillez moral, algunos siguen otras Vías. Sólo su bajo Abrazo o su caída previa les impiden situarse entre los Optimates, aunque quienes consiguen destacar lo suficiente con esfuerzo pueden conseguir un lugar en las otras Magistraturas. Sin embargo, algunos de los conservadores Optimates se dedican a “recortar” a quienes tratan de sobresalir, y el éxito no siempre es seguro. Tras los caminantes de la Humanidad les siguen en número los seguidores de la *Via Desideratio*, que a menudo se elevan en el Populus. Los

más devotos dan pasos en la *Via Lumininitatis*. Muy pocos seguidores de la *Via Regalis* soportan la existencia entre los Populares y suelen terminar optando por un suicidio honorable o por el autoexilio voluntario.

AURA

Normalidad: La *Via Humanitatis* protege a los Vástagos de parecer extraños y aterradores ante los mortales. El modificador del aura afecta a los intentos de ganar simpatía y parecer normales.

Virtudes: Conciencia y Autocontrol

RITUALES Y PRACTICAS

De todas las Magistraturas del Senado Eterno, el Populus es el menos interesado en los detalles ceremoniales. La mayoría de sus miembros no se sienten obligados a participar en los pomposos ritos de la Estirpe de Roma, y pocos se interesan en mantener la imagen de “buenos ciudadanos” mientras intentan evitar llamar la atención. De todas formas, los Populares tienen algunas prácticas propias, que desarrollan orgánicamente mientras la población de la Magistratura crece y se diversifica.

Pago de Deudas

Cada miembro del Populus se sitúa en una “banda” oficialmente designada, lo quiera o no. Estas bandas son supervisadas por los Tribunos de la Magistratura, que comunican las necesidades de sus Vástagos a las demás Magistraturas del Senado Eterno. Algunas de las bandas se encuentran organizadas intencionadamente, mientras que otras son simplemente conglomerados superficiales de vampiros que pueden ser clasificados como compatriotas, o asignados unos a otros con propósitos legales. Podría haber una banda de esclavos ladrones, por ejemplo, o una de Gangrel galos.

Se espera que cada miembro de una banda contribuya de alguna forma a la protección y fortalecimiento de sus asociados, sienta o no un compañerismo sincero. Esta contribución puede consistir en recursos, proporcionar un refugio seguro o ayuda para proporcionar sangre. Muchos Tribunos organizan una sesión mensual de nombramientos con los miembros de sus bandas, animando un programa de contribuciones.

La posición de los Vástagos del Populus, depende, en un grado significativo, de la naturaleza y frecuencia de sus contribuciones a sus compañeros. Los que no dan nada posiblemente no obtengan mucha

JERARQUIA DE PECADOS DE LA VIA HUMANITATIS

Puntuación	Pecado Mínimo	Razón
10	Pensamientos egoístas.	Los pensamientos deben ser tan virtuosos como las obras.
9	Actos egoístas menores.	La compasión nos distingue de las bestias.
8	Herir a otra persona (deliberadamente o no).	No hagas daño si no quieres recibirlo.
7	Hurto y robo.	Respetar la propiedad de otros.
6	Violación accidental de otro (matar por hambre).	Eres responsable de tus acciones.
5	Destrucción sin motivo.	El hombre crea, la Bestia destruye.
4	Violación apasionada de otro (matar en frenesí).	No debes actuar como una Bestia.
3	Violación premeditada de otro (asesinato).	No debes dejarte esclavizar por la Bestia.
2	Violación sin motivo (matar por capricho).	Respetar a quienes te respetan.
1	Los actos más atroces y demenciales.	¿Eres hombre o Bestia?

estima. Los que sacrifican mucho de lo que tienen para ayudar a sus compañeros, por otra parte, posiblemente sean honrados.

Competiciones de Mérito

Muy a menudo, una banda del Populus se reunirá para una celebración, y sus miembros participarán en demostraciones no oficiales de talento y mérito para entretener a sus compatriotas. Estas reuniones proporcionan la oportunidad de conectar con los compañeros de la banda, iniciar (o finalizar) transacciones y conseguir mérito. Las técnicas demostradas en estos encuentros no siempre son demostraciones literales, especialmente cuando se trata de actividad criminal. Una asamblea de asesinos es mucho más probable que haga una demostración de habilidad acrobática e inofensivos trucos de manos que una violencia real, mientras que un grupo de forjadores posiblemente haga una demostración de talento artístico y una competición comparativa para recompensar un ojo con talento para el detalle. Es posible ganar Posición haciendo una demostración impresionante en estas competiciones.

TITULOS Y DEBERES

Cada banda del Populus está organizada de acuerdo con la preferencia de sus miembros. Algunas muestran una estructura estratificada (incluso en algunos casos imitando los rangos militares de la Legión), mientras que otras son una banda superficial de iguales, que intercambian tareas entre asociados sin un orden predeterminado.

Existen dos posiciones de gobierno impuestas a los Populares por el Senado Eterno, y la actuación legal del Populus requiere que estas posiciones sean mantenidas y honradas de alguna manera.

Ediles Plebeyos

Cada banda del Populus debe elegir un representante legal, llamado Edil Plebeyo (a diferencia de los Ediles Curules de los Magistris) que es responsable de mediar con las demás Magistraturas del Senado Eterno y contabilizar las actividades de su banda. Si un miembro de la banda comete un crimen contra el Senado, el Edil debe responder ante el Senado Eterno y ayudar a perseguir y castigar al vampiro en cuestión. Se espera que cada Edil conozca los nombres de todos los miembros de su banda, y debería ser capaz de localizar o comunicarse con cada uno si es necesario.

Aunque los Ediles tienen técnicamente el poder de excluir a los vampiros de sus bandas, la mayoría dejan ese derecho al conjunto de sus compañeros, que habitualmente suelen votar la expulsión de un compañero.

Un nuevo vampiro en el Populus gana su primer punto de Posición siendo aceptado en una banda. Después de ganar ese punto de Posición es posible dejar una banda (aunque hacerlo provoca recriminación de los miembros que apoyaron su entrada) y buscar pertenecer a otra, o incluso crear una nueva banda, convirtiéndose de facto en su Edil. Los vampiros que son los únicos representantes de una banda vacía y no consiguen atraer miembros en un par de meses, normalmente son despreciados.

Los Ediles Plebeyos rara vez se distinguen visualmente del resto de los miembros de sus bandas. Por lo general es necesario conocer a la banda para saber quién es su Edil –de otra forma, es necesaria una aproximación incómoda (y potencialmente humillante) a un miembro para hacer la investigación necesaria.

Tribuno(s)

Los Tribunos de la Plebe al principio eran sólo

LOS PEREGRINI

Extranjero es un término ambiguo para los Vástagos que no pertenecen a los clanes Optimates y Populares, pero que son tolerados en la ciudad, bien porque su presencia resulte necesaria para algún tipo de servicio, se encuentren en una misión diplomática o de alguna forma tengan algún motivo para residir de forma estable en Roma. Éstos son los verdaderos Peregrini.

Por otra parte se encuentran los proscritos y criminales, cuya existencia se encuentra en un estado precario, y que a menudo residen en los rincones periféricos de Roma surgiendo sólo para alimentarse con cuidado. Pocos son los que sobreviven mucho tiempo y los más sabios buscan un lugar en el que ser aceptados. Los más desdichados son convertidos en esclavos de los Vástagos, encontrando a menudo un destino peor que la muerte.

Obviamente se trata de un grupo muy ambiguo y heterogéneo, en el que se encuentran vampiros muy diversos y con motivos muy diferentes. Unos pocos pertenecen a los clanes aceptados en Roma, pero proceden de culturas muy diferentes y no desean integrarse en un orden que no es de su agrado.

Los Peregrini más habituales pertenecen a los clanes Assamitas, Ravnos y Seguidores de Set, a menudo embajadores, comerciantes, diplomáticos, y espías con sus propios motivos. Los Brujah y Nosferatu a menudo sirven como chivos expiatorios en momentos de crisis como ocurrió durante las Guerras Púnicas o la Guerra de los Gusanos. En principio los demás Vástagos pueden aceptar su presencia en momentos más tranquilos, pero no tienen ningún derecho y se encuentran en lo más bajo de la sociedad de la Estirpe, incluso por debajo de los Populares, que en ocasiones tratan con ellos de forma más o menos cordial dependiendo de la naturaleza de la relación, y siempre lejos de la mirada de los Optimates, que mirarían semejantes actos como señales potenciales de traición.

Obviamente, vampiros tan diversos traen filosofías e ideas muy diversas, y también Vías muy exóticas y prácticamente desconocidas fuera de clanes específicos. La mayoría, no obstante, siguen la Via Humanitatis.

Por lo que se refiere a los seguidores de la Via Bestiae, los Vástagos de Roma ni siquiera los tienen en cuenta. Para ellos se han rendido por completo a sus Bestias, y son poco más que criaturas de instintos animales que deben ser destruidas. Pocos se dan cuenta de su error, aunque tampoco les importaría demasiado si lo descubrieran, considerándolo una moralidad propia de las hordas aullantes y salvajes del exterior del Imperio.

un vampiro elegido por la asamblea de los Ediles Plebeyos, que hablaba en el nombre del Populus en los asuntos que afectaban a la Magistratura. Hacia el año 50 a.C. se establecieron tres: uno por cada familia cliente, Capadocios, Gangrel y Toreador, que constituían el llamado Triunvirato Plebeyo, pero con el tiempo dejan de representar a los clanes y pasaron a ser electivos, a menudo siendo ocupados por vampiros con aspiraciones políticas.

A efectos prácticos la mayoría de los Populares consideran la posición de Tribuno una estupidez – convirtiendo a su portador en objetivo de las acusaciones y manipulaciones de los Optimates y proporcionando poco a lo que se refiere a poder material. No obstante, a efectos prácticos los Tribunos disponen de voz y voto en las asambleas del Senado Eterno, pero uno o tres votos no suelen ser muy significativos.

OPINIONES DE LOS POPULARES

Los Augures: Se aferran a los dioses para compensar su debilidad.

Los Magistri: Espadas y pollas en manos de viejos.

Los Patricios: Los ancianos seducen mujeres, pero son demasiado viejos para follárselas.

Los Populares: Vemos las calles y piedras de esta ciudad con tanta claridad como es posible.

Los Peregrini: El Senado nos deja las calles. Somos demasiados para compartirlas con extranjeros.

LOS CLANES DE ROMA

El Don Oscuro constituye un renacimiento de la muerte. La vida mortal es arrancada y termina. Cuestiones como familia, raza y sexo desaparecen ante las cualidades de la Sangre. Pero de la misma forma que un hijo humano llega al mundo con la herencia familiar, el Don Oscuro transfiere su propio legado, que incluye una propensión hacia ciertos poderes y debilidades transmitidos por los dioses. El clan también ejerce cierta implicación social de la misma forma que una familia mortal.

Para los vampiros del Senado Eterno, el clan es algo más que una cuestión de asociación sanguínea y una asamblea de rasgos compartidos. Es una herencia de reputación colectiva y traza la línea entre la nobleza nacida en Roma, la sangre extranjera y la baja bestia no muerta. Las Magistraturas en parte diluyen esta línea familiar, pero todavía trazan una frontera entre *Optimates* y *Populares*.

Muchos de los Vástagos de Roma tienen tratos limitados con los vampiros que no pertenecen a su clan y a menudo están dispuestos a aceptar los prejuicios exagerados de sus compañeros hacia los otros. Sólo quienes trabajan estrechamente con extranjeros comienzan a descubrir la realidad tras la fachada de asunción ignorante y falsedad maliciosa. La verdad de cada clan, buena y mala, se presenta en esta sección.

CLANES OPTIMATES

Incluso entre los Vástagos, o quizás sobre todo entre ellos, existen aquéllos que consideran que están destinados a gobernar, simplemente por la cualidad de su sangre. En el transcurso de los milenios la búsqueda del





poder adoptó muchas formas. En las antiguas ciudades de Mesopotamia y Grecia, los vampiros se erigían como dioses de la noche o sus enviados, monstruos que exigían tributos de sangre a cambio de su protección y favor.

En Roma los Vástagos gobernantes son los senadores de la noche, gobernando en asambleas y concilios y celebrando las más grandes y depravadas orgías. Por supuesto, de la misma forma que la estructura mortal que refleja su gobierno también cambia, quizás con más reticencia, y el Senado Eterno creado por Camilo en el siglo III a.C., con relativa igualdad entre sus miembros degenera poco a poco en una telaraña de redes clientelares en la que los antiguos más poderosos manipulan los votos en función de los favores debidos o los Juramentos de Sangre.

Los Optimates son los tres clanes más importantes, que han diseñado la estructura del Senado Eterno y la sostienen de forma más firme. Gran parte de su identidad de clan, al menos como se expresa en el Imperio Romano, se encuentra fundamentada sobre su participación en las relaciones de poder senatoriales. Inspirados por el rebaño mortal, los Optimates son la principal fuerza vampírica del Imperio.

Sin embargo, sólo los Vástagos más jóvenes e inexpertos creen que la división entre Optimates, Populares y Peregrini está grabada en piedra. Por todo el Imperio Romano hay Triunviratos y Príncipes que no pertenecen a los clanes Optimates, como Byzar de Bizancio (Capadocio), Helena de Pompeya (Toreador) o Dracon de Chipre (Tzimisce). Y sobre todo en las provincias más alejadas del Imperio la presencia de otros linajes no Optimates no puede ser rechazada, como ocurre con los Seguidores de Set en Egipto o con la alianza de Assamitas, Lasombra y Nosferatu que según se dice son los principales poderes del Imperio Parto.

A pesar de estas matizaciones, como mínimo en Roma, el corazón del Imperio, la sangre marca la posición de los Vástagos, y los Optimates señalan muchas historias para reforzar su autoridad. Afirman descender de Júpiter o haber recibido la aprobación de los dioses para gobernar o simplemente señalan que fueron los creadores de Roma, y por lo tanto son los únicos justificados para decidir a quien aceptan o rechazan en su dominio. Otros clanes son señalados como descendientes de los Titanes o simplemente malditos por algún crimen cometido contra los dioses.



EDAD ROMANA: VAMPIRO

MITOS Y MENTIRAS

Aunque los Cainitas cristianos tienen su propia leyenda sobre Caín, el asesino bíblico que mató a su hermano y así incurrió en la ira de Dios, en la época del Imperio Romano sólo se trata de una leyenda más, extendida entre los Vástagos de Oriente Medio en diversas modalidades, y que sólo se extenderá y formalizará a partir del siglo I d.C. con la expansión del cristianismo y el uso que muchos caminantes de la Via Caeli hacen de los fragmentos del Libro de Nod como Biblia.

Pero los Vástagos nacidos en las noches del paganismo tienen sus propios mitos, influenciados por los mitos grecorromanos. Los filósofos y eruditos a menudo señalan determinadas contradicciones o los toman como alegorías, pero en general los aceptan a falta de hechos concretos, aunque no por ello cejan en un intento de darles una explicación filosófica. Teniendo en cuenta que algunos Vástagos –cada vez menos- han visto a los dioses caminando entre ellos, y que algunos incluso afirman haber recibido el Don Oscuro de sus labios, no es de extrañar que aquéllos vampiros de mentalidad más filosófica debatan sobre la verdadera naturaleza de los “dioses” y los orígenes del vampirismo.

Los Vástagos de mentalidad más filosófica creen que el verdadero hogar de los dioses está en el cielo, en un reino separado de la percepción humana, y que para tomar forma en la tierra los dioses adoptan la forma de los fundadores de los clanes vampíricos, necesitando la sangre de los sacrificios que toman para adoptar forma física. Sin sangre, razonan, los vampiros no tienen sustancia y se debilitan hasta desaparecer.

Algunos clanes, como los Assamitas y Seguidores de Set parecen haber sido creados como cultos en torno a sus dioses fundadores y adoptan una estructura religiosa. Otros, aún creyendo en la divinidad de sus fundadores, aunque sólo sea para no rebajarse con respecto a sus pares, se organizan de forma más laxa, y no se ven molestados por la omnipresencia de sus divinidades. Lo que crean los propios dioses sobre su verdadera naturaleza es algo que se guardan para sí mismos, y no lo comparten con otros.

LA CIUDAD DE LOS DIOS

En el principio era el Caos, del que surgieron los dioses primordiales, los dioses muertos, que dieron forma al cosmos. Hubo guerra entre ellos y finalmente Urano se convirtió en su rey. Urano fue castrado y derrocado por su hijo Saturno, que se convirtió en el nuevo rey de los dioses con la ayuda de sus hermanos, los Titanes.

Saturno tuvo hijos con su esposa Ops, pero su hermano Titán lo obligó a devorarlos, pues como parte de su acuerdo para derrocar a Urano Saturno dejaría el trono a los hijos de Titán en su momento. Ops engañó a su esposo, haciéndole devorar piedras y ocultando a sus hijos. Cuando crecieron, Júpiter, Neptuno y Plutón se rebelaron contra Saturno y lo derrotaron, consiguiendo el control de la Ciudad de los Dioses, donde Júpiter gobernó como rey. Júpiter tuvo hijos y adoptó a otros dioses que se aliaron con él. Desgraciadamente no todos estaban de acuerdo con su gobierno y los hermanos de Saturno, los Titanes, hicieron la guerra contra Júpiter y sus hermanos y aliados en una nueva guerra que terminó con la derrota de los Titanes y la destrucción de la Ciudad de los Dioses.

Júpiter reunió a los supervivientes y les ordenó que se dispersaran por el mundo, ayudando a la humanidad a salir de la barbarie, compartiendo su sangre divina con los más dignos y combatiendo a los Titanes y a sus servidores dondequiera que los encontraran. Cada uno de los dioses engendró un linaje de dioses y espíritus menores para que le ayudaran y se extendieron sobre la Tierra, tal y como Júpiter les había ordenado. Y así ha sido hasta hoy.

LASOMBRA

<POSIDONIOS>

Para los Lasombra el Imperio Romano constituye el mejor exponente del poder mortal y vampírico. Desde que unieron su fuerza a Roma han sido aceptados y reconocidos formalmente como uno de los clanes más prestigiosos e influyentes, cooperando y rivalizando a la vez con otros clanes. Se sienten igual de a gusto entre las intrigas senatoriales que luchando en los campos de batalla, disfrutando de los desafíos intelectuales y sangrientos. Mientras exista poder que alcanzar o un desafío que superar, ellos estarán dispuestos a actuar como participantes.

La historia del Imperio Romano es una época dorada para el clan Lasombra. Unos pocos lamentan no haber previsto el crecimiento de la ciudad de Roma y afirman que de haber estado presentes en la fundación de la ciudad no existiría ningún otro clan Optimate. No obstante, desde sus noches más tempranas el clan Lasombra ha estado asociado al mar Mediterráneo, desde los piratas griegos y cilicios a los Pueblos del Mar, extendiéndose por todas las islas y tierras costeras. Esta dirección no ha sido casual, pues su dios, desde el exilio de la legendaria Ciudad de los Dioses, se dirigió hacia el oeste en sus viajes, y muchos de sus descendientes lo han seguido.

Apodo: Navigadores

Signo del Zodíaco: Aries

Dioses: La mayoría de los Lasombra romanos se consideran descendientes del dios Neptuno, señor de los mares y de las profundidades, que azota las raíces de la Tierra. Quienes han contemplado en persona al dios no están tan seguros. Algunos hablan de una figura completamente hecha de sombras, un pájaro o un monstruo, mientras que otros hablan de un hombre albino de piel y cabello pálidos, y ojos completamente negros y abiertos a la oscuridad. Se dice que su poder es tan grande que es capaz de ocultar la luz del sol, siendo causante de los eclipses. Al contrario que otros dioses, que parecen haber desaparecido o prefieren habitar las esferas celestiales, el fundador del clan Lasombra se encuentra muy presente en la Tierra, y muchos Vástagos sintieron su poder durante el reinado del emperador Trajano. Ha habitado en diversos lugares del Mediterráneo desde la caída de la Ciudad de los Dioses, entre ellos las islas de Tera, Malta, y desde el siglo I d.C., Sicilia, donde sus descendientes le han construido un santuario cerca del monte Etna. Los periódicos terremotos y erupciones volcánicas son atribuidos a los sueños inquietos del dios.

Aparte de Neptuno, los Lasombra guardan culto al resto de los dioses romanos, especialmente a la Tríada de Júpiter, Marte y Jano Quirino. Entre las deidades femeninas Juno, Tetis y Eris se encuentran entre sus favoritas. Fuera del panteón romano a menudo adoran a los equivalentes griegos como Poseidón, Zeus, Ares, etc. En Egipto adoran a Amón y en el Imperio Parto forman

un sacerdocio dedicado a la adoración de Ahriman, una siniestra fuerza de la oscuridad.

Creación del personaje: Lo único común que suelen buscar los potenciales Pater Lasombra es la excelencia, aunque en la práctica a menudo tienen que conformarse con lo que encuentran y tratar de desarrollarla. Suelen apreciar Atributos Mentales y Talentos, así como cualquier rasgo que necesiten para sus posiciones. Quienes frecuentan el ámbito militar o pasan mucho tiempo en el mar a menudo se decantan por los Atributos y Habilidades Físicas. Su Naturaleza suele ser diversa, pero las más apropiadas son las que favorecen la ambición y el desarrollo personal. Sus Trasfondos más frecuentes son Influencia y Recursos, así como Dominio o Mentor, pero rara vez ambos; cuando un Lasombra adquiere algo raramente le gusta tener que compartirlo con alguien. La mayoría del clan camina en la *Via Regalis* o la *Via Desideratio*.

Disciplinas: Dominación, Obtenebración, Potencia

Debilidad: Los vampiros Lasombra carecen de reflejo. Además, debido a su afinidad con la oscuridad y las tinieblas, sufren un dado adicional de daño cuando son expuestos a la luz del sol.

POSICION

Los Lasombra acompañan al Imperio Romano de principio a fin. Aunque parece que no se encontraban presentes entre los antiguos etruscos, acudieron al lado de Roma antes del estallido de la Primera Guerra Púnica y fueron un apoyo imprescindible para el triunfo de los Vástagos romanos. En los campos de batalla son una pesadilla y un azote para los enemigos del Senado Eterno, mostrando una crueldad, arrogancia y poder implacables, pero ni siquiera ellos son capaces de evitar el declive del Imperio Romano.

Los miembros del clan pronto aprenden que no basta con derrotar ni provocar el fracaso de un rival. La guerra nunca termina hasta que ha sido completamente destruido. Maestros manipuladores para unos, guerreros sedientos de sangre para otros, la amargura de la derrota no los convierte en buenos perdedores, antes bien se vuelven más peligrosos, como alimañas acorraladas.

Aunque aprecian los valores aristocráticos y rivalizan en igualdad de condiciones con los Ventrue en los salones de la nobleza romana, los Lasombra también saben apreciar los ocasionales talentos que surgen entre las clases más bajas. Sus principales ámbitos de actuación son la clase política romana y el ejército, de donde surgen la mayoría de sus *fili*. Las mujeres no son tan apreciadas, pero más de una Navigadora ha sabido destacar entre sus pares demostrando el error de quienes consideran que su sexo es inferior.

Dentro del Senado Eterno, la facción de los Magistri es la que atrae a más miembros del clan.

Aunque respetan y aceptan el liderazgo de Lisandro, la mayoría prefieren las recomendaciones de su representante en el Triunvirato, o los sutiles consejos que llegan de los antiguos sacerdotes del clan que se encuentran en Sicilia al lado de su dios. Gracias a la dirección de su fundador consiguen mantener su identidad dentro del Imperio Romano. Por ahora les conviene sostenerlo y apoyarlo, pero los demás clanes temen lo que ocurriría si alguna vez los Lasombra decidieran ocupar el poder en solitario.

Tras los Magistri, los Patricios Lasombra constituyen la facción más numerosa, y de hecho la antigua Anconia ha sido la creadora de la *Via Voluptarius*. La mayoría de estos Lasombra siguen a la diosa Venus como su patrona. En esta facción actúan a menudo como consejeros, y no tanto desde un liderazgo abierto, como los Magistri Lasombra.

Los Augures Lasombra constituyen un subgrupo propio dentro de la Magistratura. Son una facción que realiza siniestros rituales de videncia y que pueden invocar a las criaturas de las profundidades. Todos se distinguen por sus ojos, completamente negros, y hay quien afirma que es el dios de los Lasombra quien ve a través de ellos.

Pocos Lasombra terminan en la facción de los Populares. Los caídos en desgracia a menudo se suicidan o se autoexilian de Roma buscando un dominio en el que no tengan que soportar semejante vergüenza. No obstante, algunos Navigatores de origen humilde no tienen ningún reparo en regresar a una posición similar a la que nacieron, y a menudo prosperan en la Magistratura.

DOMINIO

Los miembros del clan Lasombra escogen cuidadosamente sus dominios y prefieren territorios que reflejen sus gustos, ya sea un lujo desenfrenado o una oscura desolación. Sin embargo, comprenden la necesidad de la seguridad y la discreción, por lo que suelen situarse en lugares muy poblados o en declive, donde su actuación pase mejor desapercibida.

Los Lasombra no se preocupan tanto del cuidado de sus dominios como en la forma en que los utilizan, adoptando una actitud pragmática y fría. Les gustan las mansiones y villas antiguas, con fundamentos

sólidos, pero tampoco desdeñan templos y santuarios, que a menudo adaptan para dedicarlos a sus propias divinidades. Muchos también sienten la llamada del mar, acompañando a piratas, mercaderes y legionarios, y pasan años sin tocar tierra. Ningún otro clan tiene tanta presencia en el ámbito marítimo como los Navigatores.

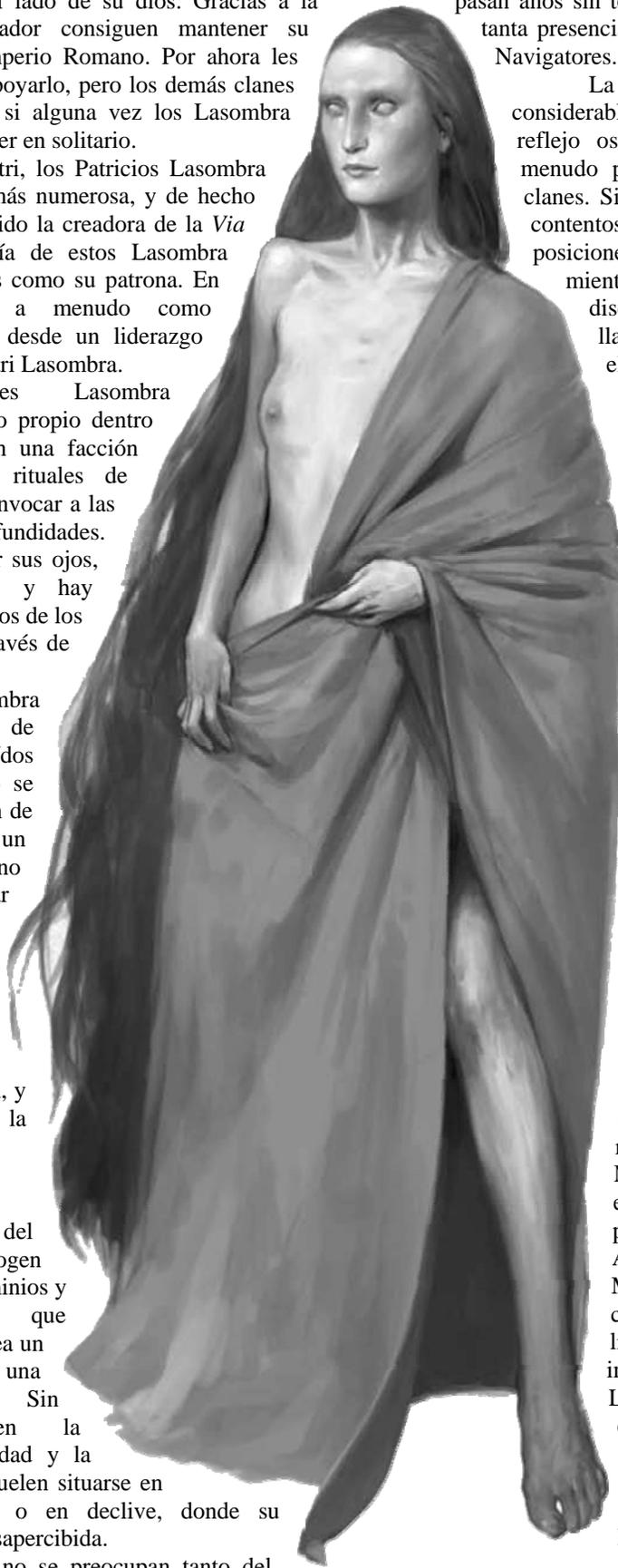
La influencia de los Lasombra es considerable y muchos la consideran un reflejo oscuro de los Ventrue, lo que a menudo provoca la rivalidad entre ambos clanes. Sin embargo, los Lasombra parecen contentos con que los Ventrue asuman las posiciones más elevadas y más prestigiosas mientras ellos se sitúan en un plano más discreto, en lugares quizás no tan llamativos, pero donde se encuentra el verdadero poder.

A la hora de elegir progenie suelen ser bastante cuidadosos, y suelen compartir sus *fili*. Los candidatos potenciales son observados por al menos dos Lasombra, que así toman decisiones más objetivas a la hora de incluirlos en el clan. La decisión de quién debe conceder el Don Oscuro a veces provoca disputas, que en ocasiones han terminado con la muerte de un *filius*. De la misma forma, no todos los *fili* Lasombra son educados por su pater, a veces se les entrega a pedagogos del clan o pasan varios períodos bajo la tutela de diversos Navigatores para aumentar sus conocimientos. Sólo los Lasombra más paternalistas se implican de forma exclusiva en el cuidado y adiestramiento de su progenie.

Fuera de Roma la influencia de los Lasombra se concentra en los territorios romanos que rodean el mar Mediterráneo, y muy especialmente en la parte occidental, en las provincias de las Galias, Hispania y África, así como las islas del Mediterráneo. En Oriente Siria constituye la principal fortaleza del linaje. También existe una importante presencia de los Lasombra entre los partos, y se dice que a través de sus descendientes el dios del clan ha provocado el enfrentamiento entre romanos y partos para decidir cuál de los dos Imperios es el más fuerte.

INTERESES

A pesar de su valoración por la aristocracia, los Lasombra también aprecian la capacidad y la dedicación.



El prestigio de los antiguos no estriba tanto en el linaje como sus logros y méritos personales. El clan anima la competencia interna para demostrar su potencial, y un grupo formado por prestigiosos antiguos conocidos como los *Amici Noctis* se encarga de arbitrar las disputas internas y mantener la estabilidad del linaje, y aunque los demás clanes lo ignoran, también sanciona la destrucción o eliminación de los Lasombra incompetentes o que han provocado la humillación del linaje.

Como uno de los pilares del Senado Eterno suelen actuar como líderes y en ocasiones utilizan el apoyo del Senado para sus propios fines, procurando no despertar el resentimiento de los demás clanes. Los antiguos aconsejan solapar y adaptar los intereses propios con los del Senado Eterno, utilizándolo para eliminar a rivales y enemigos externos. Otros muchos prefieren actuar fuera de la posición del liderazgo, convirtiéndose en guerreros, auxiliares y consejeros del séquito de otros Vástagos más poderosos.

Un hecho poco conocido es que los Lasombra disponen de su propia Vía, la *Via Noctis*, que abraza la oscuridad y todo lo que mora dentro de ella como su herencia. También se sienten atraídos por la oscuridad que hay dentro de otros, tratando de castigar a quienes fomentan el caos y el desorden. Se dice que esta Vía fue creada por el propio dios, que según las leyendas fue ocultado en los abismos para protegerlo de la ira de Saturno, y fue ahí donde encontró su poder. Quienes siguen esta vía a menudo se dedican a extender la oscuridad por el mundo, según ellos para poner a prueba a la humanidad y cribar a los más débiles. Los seguidores de la *Via Noctis* acechan entre los Augures Lasombra, pero también entre los miembros del clan que asisten a su dios en el Monte Etna y en otros santuarios del clan. Quienes conocen algo sobre esta Vía temen que el dios no sea en realidad Neptuno, sino uno de los Titanes que mora en las tinieblas.



Malkavian

<DIONISIACOS>

Durante el Imperio Romano los Malkavian se encuentran en una posición envidiable de liderazgo y muy paradójica, algo adecuado para el clan. Aunque a primera vista la estridada cultura romana con su *virtus* y su honor parecen dejar poco espacio para los Videntes, lo cierto es que no hay ámbito que no les ofrezca oportunidades para instalar su presencia. Sus adversarios los consideran una semilla de desestabilización que acabará destruyendo al Imperio, sus aliados, aunque no siempre los comprenden, defienden que su sabiduría les permite actuar como agentes del cambio para evitar que la estructura de gobierno se estanque y se autodestruya.

Ciertamente, los Malkavian proporcionan motivos para ambas opiniones. En una época en la que la locura no siempre es vista como una enfermedad mental, sino como una señal divina, el clan tiene mucho que aportar a las múltiples capas y niveles de la sociedad romana. Los más respetables a menudo son consultados en busca de consejo o información, mientras que los más desenfrenados terminan cayendo rápidamente del poder o son destruidos por su propia locura. En ocasiones se acusa a los Malkavian de haber provocado la decadencia del Imperio enloqueciendo a sus gobernantes, pero ellos se defienden afirmando que Roma tenía la semilla de la locura en su interior desde sus orígenes, y que el clan se ha limitado a observar y actuar cuando se ha necesitado su ayuda.

Apodo: Videntes

Signo del Zodíaco: Cáncer

Dioses: Los Malkavian romanos se consideran los descendientes de Dionisos, el dios del vino, la celebración y el renacimiento, también conocido como Liber Pater o Baco, que prometía a sus devotos la vida de ultratumba, o por lo menos así los encajan los demás clanes en el orden cosmológico. Según sus seguidores Dionisos llegó de la lejana India y participó en la guerra de Júpiter y los dioses contra los Titanes. Fue decapitado y muerto, pero renació a través del don de su sangre, que otorga la videncia y la locura. Nunca se lo ha visto, aunque su heraldo, conocido como el Dionisiáco, ha adoptado su viva imagen: un joven alegre y despreocupado, sonrosado por el vino y coronado con hojas de hiedra.

El Dionisiáco ha aparecido en varias ocasiones durante la historia del Imperio Romano. Se dice que visitó a Tinia durante las noches de la monarquía romana, que estuvo presente durante la fundación del Senado Eterno y durante la caída de Cartago, y durante el saqueo de Roma por los visigodos. Viaja a menudo, pero habitualmente recorre Grecia y las costas de Asia Menor, acompañado por un séquito de sátiros, ninfas y adoradores.

Aparte de Dionisos, los Malkavian guardan culto a los dioses romanos, aunque existen algunos antiguos filósofos que afirman solemnemente que los

dioses no existen, que sólo son producto de la mente humana. Entre otras deidades, los Malkavian también adoran a Pan, compañero de Dionisos y a Príapo, así como a Apolo, Mercurio y otros dioses de la profecía. En África suelen seguir a Shadrappa y en Egipto a Isis y Horus.

Creación del personaje: Aunque sin duda son el clan más fluido y dispar de perspectivas y aspiraciones, quienes ocupan un lugar entre los Optimates poseen Atributos Mentales y Talentos elevados, aunque también existen individuos que destacan en los Atributos y Habilidades Sociales, a menudo para confundir y engañar a sus oponentes. Entre los Trasfondos suelen desarrollar Rebaños de seguidores y poseer Influencia en ámbitos inesperados. La mayoría siguen la *Via Luminitatis* o la *Via Desideratio*. Más que cualquier otro clan Optimate, los Malkavian suelen terminar entre las filas de los Populares, donde suelen surgir los Videntes más extraños. Los clanes Populares guardan un temor supersticioso hacia ellos.

Disciplinas: Auspex, Dominación, Ofuscación (A partir del 410 d.C. Auspex, Dementación, Ofuscación)

Debilidad: Todos los Malkavian están locos de una u otra forma. Todos los personajes Malkavian comienzan con un trastorno que nunca podrá ser superado de forma permanente.

POSICION

Los Malkavian se encuentran en una posición de preeminencia entre los clanes que perderán tras la caída de Roma. Debido a sus dotes, la Magistratura de los Augures constituye la posición más natural para ellos, pero otros se atreven igualmente con otras Magistraturas. Su posición de respetabilidad no se debe tanto a méritos y logros, sino a la atención que los demás Vástagos prestan a sus visiones y profecías, lo que los convierte en los mejores intermediarios para conocer la voluntad de los dioses.

En algún momento a comienzos del siglo VI a.C., en las montañas de Grecia, el anciano Dionisiáco convocó a una gran mayoría de los antiguos del clan. No se sabe qué debatieron los asistentes, pero en aquel momento algo cambió dentro del linaje. Algunos dicen que los desenfrenados Malkavian, que a menudo recorrían las noches en un estado frenético comenzaron a comportarse con algo parecido a la estabilidad. Mientras que antes disfrutaban llevando a mortales y vampiros al frenesí, desde entonces comenzaron a adoptar una posición más austera y estoica, organizándose en órdenes de videntes que comenzaron a peregrinar por el mundo ofreciendo su consejo y visiones. A pesar de las suspicacias, desconfianzas y miedos iniciales, pronto otros Vástagos comenzaron a aceptarlos en sus dominios. Se dice que el propio Dionisiáco viajó a Etruria, donde abrazó a la bruja Trifosa, que sería adoptada como

vidente por Camilo. Sin embargo todavía quedan algunas bandas errantes de Malkavian, conocidos como *Bacantes* o *Lunáticos*, que se consideran los verdaderos herederos del legado de locura y que siguen desatando pasiones y el caos a su paso (A efectos de juego considera que esta facción Malkavian ha conservado el uso de Dementación y no son aceptados en el orden del Senado Eterno).

Otros Malkavian comenzaron a competir por el poder con otros clanes, sorprendiéndolos con su astucia e inteligencia y alcanzaron elevadas posiciones como el Princeps Alcias de Sicilia o el antiguo Pisístrato en la Hélade. Su consejo y ayuda a Camilo durante las Guerras Púnicas fueron recompensados con una posición en el Triunvirato y la formación de la Magistratura de los Augures, donde constituyen el linaje más numeroso. Pero aparte de los Augures, a lo largo y ancho del Imperio Romano han surgido algunos gobernantes del linaje, y eficaces miembros de los Magistri y los Patricios, compitiendo con Ventrue y Lasombra por el liderazgo y en las redes comerciales. Al mismo tiempo también se los puede encontrar entre los Populares, participando en revueltas o cabalgando con los Peregrini en los límites del Imperio Romano. Parece que no hay límite ni estamento que se haya librado de su inestable infección.

DOMINIO

Los dominios de los Malkavian son tan variados como sus poseedores, aunque muchos prefieren mantener refugios apartados de los demás Vástagos. En algunos casos, se trata de simple competición, al haber sido incapaz de defender sus derechos de otros vampiros más ambiciosos, pero en otros se debe a un simple capricho u obsesión que lleva al Vidente a instalarse en un lugar determinado. El antiguo Pisístrato de Atenas, por ejemplo, se ha negado a abandonar la ciudad que gobernó en vida desde las noches de la antigüedad.

En los lugares en los que los Malkavian carecen de poder efectivo, la mayoría de los Optimates les ceden territorios periféricos o de escasa importancia, intentando distraer su atención del verdadero poder, algo que no siempre consiguen. Los templos y cultos religiosos constituyen su principal ámbito de influencia, aunque algunos aparecen de repente en lugares insospechados evitados por el resto de los Vástagos.

El poder de los Videntes parece ir parejo a su inestable cordura, yendo y viniendo como las mareas. Planes maquiavélicos cuidadosamente realizados durante décadas pueden ser repentinamente abandonados una vez un Malkavian ha conseguido un objetivo que se trazó en sus inicios, o dar giros inesperados, o dar marcha atrás, o...seguir el patrón de la locura de un Vidente puede ser enloquecedor.

Por motivos desconocidos, algunos lugares del Imperio Romano parecen tener una

categoría sagrada o ser dominios ancestrales de los Malkavian. Son bastante numerosos en Roma, donde habitan desde la época de la monarquía, y otras ciudades de Italia como Cumas, Milán o Rávena, también mantienen una importante presencia del linaje.

El norte de las Galias y el sur de Britania han atraído a los Malkavian desde su conquista, aunque se dice que algunos caminaban anteriormente entre los galos y britanos. Colaboran con los Ventrue y Lasombra para proteger la zona, se dice que debido a la presencia de un anciano desconocido que prefiere mantener su presencia oculta y que está dispuesto a todo para defender su dominio.

En Oriente, muchos seguidores y descendientes del Dionisiaco habitan en las ciudades griegas de Europa y Asia Menor, y en esa zona se encuentra el centro de actividad de la Orden de los Videntes, de la que los Augures constituyen una rama. Se cree que su santuario principal se encuentra en Creta. En esta zona se enfrentan a los Videntes del Culto de Cibeles en una guerra fratricida cuyos motivos se desconocen. También se los encuentra en Oriente Medio y Egipto, especialmente en Jerusalén y en Alejandría, donde un grupo de antiguos y filosóficos Videntes han creado una biblioteca a la sombra de la Gran Biblioteca de Alejandría.

INTERESES

Para los demás clanes resulta harto difícil saber qué es lo que pretenden en última instancia los Malkavian. La mayoría de los demás vampiros ven con desconfianza sus intromisiones en la alta política, pero debido a la relativa igualdad proporcionada por las instituciones del Senado Eterno, en estos momentos los Videntes se codean con los clanes *Optimates*. Nadie se atreve a dudar de sus visiones, aunque muchos vampiros creen que las utilizan para



EDAD ROMANA: VAMPIRO

embaucar a los demás clanes y mantenerse en el poder. En la práctica algunos Vástagos se muestran escépticos y aunque asistan a las ceremonias y ritos de los Augures y escuchen sus profecías y augurios, terminan actuando según consideren adecuado

En realidad, los Malkavian carecen de un plan coherente, más allá de extender su presencia por todos los niveles de la sociedad y satisfacer sus propios caprichos. Los Vástagos más temerosos murmuran con miedo que algunos Videntes están comenzando a imitar a los demás clanes, incluso hasta el punto de hacerse pasar por ellos, con tal maestría que rara vez se descubre el engaño. Otros más escépticos se ríen de estos temores, considerando que de todos los clanes Optimates, los Malkavian son quienes menos han aportado al Senado Eterno y que en su mayoría son un grupo de charlatanes, que un día terminarán cayendo de la gracia al nivel de los Populares.

Desde el exterior, la influencia de los Videntes es un hecho localizado, aislado entre los Augures y aparentemente independiente. Fuera de Roma cada uno actúa en sus dominios sin tener en cuenta los intereses del conjunto del linaje, al contrario de lo que ocurre con otros clanes como los Lasombra y los Ventrue. Sin

embargo, de vez en cuando, y para sorpresa de otros vampiros, grupos de Malkavian se reúnen sin haber contactado previamente o parecen poseer conocimientos sobre hechos que nunca han presenciado.

A pesar de su locura, entre los Malkavian se encuentran los Vástagos más fanáticos del Senado Eterno, aunque luego no participen en la política a gran escala de la secta. Algunos parecen especialmente obsesionados en ocultarse de los mortales, afirmando que son el principal enemigo de los vampiros y que llegará un tiempo en el que se alzarán contra los Vástagos.

Pero entre las filas de los Videntes no sólo hay individuos religiosos. Las corrientes filosóficas de la Antigua Grecia y Roma también fascinan a los Malkavian, al hacer tambalear los principios del conocimiento místico tradicional. Filósofos, eruditos y pensadores heterodoxos, a menudo atraen la atención de los Videntes, aunque muchos pierden potenciales oportunidades de poder prefiriendo la extravagancia a la efectividad, o desvirtuando prometedoras investigaciones e ideologías mediante el radicalismo y la exageración. Contrariamente a lo que podría suponerse de un linaje tan inestable y caótico, parece que los Malkavian apoyan el triunfo de la razón humana.



Ventruue

<VENTURUS/VENTURI>

Para muchos vampiros del clan Ventruue el Imperio Romano fue el mayor de los logros del linaje, y de escucharles parece que ellos fueron los únicos artífices guiando sutilmente a los mortales para construir una auténtica utopía que fue destruida por la torpeza y la envidia de sus enemigos. Aunque sin duda se trata de una visión idealizada y exagerada, incluso los Ventruue que habitan en la época de la Antigua Roma creen solemnemente que la Ciudad Eterna nunca habría conseguido la inmortalidad sin ellos. Es su misión soportar la esforzada e ingrata carga del gobierno para salvaguardar a los Vástagos romanos y guiar a los mortales a través de los cambios políticos.

Objetivamente, la Antigua Roma marca un momento importante en la historia del Clan Ventruue: su transición de un conglomerado de facciones con diversos intereses hacia el liderazgo político de los Vástagos. A medida que el Imperio Romano crece los Ventruue consiguen acceso a un poder y riqueza inimaginables. Su solidaridad frente a sus adversarios les permite convertirse durante mucho tiempo en el principal poder vampírico de Roma, con su influencia extendida por todos los ámbitos de poder. Muchos se embriagan con la ilusión de que estas noches de gloria no terminarán nunca.

Apodo: Patricios. Anteriormente Optimates, hasta la formación del Senado Eterno y la admisión de otros clanes en esa categoría. Aunque comparten la Magistratura de los Patricios con otros clanes, consideran que ese título realmente representa lo que son.

Signo del Zodíaco: Capricornio

Dioses: Como no podía ser de otro modo, los Ventruue romanos se consideran descendientes de Júpiter Óptimo Máximo, el rey de los dioses de Roma. Según sus seguidores Júpiter llegó desde Grecia y bendijo la ciudad de Roma para que llevara su luz civilizadora al mundo antes de regresar a los cielos poco tiempo después de la fundación de la República. Pocos, si alguien, saben que el etrusco Tinia fue diabolizado por su chiquillo Collat, pero la leyenda resulta una mentira conveniente para justificar el liderazgo de los Ventruue sobre el resto de los Vástagos romanos. Según los Ventruue, Júpiter lideró a los demás dioses en la guerra contra Saturno y los Titanes y que después ordenó que se extendieran por el mundo para llevar la civilización a la humanidad.

De esta forma, muchos jóvenes Ventruue, sobre todo en la época del Imperio, creen que fue el dios de su clan el responsable de la fundación de Roma, y que de alguna forma desde los cielos —o desde las sombras, como hacen los Vástagos discretos y virtuosos— continúa guiando la marcha del Imperio. Que los otros clanes acepten o no su liderazgo es irrelevante, ellos obedecen la voluntad del dios.

Aparte de Júpiter, que ocupa un lugar preeminente en el clan, especialmente en el linaje de Camilo, los Ventruue guardan culto a los demás dioses de Roma, especialmente a Júpiter, Juno, Minerva, Marte y Jano Quirino. Lisandro y sus descendientes además rinden culto a Diana. Desde la época del Imperio también goza de popularidad en el clan el culto a Mitra, representado por un anciano que afirma ser un avatar del dios. En Grecia Júpiter es asimilado con Zeus, y los Ventruue también suelen adorar a las divinidades supremas de los distintos panteones, que consideran aspectos de Júpiter. En Egipto suelen adorar a Ra y Serapis.

Creación del personaje: Dentro de los Optimates los Ventruue están representados en diversos papeles de liderazgo en todas las Magistraturas. Por ello los Atributos y Habilidades físicas suelen ser primarios en los que adoptan un liderazgo más marcial, pero los Atributos Sociales y Conocimientos también son muy populares entre los que disfrutan con los juegos políticos. Cualquier Trasfondo que les ayude a manejar su poder les resulta útil, especialmente Aliados y Criados, así como Dominio y Recursos. Las dos Vías más representadas en el clan son la *Via Regalis* y la *Via Desideratio*.

Disciplinas: Dominación, Fortaleza, Presencia

Debilidad: Los Ventruue son criaturas de gustos exquisitos, y por ello sólo pueden alimentarse de un determinado tipo de sangre. Aunque pueden beber otros tipos de sangre, la encuentran desagradable, y no obtienen sustento de ella. Esta debilidad no se extiende a la sangre de vampiro.

POSICION

Para los historiadores Ventruue de siglos venideros la Antigua Roma simboliza la definición del clan en el escenario político como líderes de todos los clanes. Los aristócratas y nobles Ventruue se convierten en el estereotipo por excelencia del clan, y conservarán su influencia dentro del linaje en el futuro, para bien y para mal, haciendo sentir su voz cada vez con mayor fuerza en las noches del feudalismo.

El Senado Eterno constituye el primer gran experimento político de los Ventruue. Aunque tanto Magistri como Patricios consideran que su Magistratura es la que representa la mejor forma de gobierno, saben que en la realidad el poder no sirve de nada sin los apoyos adecuados. Mientras los Magistri se aferran a las viejas tradiciones romanas de virtud y honor, los Patricios prueban nuevas ideas y cuestionan los principios tradicionales, propiciando el cambio o validando esos principios. Aunque aparentemente defiendan los privilegios del linaje, también saben considerar las ventajas de los méritos adquiridos.

EDAD ROMANA: VAMPIRO

Aunque en determinados momentos resulta difícil establecer si son los Lasombra o los Ventrue el clan hegemónico en el Senado Eterno, la diferencia no suele ser excesiva. Sólo permanece el liderazgo de Camilo, más o menos cuestionado, equilibrándose sobre diversos apoyos y enfrentándose a diferentes opositores. El éxito de Camilo es que desde su ascenso al trono de Roma y a pesar de las dificultades y crisis, nunca ha sido derrocado y abandonará el poder voluntariamente. Su ejemplo constituye una inspiración y un modelo, incluso para sus oponentes de la *Via Regalis*.

Pero no todo es armonía y rivalidad amistosa dentro del clan. Muchos Ventrue se convierte en conspiradores codiciosos y egoístas, que no dudan en arruinar los logros de otros y en poner en peligro el poder de Roma para ascender de Posición. Estos conspiradores a menudo pertenecen a la *Via Desideratio*, justificándose en que no hacen sino poner a prueba a los demás. Sin embargo, la mayoría de los Ventrue consiguen encontrar un punto intermedio entre su egoísmo personal y la responsabilidad hacia el Senado Eterno. Algunos incluso sucumben y se pierden en las delicias y placeres decadentes de la aristocracia, simplemente afirmando que es su derecho y se lo merecen.

La relación entre Pater y Filius es muy importante en el clan Ventrue, que han establecido tradiciones propias por encima de la afiliación a la Magistratura entre las que se cuentan la fidelidad al linaje y la hospitalidad. Tomando ejemplo de los mortales, a menudo convierten la concesión del Don Oscuro en espectáculos de ostentación, y son instruidos para recitar linajes y títulos, celebrando las fechas de Abrazo o muerte de antiguos destacados, y estableciendo complicados protocolos de etiqueta y diplomacia, que a pesar de su superficialidad cumplen con su función de establecer lazos entre los miembros del clan.

DOMINIO

Para los Ventrue el dominio no es sólo el territorio donde un Vástago tiene la última palabra, sino también un lugar donde debe gozar del reconocimiento de sus pares y una responsabilidad. Ciertamente, algunos decoran sus refugios con mayor sobriedad y estilo que otros, pero son bastante sensibles a las críticas de negligencia o descuido.

Por esta razón, los dominios de los Ventrue

suelen caracterizarse por la eficiencia, despreciando los lugares miserables o excesivamente disputados por otros clanes. Las mansiones aristocráticas suelen considerarse adecuadas, aunque suelen decantarse por el beneficio tangible de la prosperidad más que por la apariencia artística. Algunos miembros especialmente ambiciosos toman a su cargo dominios especialmente difíciles o complicados de gobernar, para ponerse a prueba y utilizar su influencia y poder para encauzarlos.

El linaje tiene una gran importancia para los Ventrue, y a menudo cada dominio se encuentra bajo el control de un Pater y sus descendientes. Es raro que varios linajes compartan un mismo dominio pero se ha dado el caso, repartiéndose ámbitos diferentes donde sus intereses no coincidan o se vean comprometidos, como ocurre en Roma entre los partidarios de Lisandro y Camilo. Los Pater a veces ceden porciones de su dominio a sus filii, para enseñarles responsabilidad, pero se trata de una situación muy poco frecuente. Cuando un antiguo muere, en ocasiones establece en su testamento el reparto de sus bienes y dominios, pero las herencias suelen ser objeto de acaloradas disputas que terminan con la imposición del más fuerte como el nuevo señor.

Aparte de Roma e Italia, donde gobiernan Camilo y Lisandro y sus descendientes, las principales zonas de influencia de los Ventrue se encuentran en el Imperio de Occidente, especialmente en las Galias y Britania, donde gobiernan dos ancianos del clan, representando la autoridad del clan. En Oriente son especialmente numerosos en Grecia, donde destacan los descendientes de Artemisa y Lisandro. Existe una facción judía del clan, extendida por Siria, Judea y Egipto liderada por el antiguo Elías, y se rumorea que los descendientes de Mitra y otros Ventrue mesopotámicos todavía permanecen en el Imperio parto, aunque no ocupan la posición de liderazgo de los Ventrue romanos.

INTERESES

Los Ventrue no pierden el tiempo en apariencias, sino que tienden a decantarse por la eficacia, la diferencia se encuentra en el objetivo e interés final. Aunque los Magistri Ventrue más conservadores se aferran tenaz y tozudamente a las antiguas costumbres, otros se tragan su orgullo y a menudo contratan –cuando no conceden el Don Oscuro– a mercaderes o libertos emprendedores para aumentar su riqueza. Aunque la navegación



LIBER II: GUIA DEL LUSITOR ROMANO

se encuentra en gran parte bajo el dominio de sus rivales Lasombra, algunos Ventruie han conseguido crear sus propias fortunas en algunos lugares como Grecia y Egipto.

Sin embargo, aunque los recursos son necesarios, también se precisa un objetivo claro, y la política es el campo de batalla preferido por los miembros del clan. Posiblemente existan más gobernantes Ventruie que de ningún otro clan, aunque otros prefieren decantarse por las posiciones de jueces, administradores y consejeros. De hecho, muchos Magistri que no consiguen adquirir un dominio propio obtienen consideración y posición sirviendo al Senado Eterno en otros aspectos, e incluso llegando a utilizar la fuerza de la organización para sus propios intereses.

Los jóvenes Ventruie a menudo se encuentran ante la disyuntiva de que los principales dominios se encuentran en manos de sus antiguos desde hace siglos, una situación que raramente tiene trazas de cambiar. Algunos terminan formando cuadrillas comunes haciéndose más fuertes de lo que serían individualmente, mientras que otros contemplan las colonias en las provincias como un lugar donde prosperar sin interferencias. Sin embargo, también existen otros jóvenes que se aferran al legado de tradiciones, honor y responsabilidad, que se sienten obligados por el deber, y que no dudan en poner sus capacidades al servicio de los antiguos, mientras otros fingen estar apoyándolos cuando en realidad están conspirando contra ellos reservando para sí los beneficios.





CLANES POPULARES

Los Optimates, en lo que consideran un gesto de magnanimidad, han otorgado la condición de *Cientes* o *Populares* a varios clanes por su contribución a Roma. El tributo simbólico que deben pagar por su aceptación consiste casi exclusivamente en servicios a los Optimates, ayudándoles en el gobierno, a menudo descargándolos de tareas onerosas. En el año 145 a.C. con el Triunvirato de los Optimates ya establecido, Camilo aceptó primero a los Capadocios y después a los Toreador por su contribución. Los Gangrel no fueron aceptados como Cientes hasta el siglo I a.C., cuando su número comenzó a aumentar –se dice que el anciano Hukros intervino en su favor. En varias ocasiones se planteó la inclusión de los Nosferatu como Cientes, pero la Guerra de los Gusanos en el siglo I d.C. los dejó para siempre fuera del orden romano.

De esta forma existen una serie de linajes –más los Optimates débiles y caídos- que no participan por completo en la estructura del Senado Eterno. Muchos

Populares aceptan la situación para sobrevivir, pero no suelen ascender a posiciones elevadas. Esto no significa que renuncien al poder o a la influencia, simplemente que los buscan de otras formas o en otros lugares.

Aunque existen ciertas rencillas entre Optimates y Populares, por lo general ambas facciones aceptan que guardan responsabilidades mutuas, y mientras respeten los acuerdos establecidos, el orden se mantendrá. Pero otros no se resignan, y a menudo manipulan los salones del poder mediante medios indirectos. Se trata de un juego peligroso, pues si los Optimates los descubren, serán castigados, a menudo con la destrucción. Y no obstante, algunos Populares, especialmente los Toreador, han conseguido favores e influencia inusitados a menudo manipulando a los Optimates para que representen sus ambiciones en el Senado Eterno. Otros Vástagos Populares simplemente se encogen de hombros y se dedican exclusivamente a su existencia, asintiendo a todos los edictos del Senado Eterno pero atendiendo exclusivamente a sus propios intereses.

CAPADOCIOS

<CAPADOCIOS>

Durante el período de la Antigua Roma, los Capadocios asisten a dos importantes transformaciones de su clan: la primera son los inicios de su tradicional alianza con los Ventrue, que se prolongará durante los siglos venideros. Los Ventrue proporcionarán a los Capadocios espacios estables para sus investigaciones sobre la muerte, mientras que los Capadocios aportan sus considerables conocimientos y técnicas, y un nada desdeñable apoyo político.

La segunda transformación, que afecta exclusivamente al clan se produce con el surgimiento del cristianismo en el siglo I, y sobre todo con la conversión de su “dios” fundador. Este segundo acontecimiento no debe ser tomado a la ligera, planteando en el clan y en los Vástagos que lo conocen un importante dilema: Si los dioses de los Vástagos siguen otras religiones ¿en verdad son dioses? Los más filosóficos, que no creen en la existencia de los dioses, simplemente afirman que los vampiros son criaturas materiales, y por lo tanto sufren las debilidades de la materia. Los llamados “dioses” realmente son criaturas materiales de gran poder.

De todas formas, en las noches de la Antigua Roma los Capadocios son un clan pragmático, funcional y poco espiritualista. Aunque algunos se dedican a sus estudios tradicionales sobre la muerte y su proceso, muchos proceden de las filas de arquitectos e ingenieros, trazando el sistema de catacumbas y corredores subterráneos que permiten a los Vástagos romanos moverse sin ser percibidos por los mortales, así como muchas mansiones y refugios. A partir del siglo I, a medida que más miembros del clan se convierten al cristianismo o los cristianos reciben el Don Oscuro, el clan va adquiriendo paulatinamente su aspecto medieval.

Apodo: Constructores de Tumbas

Signo del Zodíaco: Virgo

Dioses: Hasta las noches del cristianismo, la mayoría de los Capadocios se consideran descendientes de Plutón-Hades, el dios de los muertos de Grecia y Roma, una ascendencia prestigiosa al tratarse de uno de los hermanos de Júpiter, y que será muy discutida tras la conversión del “dios” Cappadocius al cristianismo. Aunque Plutón recibe algunos ritos propiciatorios, no recibe una adoración tan organizada como otros dioses, en parte porque el propio Cappadocius, uno de los pocos dioses que siguen involucrándose de forma activa en las acciones de sus descendientes, no parece desearlo ni se muestra especialmente interesado por recibir adoración, dedicado como está a la investigación de los misterios de la muerte y del más allá.

Debido a esta situación los Capadocios suelen dedicar sus plegarias y juramentos a otras divinidades con mucha más frecuencia, especialmente a Proserpina, esposa de Plutón, y a Ceres, diosa de la fertilidad y las cosechas, una divinidad que patrocina un proceso que los Capadocios relacionan con el proceso de vida-muerte-renacimiento con el paso de las estaciones. Otras

divinidades del inframundo como Dis, Hipnos y Tánatos también aparecen en la simbología Capadocia. Esculapio, el dios de la medicina y su equivalente griego Asclepios son patronos de los Capadocios que tratan de comprender el proceso de funcionamiento del cuerpo humano. Los dioses egipcios Anubis y Osiris también reciben su adoración, así como la mayoría de los dioses que mueren y resucitan como Dionisos, Mitra y Cristo, una de las razones de la rápida popularidad del cristianismo en el clan.

Creación del personaje: Entre los Capadocios los Atributos Mentales y los Conocimientos suelen ser primarios, debido no sólo a sus investigaciones sobre la muerte, sino a sus estudios de arquitectura e ingeniería. Quienes se involucran de forma más directa en la construcción de sus obras a menudo disponen de Atributos y Habilidades Físicas. Su comportamiento y actitud suelen ser serenas, frías y pragmáticas. Los Trasfondos de los Capadocios suelen orientarse hacia su autosuficiencia, y a menudo disponen de Recursos para financiar sus estudios y construcciones. La mayoría de los Capadocios siguen la *Via Humanitatis*, pero desde el siglo I muchos prefieren seguir la *Via Caeli*, una rama de la *Via Luminatis*, según se dice, creada por su fundador. Los más antiguos y tradicionalistas en el estudio de la muerte y la nigromancia a menudo siguen la *Via Ossis*, prácticamente desconocida fuera del clan.

Disciplinas: Auspex, Fortaleza, Mortis

Debilidad: El cuerpo de los Capadocios está cubierto por una palidez cadavérica, que no puede ser ocultada mediante el gasto de sangre. Sufren un +2 de dificultad en todas las relaciones sociales con los mortales, ya que resulta evidente que no están vivos. Por algún motivo desconocido en algunos Capadocios esta debilidad se acentúa hasta el punto de que adquieren un aspecto monstruoso semejante al de momias resacas o cadáveres putrefactos, y tienen una Apariencia 0 como los Nosferatu (Defecto de 3 puntos).

POSICION

Cuando llegaron a Roma en el siglo IV a.C., la mayoría de los Capadocios se interesó por los ritos funerarios de los etruscos y romanos, aunque salvo excepciones pronto determinaron que los romanos habían adoptado gran parte de sus costumbres y opiniones sobre el más allá de los griegos. Estos primeros Capadocios se encontraron con una ciudad que estaba reconstruyéndose tras el saqueo de los galos, por lo que decidieron aprovechar esta situación para crear sus propios refugios e impulsar el urbanismo como una forma de integrar a los Vástagos dentro de Roma. Pronto fueron abordados por Collat, y posteriormente con Camilo, y en cooperación con varios Nosferatu con inquietudes similares, diseñaron gran parte del trazado subterráneo de Roma –conocido y desconocido- y se encargaron de la construcción de los refugios de muchos Vástagos. Sus esfuerzos fueron

recompensados con la aceptación de los Capadocios como Clientes del Senado Eterno, y desde entonces han continuado reconstruyendo y perfeccionando sus obras.

De esta forma, aunque una minoría de los Capadocios romanos siguen enfrascados en sus estudios nigrománticos, tanatológicos y en general todas las áreas de conocimiento relacionadas con la muerte, el clan es más conocido en las noches de la Antigua Roma por su pericia constructora. Arquitectos e ingenieros de todo tipo, canteros, talladores y escultores son la imagen más habitual del clan.

Como se ha mencionado, tras la conversión del dios Cappadocius al cristianismo en torno al siglo I d.C., sobre la que existen muchas leyendas y rumores, el clan experimenta una importante transformación. Los Capadocios son una parte importante de los primeros vampiros cristianos. De esta forma la espiritualidad y el interés por el más allá vuelven a extenderse dentro del clan, y por otra parte su trasfondo se diversifica. Muchos encuentran agradable el estudio de vida estoico y contemplativo de los primeros monjes y ermitaños, acudiendo a los primeros cenobios y monasterios, y otros emplean sus técnicas arquitectónicas en la construcción de las primeras iglesias y de refugios de las persecuciones, en ocasiones viéndose directamente involucrados en ellas.

De todos los clanes los Capadocios mantienen relaciones especialmente buenas con Lisandro y los Ventrue Magistri, sus principales patronos. Sin embargo, entre las Magistraturas Optimates son los Augures quienes adoptan a más miembros de este clan, sobre todo entre la minoría que se dedica a estudios esotéricos y a la nigromancia, poseyendo ritos no sólo para animar cadáveres, sino también para consultar a los muertos.

DOMINIO

Aunque despiertan cierto rechazo en los demás clanes, debido a su aspecto cadavérico y a sus estudios tanatológicos, los Capadocios suelen relacionarse entre ellos a menudo, sobre todo cuando tratan de llevar a cabo grandes proyectos de construcción o investigación, formando fraternidades de arquitectos, ingenieros, médicos y otros tipos de estudiosos y artesanos. Sus refugios a menudo se encuentran muy bien contruidos –y protegidos– y en ocasiones son comunales. Los que se dedican al estudio de la muerte a menudo residen cerca o incluso dentro de catacumbas y cementerios, alimentándose de la sangre muerta de los cadáveres, y se rumorea que dedicándose a la necrofagia.

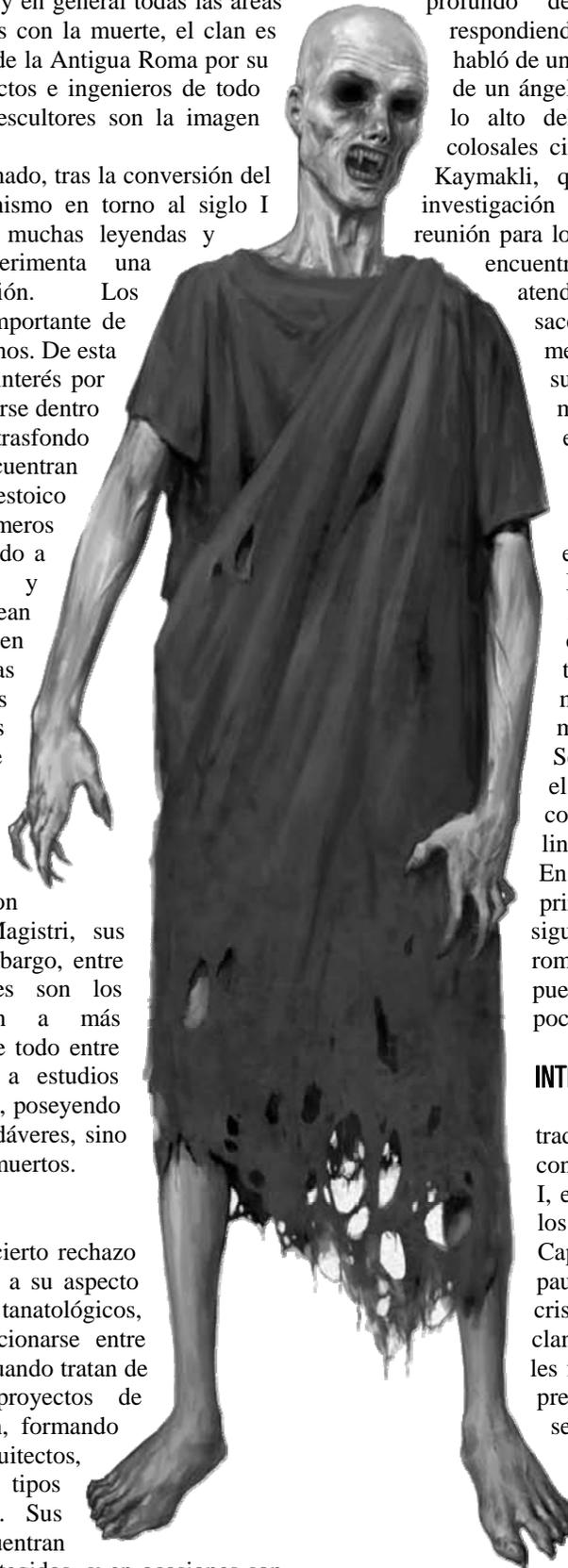
El origen del clan se encuentra en Oriente Medio, en el corazón de las antiguas tierras de Capadocia o Armenia. En el siglo I, los Constructores de Tumbas emprendieron una silenciosa peregrinación desde el Imperio Romano y las tierras de más allá hasta lo más profundo de las montañas de Capadocia, respondiendo a la llamada de su dios, que les habló de una nueva revelación que había recibido de un ángel y les ordenó construir un templo en lo alto del monte Erciyes, rodeado por las colosales ciudades subterráneas de Derinkuyu y Kaymakli, que se convirtió en un centro de investigación sobre la muerte y en un lugar de reunión para los Capadocios, que desde entonces se encuentran más organizados y procuran atender a las peticiones y directrices de los sacerdotes y sacerdotisas de Erciyes. A menudo visitan el lugar para consultar sus bibliotecas y conversar con otros miembros del clan más experimentados.

Desde su hogar natal los Capadocios se han extendido por el mundo, aunque son más numerosos en los países y reinos en torno al Mediterráneo Oriental. En Grecia, Asia Menor, Siria y Judea han construido sus fortalezas tradicionales, y desde el siglo I muchos han viajado a Egipto, donde a menudo se han enfrentado con los Seguidores de Set, aunque se dice que el enigmático anciano Lázaro ha conseguido crear un santuario para el linaje en las lejanas tierras de Abisinia. En Occidente Roma constituye la principal fortaleza del clan, y han ido siguiendo el avance de las legiones romanas, aunque consideran que los pueblos bárbaros occidentales tienen poco que ofrecerles.

INTERESES

Aparte de sus intereses tradicionales por la muerte y las construcciones funerarias, desde el siglo I, el cristianismo se convierte en uno de los principales atractivos para los Capadocios, que se irán convirtiendo paulatinamente hasta que los vampiros cristianos se hacen mayoritarios en el clan. La muerte y resurrección de Cristo les fascina, y muchos lamentan no haber prestado mayor atención a la pequeña secta judía en sus inicios, por lo que se dedican a buscar documentos y testimonios del cristianismo primitivo, a menudo analizando herejías y apócrifos en busca de fragmentos de verdad.

La construcción de Erciyes, iniciada en el siglo I, también continúa con el paso de los siglos, añadiendo corredores subterráneos en el corazón de las montañas y acumulando la mayor reserva de conocimiento sobre la



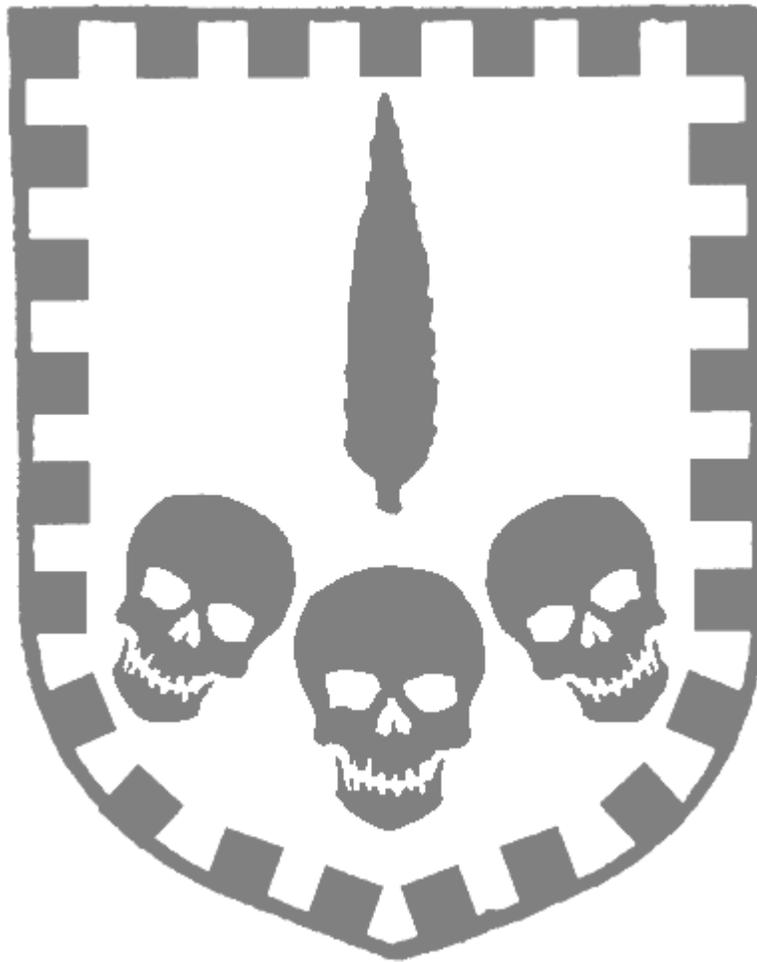
muerte de todos los tiempos. Al mismo tiempo se forman facciones en torno a distintas ideologías, y algunas son rechazadas por ir en contra de la ortodoxia del clan.

Grecia es uno de los principales centros de actividad del clan. Aparte de la presencia de los Órficos, un círculo de Capadocios, vampiros y hechiceros que se dedican no tanto al estudio de los muertos como a comunicarse con ellos, la creación del linaje de las Lamias poco después de la creación del santuario de Erciyes en las montañas de Capadocia también aporta nuevos conocimientos y habilidades al clan. Otros Capadocios han señalado que algunas familias, como los Jovianos de Roma, parecen disfrutar de una conexión íntima con los espíritus de los muertos, y aunque por el momento no se trata de un proceso perfecto, puede que con el tiempo constituyan una valiosa adición para el clan.

Los nigromantes Capadocios, presentes entre los Agures de Roma, a menudo consultan y tratan con los muertos. Algunos los tratan con reverencia, mientras que otros adoptan una actitud pragmática y depredadora que es censurada por sus compañeros. Sin embargo, los ritos nigrománticos de los Capadocios están más orientados

hacia los aspectos físicos de la muerte que a los espirituales, una carencia que los vampiros del clan esperan perfeccionar con el paso de los siglos. Según los más perceptivos, que han sido dotados con dones para comunicarse con el más allá e incluso entrar en las tierras de los muertos, los espíritus de los difuntos están gobernados por el Imperio de Estigia. Algunos espíritus se han mostrado receptivos a colaborar con los Capadocios, siempre que reciban el debido respeto. Un error frecuente entre otros vampiros es creer que el dios de los Capadocios gobierna a los muertos del inframundo. Los Constructores de Tumbas saben que su "dios" prefiere el mundo terrenal para sus investigaciones y que el emperador de Estigia en realidad es el legendario Caronte, el Barquero de los Muertos.

Antes de la progresiva adopción de la *Via Caeli* en el clan desde el siglo I, los Capadocios habían desarrollado otra Vía que reflejaba su interés erudito por la muerte: la *Via Ossis*. Aunque minoritarios en el clan, estos nigromantes nunca desaparecen, fascinados por la naturaleza de la muerte y el alma, así como la propia naturaleza de los vampiros. Observan y estudian con frío distanciamiento, tratando de incrementar su sabiduría.



Gangrel

<HUKROS>

Para muchos Vástagos Peregrini resulta toda una sorpresa que los Gangrel sean aceptados en el Senado Eterno –para algunos Optimates y Populares también, pero se guardan de decirlo abiertamente. Aunque son el más pequeño de los clanes Clientes de Roma, su presencia es innegable y se encuentra bien aceptada, pero el hecho es que la mayoría de los miembros del clan, incluso muchos de los que viven dentro de las fronteras del Imperio Romano, prefieren habitar al margen de la civilización, en las amplias extensiones rurales y entre los pueblos considerados como “bárbaros”.

Lo cierto es que los Gangrel romanos se han adaptado muy bien al entorno urbano, y cuando desean un desahogo de la opresión de la civilización patrullan los territorios de la periferia. Su posición a menudo se centra en el ámbito militar y los individuos que intentan prosperar en medio de la compleja telaraña política de intrigas son excepcionales, y todavía más los que tienen éxito y sobreviven durante largo tiempo.

La razón de la alianza de los Gangrel con los Vástagos romanos, aunque no muy conocida, es bastante pragmática: el clan se encuentra dividido e inmerso en una guerra civil entre facciones. Por una parte se encuentra una misteriosa anciana conocida como la Bruja, y sus seguidores los Lhiannan, que habitan entre la mayoría de los pueblos prerromanos de Europa Occidental y Central y por otra se encuentra el antiguo Hukros y sus partidarios, entre los que también se encuentran otros muchos Gangrel, principalmente de origen germánico y de Europa Oriental. El conflicto entre ambas facciones es feroz, y no está muy claro de cuáles son los motivos de la guerra. Se rumorea que la Bruja traicionó a la diosa de los Gangrel, y ahora sus hijos no se detendrán hasta que sea destruida con todos sus partidarios. La guerra comenzó en un momento inmemorial y no parece haberse detenido.

Apodo: Errantes

Signo del Zodíaco: Leo

Dioses: Los Gangrel afirman descender de una antigua diosa de las bestias y la naturaleza, identificada por los Gangrel romanos con la Diana romana y la Artemisa griega. Por esta razón algunos guardan cierto resentimiento hacia los Ventruie griegos, cuya antepasada se atrevió a hacerse pasar por la diosa. Según afirman su diosa abandonó la Ciudad de los Dioses para vagar eternamente por el mundo, sin detenerse en un mismo sitio, eligiendo a los hombres y mujeres más valientes como sus hijos. Algunos recibieron el Don Oscuro y fueron abandonados durante un tiempo de prueba, antes de que la diosa regresara y los juzgara dignos o indignos de su linaje. Sus descendientes han mantenido la tradición.

Aparte de Diana, algunos Gangrel también adoran a su hermano Apolo-Helios, uno de cuyos animales sagrados es el lobo, con un especial significado

para los romanos, hasta el punto que los Gangrel de Roma reciben el nombre de Hukros, no tanto por su anciano líder, sino porque es un antiguo término etrusco que significa “lobo”. Otros Gangrel adoran a otros dioses de las provincias, que a menudo, aunque no siempre, sincretizan con Júpiter, Mercurio, Dionisos y otros dioses romanos, y los que habitan cerca de los mares o viajan por ellos a menudo dedican su reverencia a Neptuno. Además de los dioses romanos algunos Gangrel, especialmente los pocos en las filas de los Magistri, dirigen su devoción a Mitra, mientras los Gangrel egipcios, bastante numerosos, veneran a Anubis, Tefnut, Hathor, Sekhmet, etc.

Creación del personaje: Los Gangrel valoran sobre todo la fuerza y cualidades personales para sobrevivir y enfrentarse a los desafíos, así que los Atributos y Habilidades Físicos tienden a ser los primarios, y pocos destacan en Atributos y Habilidades Sociales. Brutalmente honestos, a menudo coinciden en Naturaleza y Conducta. La mayoría de los miembros del clan tienen un trasfondo guerrero o militar, pero entre sus filas también se encuentran quienes han mostrado una inusitada valentía en momentos de crisis. En la guerra que los divide, se necesitan muchos reclutas.

La mayoría de los Gangrel romanos siguen la *Via Humanitatis*, con una significativa minoría de seguidores de la *Via Regalis* que en ocasiones son adoptados en la fila de los Magistri. La *Via Bestiae* es rechazada por los Vástagos romanos, y quienes la siguen son expulsados del orden del Senado Eterno. Sin embargo, los seguidores de la *Via Bestiae* son aquellos demasiado agobiados por las cargas de la civilización y suelen abandonar y marcharse a la primera oportunidad.

Disciplinas: Animalismo, Fortaleza, Protean

Debilidad: Los Gangrel se encuentran particularmente próximos a su Bestia, que les hace parecerse cada vez más a animales. Cada vez que un Gangrel entra en frenesí adquiere un rasgo psíquico o físico de un animal (generalmente depredadores salvajes de la zona que habita). Por cada cinco rasgos animales resta un punto de uno de sus Atributos Sociales.

POSICION

Los Gangrel son fuerza duradera. Son la fuerza simple y bruta que resulta admirable en las legiones romanas, los guerreros cuyas espadas y dientes brillan a la luz de la luna. Los Gangrel muestran la ambiciosa inclusividad de los romanos, que dan la bienvenida a los extranjeros en el Imperio mientras estén listos para servir. Son la misma fuerza utilizada para destruir y aplastar los cráneos de la disensión. Son la ambición que lleva a un bárbaro a matar a su hermano con la espada de un legionario.

Pero los Gangrel no son estúpidos. Se enfrentan al conflicto más directamente porque es su mejor

posibilidad de ganar. Si un Gangrel tiene la oportunidad de apuñalar a un enemigo en la espalda, puede muy bien hacerlo, pero también sabe cuando debe enfrentarse a un enemigo cara a cara. Cuando el manto de humanidad de un Gangrel es apartado a un lado, no revela una parodia de hombre sino un ejemplo de su terrible potencial de salvajismo, desatado por completo. Roma no cree en “nobles salvajes”, sino en ser salvaje con sus enemigos.

A pesar de su gran adaptabilidad, en Roma casi todos los Gangrel ocupan un mismo lugar entre los Populares, a menudo constituyendo su brazo armado. Los mejores entre ellos, quienes destacan no sólo en habilidad sino en dedicación y principios, son sondeados y reclutados entre las filas de los Magistri, que es la Magistratura que más Gangrel atrae, aunque suelen permanecer en los niveles más bajos. Su fuerza es valorada para trabajos poco sutiles o simplemente para proteger determinados lugares y a menudo resultan recompensados por ello.

A pesar de su utilidad, limitada por su número, siendo el menor de los clanes del Senado Eterno, su inclusión no habría sido posible sin la mediación del anciano Hukros, su líder nominal al que todos respetan debido a su poder. Hukros fue uno de los compañeros de Tinia, aunque abandonó Italia antes de la llegada de la República para viajar en torno al Mediterráneo. Se dice que uno de sus chiquillos fue sacrificado en los altares de Cartago, y furioso, acudió a los vampiros de Roma para ofrecerles su ayuda en la guerra. En el siglo I a.C. acudió de nuevo a Roma y le ofreció a Camilo la ayuda de sus descendientes si eran aceptados en el orden del Senado Eterno. Tras un encendido debate, en la que se recordó la presencia de los



Gangrel entre los enemigos de Roma, Camilo aceptó el trato. Hukros y sus chiquillos acompañaron a las legiones y su mediación fue vital para establecer tratos con Gangrel galos, hispanos y de otras partes del Imperio. Por su parte, los Gangrel romanos utilizaron la fuerza del Imperio para atacar a los seguidores de la Bruja, una anciana con la que Hukros tenía cuentas pendientes.

Esta división que afecta al conjunto del clan Gangrel los hace muy manipulables para los demás clanes...al menos hasta que Hukros hace acto de presencia. No ofrecen un frente unido, aferrándose demasiado a su independencia. Además son minoría dentro de su clan, y muchos de los demás Gangrel no están conformes con las alianzas de Hukros y sus filii. Aislados y solitarios, a menudo sólo pueden confiar en el resto de los Vástagos romanos, actuando como vigilantes, guardianes, mercenarios, asesinos a sueldo, guerreros, etc.

DOMINIO

Los Gangrel a menudo habitan en la periferia de las ciudades o en dominios arcaicos y de poblamiento disperso. Como por lo general prefieren evitar los manejos políticos de los demás Vástagos, sus dominios no suelen ser demasiado apetecibles para otros vampiros. Los lujos y boatos no suelen atraer a los miembros del linaje, que prefiere emplear ornamentos rústicos y arcaicos, cuando se preocupan por ello.

Esta actitud se parte por cierto temor a pasar demasiado tiempo en las ciudades. Se rumorea que en algunas los Gangrel han comenzado a cambiar, adoptando rasgos de las sabandijas urbanas, un hecho que los demás Gangrel constituyen una clara evidencia de la degeneración y decadencia de los Gangrel romanos. Cuando varios Gangrel comparten un mismo dominio, a menudo suelen adoptar una jerarquía bestial basada en la supervivencia del más apto y fuerte. Estos líderes a menudo son los portavoces en la sociedad vampírica. La rivalidad se resuelve mediante una serie de duelos y pruebas jerarquizados, cuyos resultados son por lo general respetados, ya que el honor interno es muy fuerte dentro del linaje. Otros clanes han aprendido a utilizar estas rencillas bestiales para mantener a los Gangrel enfrentados unos con otros, provocando rencillas territoriales que duran décadas e incluso siglos.

Aunque no suelen desdenar la compañía de su mismo linaje, por lo general los Gangrel se encuentran entre los vampiros más solitarios, algo comprensible entre quienes siguen su naturaleza nómada, pero los Gangrel romanos son más gregarios. Cuando se asientan en un dominio lo defienden como un animal lo haría con su territorio, consciente o inconscientemente. En las tierras salvajes la presencia de los Gangrel ha generado muchas leyendas sobre monstruos, especialmente osos, lobos y jabalíes de tamaño descomunal que atacan a los intrusos que se atreven a invadir su territorio. Los Gangrel únicamente reconocen la ley natural, y normalmente un Vástago deberá demostrar su valía y capacidad si desea ser respetado por los Gangrel que habitan su dominio.

En las tierras salvajes, especialmente en Europa Oriental, los Gangrel poseen un instinto de

EDAD ROMANA: VAMPIRO

manada más pronunciado, a menudo abandonando a sus descendientes tras el Abrazo y observándolos desde la distancia comprobando cómo sobreviven solos. Los refugios individuales adoptan muchas formas, desde mansiones decadentes a profundas cavernas. En ocasiones comparten con los Nosferatu las cloacas de las ciudades, pero también ocupan casas y edificios abandonados.

Los Gangrel se encuentran presentes en los países y reinos bárbaros, especialmente los que no han sufrido la influencia civilizadora de Roma y otros Imperios. Los que se encuentran dentro de las fronteras del Imperio Romano se concentran en Europa Occidental, en el norte de Hispania y las Galias y el sur de Britania. También son numerosos en Oriente en Panonia y Tracia. La mayoría de los Gangrel romanos, especialmente los que descienden de Hukros, son de origen itálico, africano, egipcio y semita.

El hecho de que las conquistas romanas se hayan detenido en las fronteras de Germania no sólo se debe a la voluntad de los mortales. La región es el lugar de reunión de muchos poderosos Gangrel, y los Vástagos romanos prefieren no provocar su ira, pero a medida que los pueblos bárbaros comienzan sus migraciones e invasiones, ni siquiera este gesto conciliador será suficiente.

INTERESES

La época del Imperio Romano es un período de largos siglos de guerra para los Gangrel. Hukros y sus aliados romanos luchan contra la Bruja y los Lhiannan, un conflicto que divide al linaje. Los Gangrel hablan de la traición de la Bruja a su diosa. Mientras se encuentran concentrados en esta guerra, los demás Vástagos a menudo ocupan sus territorios ancestrales. Los Gangrel

romanos achacan esto al avance de la civilización, y lo consideran un precio inevitable que están dispuestos a pagar.

Más allá de la guerra contra los Lhiannan existe un gran número de Gangrel con posiciones estables en el Senado Eterno, actuando como mensajeros, mercenarios, soldados, guardianes o ejecutores de los demás Vástagos. Esta situación muchas veces no se debe a un auténtico fervor hacia la secta, aunque existen algunos individuos realmente comprometidos, sino al deseo de conseguir una posición y respeto entre los demás vampiros, y el ejemplo de Hukros y otros antiguos les dan la razón. Muchos creen que los Gangrel se han unido al Senado Eterno por simple pragmatismo e instinto de supervivencia, ya que debido a su desorganización no podrían hacer frente a la secta de forma independiente. Para otros, simplemente el Senado Eterno es la organización que más ventajas y libertad les ofrece.

La guerra contra los Lhiannan sufre un cambio en el siglo III, cuando se dice que la Bruja ha sido destruida o ha caído en letargo. No obstante, los Gangrel no se fían y siguen buscándola, destruyendo metódicamente a los Lhiannan uno tras otro. El surgimiento y expansión del cristianismo constituye un nuevo enemigo que confina a los Lhiannan en los rincones paganos más alejados, como la isla de Hibernia, aunque los propios Gangrel resultan perjudicados al ser sus santuarios conquistados por el nuevo dios. Para los Gangrel bárbaros resulta la gota que colma el vaso, y pronto comienzan su movimiento, azuzando a los pueblos bárbaros hacia las fronteras del Imperio Romano. Los Gangrel romanos, algunos de ellos cristianizados, se enfrentan a sus parientes, pero ni siquiera su coraje es capaz de resistir el inexorable avance de las hordas bárbaras.



TOREADOR

<ISHTARRI>

La época de la Antigua Roma despierta sentimientos enfrentados para los Toreador. Para muchos significa un período de declive en el que los antiguos reinos e imperios que controlaban cayeron uno tras otro ante el avance de las legiones romanas, que saquearon y destruyeron muchos de sus tesoros y obras de arte. Otros tantos afirman que Roma les abrió sus puertas y que allí encontraron nuevas oportunidades y mecenas para desarrollar su arte, estancado y decadente, y por supuesto, disfrutar de los muchos placeres que la sociedad romana tenía que ofrecerles. El hecho de que fueran tributarios del Senado Eterno a menudo es recibido con una sonrisa taimada, un encogimiento de hombros y la frase: “*Grecia cautiva cautivó a su cautivador.*”

Estas dos visiones encuentran su reflejo en los Toreador del Imperio Romano, desde los tradicionalistas que se aferran con añoranza a los recuerdos y glorias pasadas de la Antigua Grecia antes de su conquista por Roma, a los que acuden animados al corazón del Imperio en busca de oportunidades de mecenazgo, bien presentando su arte en los salones del Senado Eterno, abrigando las estoicas y utilitarias muestras del arte romano y celebrar festejos, banquetes y orgías que se convertirán en una imagen inolvidable de la Antigua Roma, tanto entre los vampiros como entre los mortales.

Apodo: Bailarines

Signo del Zodíaco: Piscis

Dioses: La identidad de la diosa (o dios) que creó el Clan Toreador no está clara para los miembros del linaje y constituye un gran tema de debate. La mayoría de los demás clanes asumen que se trataba de la diosa grecorromana Venus-Afrodita, diosa del amor y el placer sensual, pero los antiguos de Grecia lo niegan rotundamente, reclamando ser los descendientes de Atenea, la diosa fundadora de Atenas, representada en Roma por Minerva. Sin embargo, los registros más antiguos parecen indicar que la opción de Venus es la más probable, ya que en ellos aparece el nombre de Ishtar, una sensual bailarina y diosa mesopotámica del amor. Las leyendas sobre Atenea –o Arikel, como algunos la llaman– no surgirían hasta el ascenso de las ciudades-estado griegas. En cualquier caso, las diversas facciones siguen aferrándose a sus teorías y argumentos.

No contribuye a solucionar el dilema, que varios ancianos del clan sean considerados los fundadores del linaje, y el hecho de que la diosa parezca haber regresado a los cielos hace mucho tiempo no contribuye a aclarar la confusión. En Roma, aparte de Venus y Minerva, los descendientes de los ancianos Beshter y Iontius afirman que ellos son los fundadores del clan, bajo las figuras de Apolo y Mercurio, otros dioses frecuentemente venerados por los miembros del clan. En Oriente Medio muchos Toreador siguen recordando a su fundadora con el nombre de Ishtar, mientras que en Egipto se la identifica con Hathor y Neftis.

Creación del personaje: En la Antigua Roma los Toreador son uno de los clanes más diversos (algunos dicen que se debe a su naturaleza impulsiva y caprichosa), extendiendo el Don Oscuro en todos los niveles de la sociedad, desde nuevos ricos decadentes hasta esclavos convertidos exclusivamente por su belleza. Por encima de todo, los Toreador valoran los Atributos y Habilidades Sociales, aunque los Conocimientos también son apreciados. Entre sus Trasfondos destacan los que les permiten influenciar y relacionarse con la sociedad humana como Aliados, Contactos, Criados y Recursos.

La *Via Humanitatis* es la más extendida dentro del clan, y según los Toreador, su diosa contribuyó a su creación en sus versiones más elaboradas. La *Via Desideratio* le sigue en popularidad, y sus seguidores son en gran parte responsables de la reputación de decadencia del clan...y también son algunos de sus más hábiles políticos.

Disciplinas: Auspex, Celeridad, Presencia

Debilidad: Los Toreador se sienten atraídos por la belleza. Cada vez que contemplan un objeto, persona, paisaje o escena que atraiga su atención quedan ensimismados. Para romper esta distracción deben realizar una tirada de Autocontrol (dificultad 6).

POSICION

Antes de la llegada de Roma a sus territorios, los Toreador se concentraban en grupos y organizaciones que giraban en torno a una poderosa figura, pero a medida que estas figuras eran destruidas, desaparecían o eran sustituidas, esta organización se volvió cada vez más flexible y laxa. La mayoría reciben el nombre griego de “Stylos” (pilares), ya que son considerados los pilares del clan. Los más desarrollados, como el Stylos de Atenea, en Atenas, dispone de una compleja jerarquía y estructura que suele imitar los talleres artesanos y las divisiones entre maestros y aprendices. El líder a menudo recibe el título de “Phoiboleptos” o “Magister”.

Las facciones romanas más importantes son tres: el Stylos de Calíope, fundado hacia el año 209 a.C. por el poderoso Besther, el más antiguo y prestigioso de los Stylos de Roma, y que no sólo se concentra en la poesía y la literatura, sino también en la aplicación de la palabra en la arena política. Por otra parte se encuentra el Stylos de Minerva, fundado hacia el 30 a.C., por exiliados griegos que deseaban participar en el orden romano y se concentra en las aplicaciones prácticas del arte. Por último existe una tercera facción formada por los Toreador que no se encuentran afiliados a ninguno de los dos Stylos, y que prefieren dedicarse a sus asuntos, aunque con el paso del tiempo terminan decantando sus alianzas.

La posición de los Toreador en el Senado Eterno es peculiar. Aunque técnicamente son uno de los clanes Clientes, y por lo tanto relegados a la Magistratura de los Populares, en la práctica parecen disfrutar de mayor

influencia de la que parece, ocupando un nebuloso e informal espacio intermedio entre Optimates y Populares, beneficiándose de las relaciones con ambas clases de la Estirpe. En al menos una ocasión el Senado Eterno pretendió incluirlos entre los Optimates, pero tras una deliberación interna los Toreador declinaron la oferta, considerando que se encontraban más cómodos con su poder discreto que en una posición de poder evidente.

La conquista de Roma dividió a los Toreador. Algunos de ellos, especialmente el anciano Besther, que había visitado anteriormente a Tinia y Collat en Roma, y Iontius, una misteriosa figura procedente de Oriente, acudieron ante Camilo y le ofrecieron su apoyo contra Cartago. Cuando se establecieron los clanes Clientes el propio Camilo les dio la bienvenida a Roma, y varios refugiados de Grecia y Cartago fueron bien recibidos en los dominios romanos.

Las técnicas sociales de los Toreador los convierten en el clan adoptado con más frecuencia entre los Optimates, especialmente entre los Patricios, que constituyen la Magistratura en la que disponen de una presencia más numerosa. Besther y Iontius, los líderes nominales de los Toreador romanos, visitan Roma a menudo, pero viajan con frecuencia y dejan los asuntos del clan en manos de sus subordinados. A pesar de haber recibido invitaciones, no han mostrado interés por sentarse entre los Optimates.

Para los Toreador la humanidad es un recurso que todos los vampiros aprecian, tanto por la sangre como por el poder potencial. Los Toreador trafican con individuos, organizaciones y grupos mortales con una maestría inigualada por los demás Vástagos. Por desgracia, parte de esta maestría se pierde en frivolidades y vanidades, lo que ha dado a los Ishtari una reputación de decadencia y sibaritismo más que justificada. Muchos Toreador disfrutan haciéndose pasar por mortales, buceando en las masas de la humanidad, adoptando los caprichos y deseos humanos como propios. A pesar de las críticas e incluso el desagrado de otros clanes por lo que pueden considerar una debilidad, lo cierto es que la imitación y la sutileza han dado mejor resultado a los Toreador que la conquista a sangre y fuego.

Muchos Vástagos ven en los Bailarines a un grupo de criaturas amaneradas y débiles, atrapadas por el brillo de sus joyas y entregadas a patéticos juegos infantiles. Los Toreador se limitan a sonreír e incluso a favorecer estos estereotipos, ocultando el hecho innegable de que bajo sus sonrisas se ocultan colmillos tan mortíferos como los de cualquier otro vampiro. Hubo una época

antes del ascenso de Roma en que sin duda eran el clan más poderoso y podrían haber mantenido esa posición a largo plazo si no fueran tan propensos a las pasiones humanas de la envidia, los celos y los enfrentamientos internos.

DOMINIO

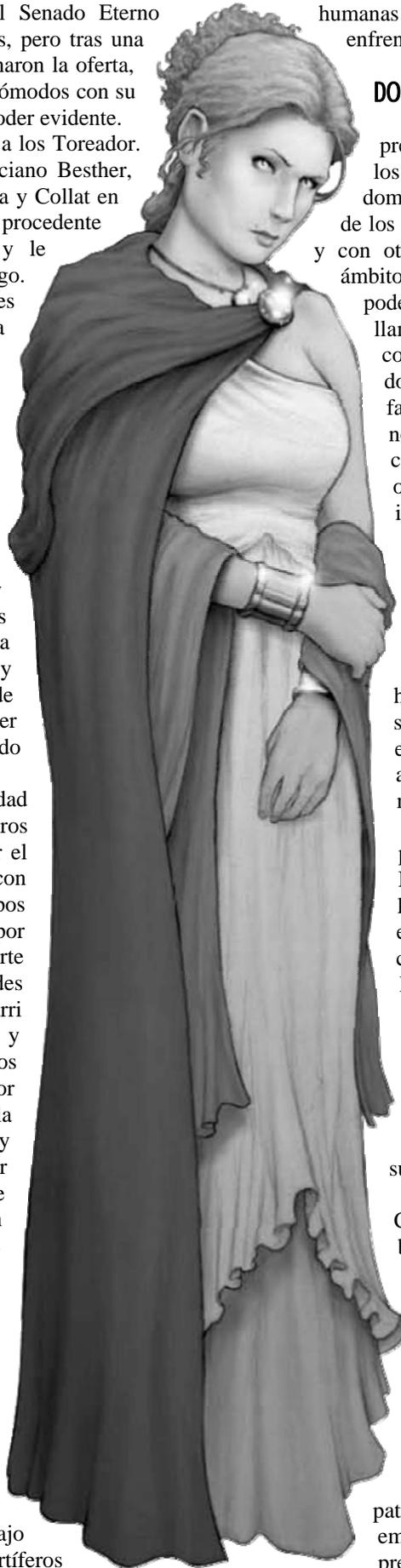
Aristocráticos, llamativos y preeminentes son epítetos que califican a los Toreador a la hora de elegir refugio y dominio, aunque claro está, todo depende de los recursos disponibles. Compiten entre sí y con otros clanes que parasitan sus mismos ámbitos por los mejores terrenos de caza y poder. Los más discretos prefieren no llamar excesivamente la atención, concentrándose en lugares y vecindarios donde pueden ejercer su influencia con facilidad, mientras que los más atrevidos no dudan en moverse entre los mortales, confiando en sus dotes para mantenerse ocultos. Debido a la fuerte competencia interna dentro del linaje, la edad no siempre va aparejada al poder. De hecho, algunos antiguos, que han fracasado a la hora de adaptarse a los cambios de estilos y costumbres, en especial los griegos que se negaron a aceptar el orden romano y ahora habitan en medio de la decadencia de sus dominios, ahora contemplan con envidia cómo prometedores neonatos y ancillae ocupan sus posiciones de mariposas sociales.

Los Toreador son numerosos y poderosos en el Imperio Romano. En Italia, el sur de las Galias y la costa de la Hispania Citerior y África, se encuentran importantes dominios del clan, un símbolo de su triunfo y poder. En Oriente también son numerosos en Grecia, Siria, Judea, Egipto y África, aunque su influencia no es tan importante. La influencia del linaje se debilita en las fronteras del norte y el este del Imperio, que consideran demasiado salvajes e incivilizadas para sus gustos.

Y tras el ascenso de Constantino, el anciano Besther, ahora bautizado como Miguel, y sus aliados, convertirán la ciudad de Constantinopla en un sueño que continuará la gloria de Roma.

INTERESES

Los intereses de los Toreador a menudo siguen los caprichos, visiones y ambiciones de los mortales, ya sea satisfaciendo placeres egoístas o patrocinando alguna visión artística. Sin embargo, en última instancia, casi todos pretenden asegurar y mejorar sus propias



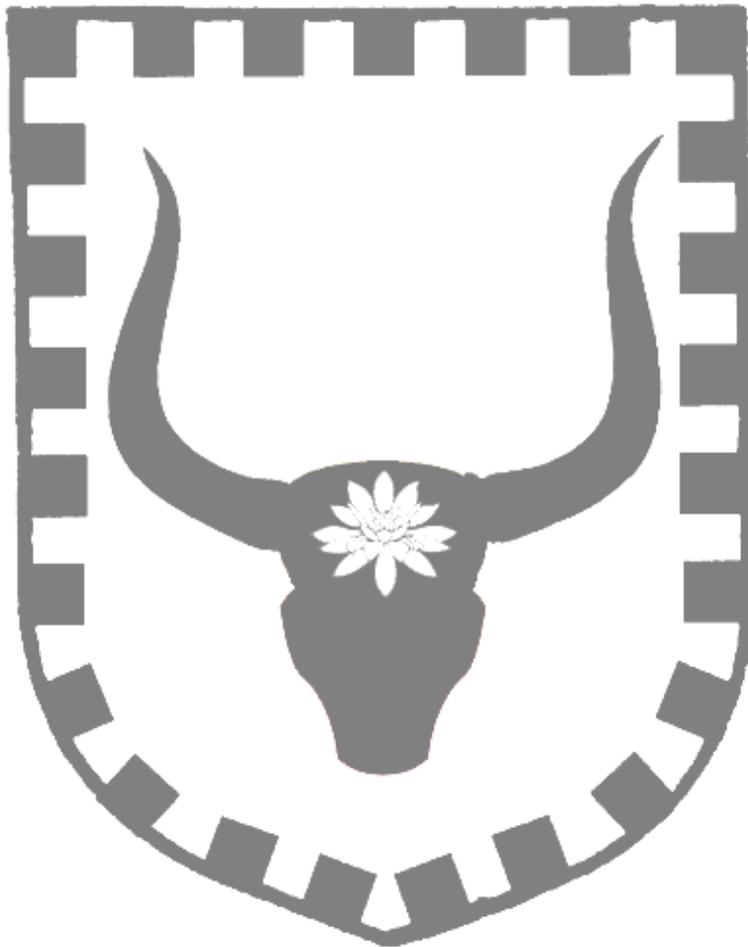
posiciones, y si en el proceso mejoran el panorama de la cultura y las artes, tanto mejor.

En Roma, debido a su posición “inferior” a los Optimates, los Toreador deben actuar con mucha sutileza para influir indirectamente las decisiones del Senado Eterno, pero muchos Optimates tienen sus propios caprichos y placeres que los Bailarines están más que contentos de satisfacer a cambio de un favor aquí y allá, que normalmente suele tener mucha más relevancia y consecuencias a largo plazo de lo que sus peones creen. Otros avivan las pasiones de los Populares, llevándoles al descontento y a reclamar mayores territorios de caza y otros, en fin, consiguen ascender hasta las filas de los Optimates y compiten con ellos en el mismo escenario, convirtiendo la política en todo un arte.

Pero el brillo de los Toreador que se mezclan con los Optimates y las altas esferas sólo es una parte del clan. Dentro del linaje también existen aquéllos que carecen de visiones artísticas, proyectos idealizados a largo plazo o que los han perdido con el paso del tiempo, así como aquéllos que han fracasado en la política o que

han cometido algún crimen imperdonable. Estos Toreador orbitan entre los Populares, a menudo derivando al submundo criminal, donde suelen convertirse en estafadores, alborotadores, bandidos y proxenetas. Algunos Populares Toreador también se dedican al tráfico de esclavos, un ámbito en el que han triunfado y amasado enormes fortunas. Cuando un Toreador pierde su pasión por la humanidad se convierte en una criatura egoísta y oscura, capaz de causar daño y convertir el dolor en otra forma de arte. Sin embargo, la mayoría no caen tan lejos, dedicándose simplemente a sus placeres egoístas, a sus orgías y banquetes indiferentes al daño que causan.

En el mundo del arte los Toreador romanos se dedican sobre todo al mecenazgo y el coleccionismo, a veces carente de gusto. Pocos son los que practican un arte propio, conservando estilos y obras olvidados, o aportando su creatividad a las nuevas formas artísticas. Aunque tienden a imitar las formas y convenciones del momento, algunos consiguen sacar originalidad de sus corazones marchitos.





CLANES PEREGRINI

La admisión de otros clanes en el orden del Senado Eterno se debió en gran parte a la amenaza de Cartago, y los Vástagos romanos nunca han dejado de observar con desconfianza a los vampiros de los clanes que habitaban entre los cartagineses. Los vampiros que habitan entre los partos y los reinos orientales también levantan suspicacias y los que habitan en los reinos bárbaros del norte son considerados como poco más que niños incivilizados que no conocen su lugar y que pueden arruinar un proyecto de civilización que ha costado siglos construir. Por su parte, estos Peregrini a menudo consideran a los vampiros romanos como criaturas pomposas, arrogantes y decadentes.

Las corrientes del comercio y las migraciones de los pueblos arrastran a sus propios Vástagos con ellos y muchos terminan llegando a Roma. Aunque no son admitidos en el orden establecido por el Senado Eterno, ni entre Optimates ni Populares, los Peregrini son *tolerados*, en el mejor de los casos, situados en un vacío legal en el que carecen de voz y voto. No se les ataca abiertamente, pero en momentos de crisis muchos saben

que deben confiar en su poder personal o en una vía de escape.

Pero normalmente la situación no suele llegar a esos extremos. Los que llevan más tiempo en Roma finalmente adquieren un nicho propio e incluso pueden aspirar a ser adoptados en la Magistratura de los Populares –nunca más allá. Por otra parte algunos Vástagos romanos, especialmente los Populares, pueden establecer relaciones personales de mutuo beneficio personal con ellos.

El ejemplo más destacado es el anciano Beshter, que desde el siglo I protegió primero a los Nosferatu romanos y tras su bautismo como Miguel a los Peregrini cristianos. Muchos vampiros extranjeros se convirtieron al cristianismo simplemente para poder disfrutar de su protección. Aunque su poder no era absoluto, sí era suficiente para que los Vástagos romanos debieran buscar un buen motivo a la hora de atacar a los Peregrini. Las últimas persecuciones contra los vampiros cristianos fueron la principal causa que llevó a Miguel a abandonar Roma.

Assamitas

<NEMESIS>

Tras la derrota de Cartago, muchos Vástagos romanos creen que el Imperio de los Partos y sus sucesores, los Persas Sasánidas, son la mayor amenaza a la que se ha enfrentado Roma desde la fundación de la ciudad. A pesar de los continuos ataques, invasiones y ocupaciones temporales, partos y persas han conseguido resurgir una y otra vez, para amenazar de nuevo las fronteras orientales del Imperio y aprovecharse de sus frecuentes crisis y momentos de debilidad.

Y si bien en Cartago ocupaban una posición secundaria, los Assamitas muestran abiertamente sus oscuros rostros en medio del liderazgo de los partos, desenvolviéndose con tanta elegancia en medio del lujo y el boato oriental como los Ventrue entre los senadores romanos. Algunos incluso se atreven a habitar dentro del territorio del Imperio Romano, donde procuran convivir en paz y responden con fiereza a los ataques. En estos momentos muestran una diversidad inusitada que se irá ocultando paulatinamente con el paso de los siglos. Algunos los consideran monstruos caníbales, y otros guerreros y adversarios honorables. Y ambas opiniones tienen su parte de verdad.

Apodo: Oscuros

Signo del Zodíaco: Sagitario

Dioses: Los Vástagos romanos afirman que el fundador del clan Assamita es Assam, uno de los Titanes derrotados por Júpiter y los dioses, en concreto una especie de gigante negro y oscuro de un solo ojo que se alimentaba de carne humana, y que engendró hijos para que recogieran sangre y le hicieran sacrificios. Este gigante habitó en una antigua ciudad de Oriente Medio hasta que devoró a todos sus habitantes. Reuniendo a sus hijos emprendió un viaje hacia el oeste hasta que creó un refugio en unas cavernas bajo las montañas, donde ha crecido hasta volverse imposiblemente gordo y quedar atrapado, alimentándose gracias a los sacrificios que le traen sus hijos.

Rumores y difamaciones aparte, los Assamitas que intentan encajar en el orden romano suelen adorar a Apolo, Artemisa y Dionisos, aunque pocos afirman descender de ellos. Muchos creen que descenden de un dios, como los demás clanes, pero no uno como el que adoran los mortales. Existe un culto femenino del clan de devotas de Dionisos relacionadas con la justicia, llamadas las Némesis, que invocan los nombres de las terribles divinidades de la venganza, y que son el aspecto más "amable" que los vampiros romanos tienen del clan. Los Assamitas egipcios suelen recurrir a Neith, la diosa cazadora, así como a otras muchas divinidades orientales como Mitra, Marduk y Ormuz, entre otros.

Existe un culto marginado por el resto del clan, aunque los Vástagos romanos no lo saben, que sirven

activamente a los agentes de los Titanes: Dagón, Baal-Hammon, Baal-Zebuth y otros.

Creación del personaje: Los Assamitas mantienen cierta diversidad, estructurada debido a su división en tres castas o facciones: los Guerreros suelen conceder el Don Oscuro a quienes destacan en el arte de las armas, favoreciendo los Atributos Físicos y las Habilidades de combate. A grandes rasgos los Hechiceros tienden hacia los Atributos Mentales y Conocimientos, aunque existe cierta diversidad en función de sus conocimientos hechiceros. Los Visires, aunque tienden hacia los Atributos y Habilidades Sociales, son más eclécticos, y en ocasiones conceden el don Oscuro a individuos hábiles en el manejo de armas para proteger sus intereses, especialmente de los abusos de los Guerreros. A grandes rasgos, muchos Vástagos romanos creen que el clan está organizado en un Triunvirato de facciones que compiten entre sí.

Los Assamitas suelen seguir variables con ideología oriental de la *Via Regalis*, la *Via Luminitatis* y la *Via Humanitatis*, pero los antiguos más tradicionales se decantan por la *Via Sanguinis*, creada por su dios, y que exalta los ideales de sacrificio por el clan.

Disciplinas: Celeridad, Extinción, Ofuscación (Guerreros)/Auspex, Extinción, Hechicería Assamita (Hechiceros)/Auspex, Celeridad, Extinción (Visires).

Debilidad: Todas las auras de los Assamitas están marcadas de una u otra manera, algo que puede percibirse fácilmente con cualquier poder de percepción sobrenatural. El aura de los Guerreros los delata como caníbales, el aura de los Hechiceros los delata como practicantes de magia (-2 a la dificultad de detección) y el aura de los Visires a menudo está marcada con la locura de su obsesión (Sufren un trastorno de obsesión o compulsión con una habilidad intelectual y creativa. La dificultad para detectar su Naturaleza estudiando su aura se reduce en -2).

Al margen de la casta a la que pertenezcan, al contrario de lo que ocurre con los Vástagos, la piel de los Assamitas se oscurece con el tiempo hasta que se vuelven negros como la noche. Según se dice éste fue su rasgo original, la marca de su dios caníbal.

POSICION

De la misma forma que los mortales desconfían de los bárbaros y partos que habitan en sus fronteras, los vampiros hablan de forma despreciativa y temerosa de los Assamitas, que a partir del siglo I se convierten en el estereotipo de los vampiros partos. No todos los vampiros partos son Assamitas, pero los Vástagos romanos han luchado con ellos durante demasiados siglos como para considerarlos sinónimos.

Sin embargo, el clan es mucho más diverso. Los Vástagos que viven en las provincias orientales del Imperio Romano saben que los Assamitas están divididos en una serie de castas, cada una con una función particular, similar a los Optimates y Populares del Imperio Romano, y si se adoptan las cortesías apropiadas incluso es posible negociar con ellos. Por desgracia, los frecuentes choques entre romanos y partos dificultan establecer relaciones estrechas. No obstante, algunos vampiros, especialmente de los clanes Lasombra y Ventrue suelen negociar habitualmente con ellos.

Dentro del Imperio Romano, aunque son una minoría comparada con sus filas más allá del Imperio Parto, existen algunas poblaciones de Assamitas, que son relativamente aceptadas, aunque en Roma constituyen parte de los Peregrini. Las Némesis, un culto de mujeres Assamitas devotas de Dionisos en ocasiones son consultadas por su pericia en el arte de las profecías y se desea tener una opinión al margen de los Augures. Otras son excelentes investigadoras y asesinas, pero sólo ejercen su "arte" si el objetivo es culpable de haber derramado sangre y cometido un crimen, algo de lo que procuran asegurarse antes de actuar y pobre del que intente engañarles. Las Némesis o Erinias, como también se las llama, residen especialmente en Grecia y Asia Menor, donde suelen recibir las peticiones de sus devotos, tanto mortales como vampiros. Algunas han viajado a Roma, y sus refugios se encuentran en las ciudades cercanas. Nunca pasan mucho tiempo en la Ciudad Eterna salvo que se soliciten sus servicios.

En Egipto los Assamitas mantienen presencia desde antes de la conquista de los romanos, habiendo llegado con el Imperio Persa. Estos Assamitas se parecen mucho a sus congéneres partos, y mantienen buenas relaciones con ellos. Desde hace siglos mantienen un conflicto en diversos niveles con los Seguidores de Set, por motivos desconocidos, lo que en parte facilitó la llegada de los Vástagos romanos.

DOMINIO

En el Imperio Parto los Assamitas caminan orgullosamente de noche por las calles de las ciudades orientales, disfrutando de la civilización que las rodea y codeándose con otros clanes de la misma forma que hacen los Ventrue en Roma. Guerreros, Hechiceros y Visires cumplen con las funciones establecidas para ellos, pero existe cierta animadversión por lo que consideran el favor del dios.

El centro de poder de los Assamitas se encuentra en Alamut o Assam, que según los clanes romanos es el nombre del Titán que engendró al linaje. Según las leyendas Assam se encuentra en algún lugar oculto de Persia, una fortaleza formidable excavada en el corazón de las montañas y desde donde el dios dirige a sus "pastores" para que recojan la sangre de la que se alimenta. En al menos dos ocasiones el Senado Eterno envió dos expediciones en busca del lugar bajo la fachada de campañas militares mortales, pero los soldados romanos regresaron sin sojuzgar completamente a los partos y los vampiros que los acompañaban desaparecieron sin dejar rastro.

Según los propios Assamitas, su dios sigue activo entre ellos, aunque a menudo se ausenta de Assam. En su ausencia y según la tradición, el más viejo de ellos es quien gobierna. Por alguna razón el dios terminó enfadándose con sus descendientes por lo que consideraba su creciente mezquindad y en el siglo I a.C. emprendió un viaje al oeste. Nunca se le volvió a ver, aunque algunos afirman que el poderoso Mitras, del clan Ventrue, se reunió con él en una ocasión tras su partida.

El Imperio Parto se encuentra dirigido por el poderoso anciano Marduk, un antiguo vampiro que recibió el Don Oscuro del propio Assam, y que es aconsejado por Ur-Shulgi, el líder de los Hechiceros del clan y por poderosos sacerdotes Lasombra del culto de Zoroastro. Esta alianza de clanes partos y persas es el principal poder que rivaliza con el Senado Eterno desde la caída de Cartago.

Dentro del Imperio Romano, el Culto de las Erinias de Grecia y los Assamitas de Egipto constituyen las principales facciones del clan. Existen individuos dispersos que viajan o habitan en las provincias romanas del norte de África y Oriente Próximo. La mayoría procuran dedicarse a sus asuntos, aunque en ocasiones su apoyo es vital para mantener el equilibrio político en las ciudades. En Occidente su presencia es muy escasa, aunque en ocasiones acuden acompañando a bandas de mercenarios o legionarios que regresan de Oriente. Cuando su presencia es descubierta suele despertar suspicacias, y a menudo reciben acusaciones de espionaje o trabajar para los partos. Y a veces esas acusaciones están fundamentadas.

INTERESES

Aunque la mayoría de los Vástagos creen que los Assamitas no tienen otro interés que espiar al Senado Eterno y conspirar para destruirlo, lo cierto es que un gran número de miembros del linaje también se dedican a la investigación académica y esotérica, tanto por puro placer como para



encontrar formas de engrandecer a su clan. En su interior, muchos Assamitas contemplan la grandeza de Roma y aspiran a poder imitarla o superarla algún día, aunque nunca lo reconocerían en público. Y por supuesto, existen unos pocos espías a sueldo de los antiguos partos y persas, que utilizan la información recogida entre los Vástagos romanos para sus planes a largo plazo.

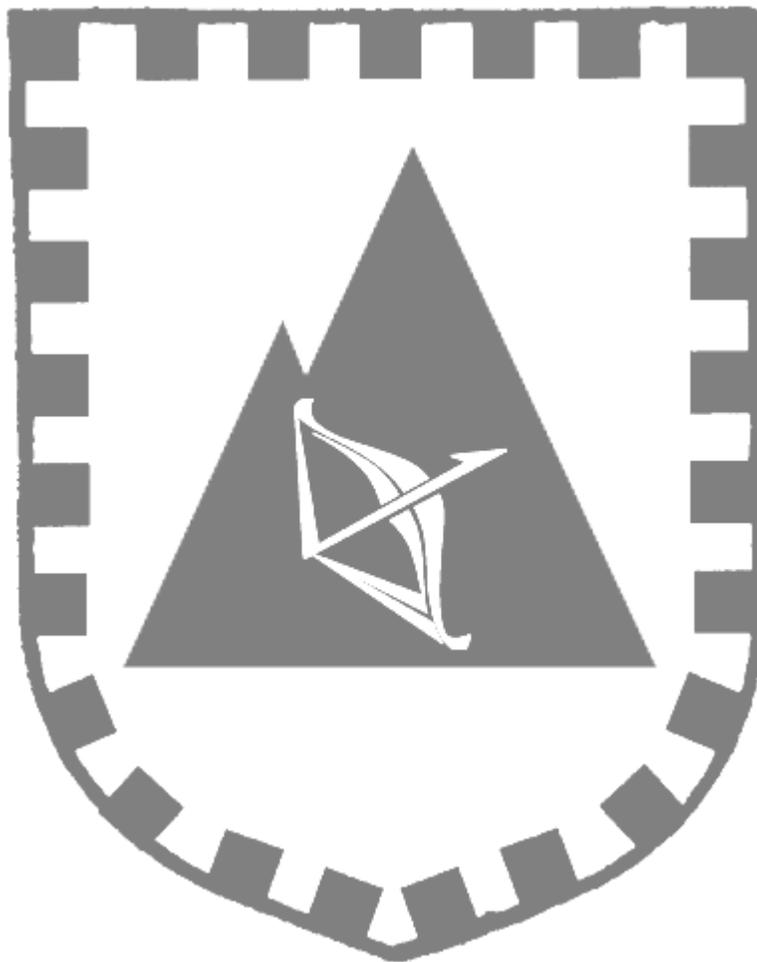
La razón de la presencia de los Assamitas dentro del Imperio Romano también obedece a otras razones más preocupantes: los Baali de Cartago corrompieron a una facción Assamita y los convirtieron en esclavos de sus oscuros dioses. Los Assamitas persiguen a estos renegados con saña, y aunque pocos, siempre se las arreglan para sobrevivir o criar a una nueva generación de guerreros al servicio de los abominables Baali.

El gran poder de los Assamitas partos y persas tradicionalmente ha causado divisiones y celos entre las facciones minoritarias del clan. Las Erinias y los Assamitas griegos, liderados por el antiguo Tegyrus, son los principales oponentes al poder de los persas. Además, la división de tareas entre las castas está lejos de ser tan armoniosa como parece a primera vista. Tras la partida del dios de los Assamitas en el siglo I a.C. los Guerreros

culpan a los Visires de lo ocurrido y aprovechan la oportunidad para atacarlos y apoderarse del poder en Alamut. Sólo la intervención de los Hechiceros evita que los Visires sean exterminados.

Los Assamitas egipcios también se encuentran en guerra contra los Seguidores de Set. El intento del clan por absorber la tierra egipcia en el Imperio Persa fracasó, aunque consiguieron establecer una presencia permanente en el país. Se dice que luchan contra los Setitas debido a una rencilla personal entre Tifón y Assam, y otros dicen que los guía la mera supervivencia.

La *Via Sanguinis*, que sigue un culto interno del clan, fue establecida por el propio dios del clan. Sus creencias, con un fuerte contenido religioso, animan a sus seguidores a convertir a los demás vampiros en sus servidores, y a destruir y diabolizar la sangre de quienes persistan en sus creencias erróneas. De esta forma quienes sigan el código de Assam se convertirán en Uno con él, un estado de trascendencia mística. Quienes creen que los Assamitas fueron creados para servir como pastores y recolectores de su dios no están tan equivocados como parecen.



BRUJAH

<BRUJAH >

La historia de Roma presencia el ascenso y caída del clan Brujah, desde la gloria de las civilizaciones de Grecia y Cartago a su decadencia y conquista por parte de los romanos. Algunos acuden a los pueblos bárbaros llenos de furia e intentan utilizarlos para llevar sobre sus enemigos el mismo destino que les infringieron, perdiéndose en la rabia descontrolada de su venganza. Pero todavía queda esperanza, todavía quedan antiguos que conservan el conocimiento del pasado e intentan conservarlo como una débil llama, buscando el lugar adecuado donde pueda volver a prender. Con mayor o menor reticencia algunos Brujah reconocen que ese lugar puede ser el Imperio Romano, que alberga un pueblo noble y orgulloso y que podría ser un excelente alumno para alcanzar las diversas utopías a las que aspiran.

No resulta fácil. Tras la caída de Cartago quedan marcados como enemigos de Roma y pocos son los Vástagos dispuestos a confiar en ellos. Su posición de Peregrini les hace muy difícil abrirse paso en los salones romanos, aunque con gran esfuerzo algunos finalmente alcanzan parte del reconocimiento al que aspiran.

Pero ni siquiera estos filósofos idealistas pueden negar la marea de jóvenes alborotadores que merodean formando bandas con otros Vástagos marginados saqueando y destruyendo a su paso, y que muchas veces terminan convirtiendo a los antiguos de su propio clan en víctimas de su ira desatada.

Apodo: Incendiaros

Signo del Zodíaco: Libra

Dioses: Los Brujah afirman que descienden del dios Apolo, que simboliza el ideal de perfección y armonía al que aspiran. Otros no obstante creen que descienden de la diosa Atenea, lo que a menudo los enfrenta a los Toreador que la consideran la patrona de su linaje. Sin embargo, los Brujah que descienden de los supervivientes que contribuyeron al esplendor de Cartago afirman que su dios no era Apolo, aunque como el dios participara en la construcción de Troya. Sus descendientes tienden a idealizarlo como un visionario que creía que los mortales debían prosperar sin el gobierno directo de los Vástagos, que debían cooperar con ellos y no convertirlos en esclavos. Aunque visitó con frecuencia Cartago y estuvo presente en sus últimos años, no fue responsable de su fundación, como muchos le atribuyen.

Cuando Cartago cayó, el dios de los Brujah fue destruido con la ciudad, algo que muchos vampiros consideran imposible y creen que en realidad el dios, desilusionado por la pérdida de su sueño, regresó a los cielos de los que procedía. Otros creen que fue encerrado en una prisión por los hechiceros de los Ventrue y quieren liberarlo, pero hasta el momento nadie ha vuelto a ver el dios ni saben cómo llegar hasta él.

Aparte de Apolo y Atenea, que consideren sus fundadores o no, constituyen las principales divinidades

de la devoción de los Brujah, muchos miembros del clan sienten cierta predilección por el dios Mercurio y semidioses como Hércules o Esculapio. La religión cristiana les atrae por su mensaje de igualdad y por la figura revolucionaria de Cristo. Aparte, los que recuerdan las noches de Cartago y la consideran su modelo de ciudad ideal, todavía se aferran a las antiguas divinidades púnicas como Melkart, Baal-Hammon y Tanit. En Egipto suelen frecuentar los cultos de Thoth y Serapis.

Creación del personaje: La filosofía de los Brujah es alcanzar la perfección física y mental, así que idealmente buscan a individuos con buenos Atributos Físicos y Mentales, al tiempo que tratan de equilibrar sus Habilidades marciales y Conocimientos. Sus naturalezas a menudo son reservadas, pero todos guardan la chispa de la pasión en su interior. Aunque ya han aparecido ciertas divisiones dentro del clan, de momento los Idealistas siguen siendo bastante numerosos en comparación a los jóvenes Incendiaros.

La mayoría de los Brujah siguen la *Via Humanitatis*, que afirman que contribuyeron a crear. La *Via Regalis* suele ser la segunda elección más popular. Los Iconoclastas y rebeldes del clan en ocasiones siguen la *Via Desideratio*.

Disciplinas: Celeridad, Potencia, Presencia

Debilidad: Los Brujah son particularmente susceptibles a caer en frenesí. Todas las tiradas para resistir el frenesí sufren +2 a la dificultad en el caso de los Brujah.

POSICION

La expansión de los Brujah los lleva a habitar en los países ribereños del Mediterráneo, según sus leyendas, desde la caída de la ciudad de Troya. En la civilización clásica griega llevaron a cabo su primer gran experimento, aunque en este caso deben reconocer la aportación de otros clanes, especialmente los Toreador. Cartago, a cuya fundación contribuyeron varios antiguos del clan, constituye la idealización de sus sueños, y muchos sueñan con recuperar su gloria perdida.

Por una parte se encuentran los Idealistas del clan, filósofos teóricos y prácticos, que son la facción más influyente e importante del linaje, aunque las ideas que defienden son muy diversas, a menudo realizando apasionados debates que en ocasiones terminan en peleas. Sin embargo, como los Vástagos romanos saben, resultaría un error considerar a estos filósofos como pomposos sofistas inofensivos. Algunos acompañan sus ideas con la acción, fomentando rebeliones contra la "tiranía" y dirigiéndolas personalmente. Las revueltas provocadas en Roma debido a las reformas sociales de los hermanos Graco fueron apoyadas por un antiguo Brujah y sus seguidores.

Otros Brujah Idealistas aportan ideas más constructivas, a menudo trabajando desde el interior de la

sociedad y convenciendo mediante las palabras y los hechos. Aunque la reputación del clan los margina en Roma, estos Brujah suelen aparecer como consejeros y diplomáticos en otros dominios. Otros reúnen grupos de chiquillos, tanto de su propio clan como de otros, y les enseñan conocimiento antiguo y filosofía.

Frente a los Idealistas del clan se encuentran los Incendiarios, una facción atrapada por la venganza y la ira, por la destrucción de Cartago o por cualquier motivo. A menudo forman bandas de merodeadores, en ocasiones uniéndose a otros clanes, o conceden el Don Oscuro entre los bárbaros, animándoles a desconfiar de Roma y a atacar primero antes de que sean conquistados. En ocasiones estos Brujah se apoderan de dominios débiles, especialmente en la periferia del Imperio, pero su gobierno no suele durar mucho tiempo, no sólo debido a la reacción interior, sino también debido a las luchas intestinas para repartirse el poder.

Los demás clanes tratan a los Brujah con mucha cautela, sobre todo debido a la reputación perniciosa de los Incendiarios. Quienes consiguen superar sus temores, a menudo consiguen buenos consejeros, pero la creciente influencia de la facción de los Incendiarios sobre todo tras la conquista de Cartago y Grecia, mancha la reputación del clan.

DOMINIO

A pesar de su caída, los Brujah todavía disponen de varias posiciones y fortalezas en diversos dominios alrededor del mar Mediterráneo, gracias sobre todo a su gran número. A pesar de la conquista, Grecia, y en especial Corinto, sigue siendo el principal centro de influencia del clan, donde a menudo celebran asambleas del linaje para compartir y debatir ideas y la situación del mundo. También existen bastantes gobernantes del linaje, aunque sólo los Idealistas del clan tienen el peso de la experiencia para frenar sus arranques impulsivos a largo plazo.

Tras la caída de Cartago, muchos Brujah huyeron a la península ibérica, donde constituyen la principal oposición a los Vástagos romanos, aunque con el paso del tiempo, algunos consiguen ser aceptados en el nuevo orden, sobre todo los que ciudadanos romanos que han recibido el Don Oscuro de los Brujah. Tras la conquista de la península por los romanos, muchos huyeron más allá, hasta Britania, donde trataron de organizar a los britanos para que resistieran el avance de las legiones. Tampoco consiguieron impedir la conquista y romanización de Britania, a pesar de que fomentaron varias revueltas, como la de Carataco

y Boadicea. Tras esta nueva derrota muchos huyeron más allá de las fronteras del Imperio Romano, y desde el siglo II varios Brujah se alzan como caudillos entre los bárbaros en competencia con otros clanes como Gangrel, Nosferatu y Tzimisce.

También hay Brujah en Oriente, especialmente en Siria y Judea, donde existe una importante minoría que siguen los principios del judaísmo y el cristianismo.

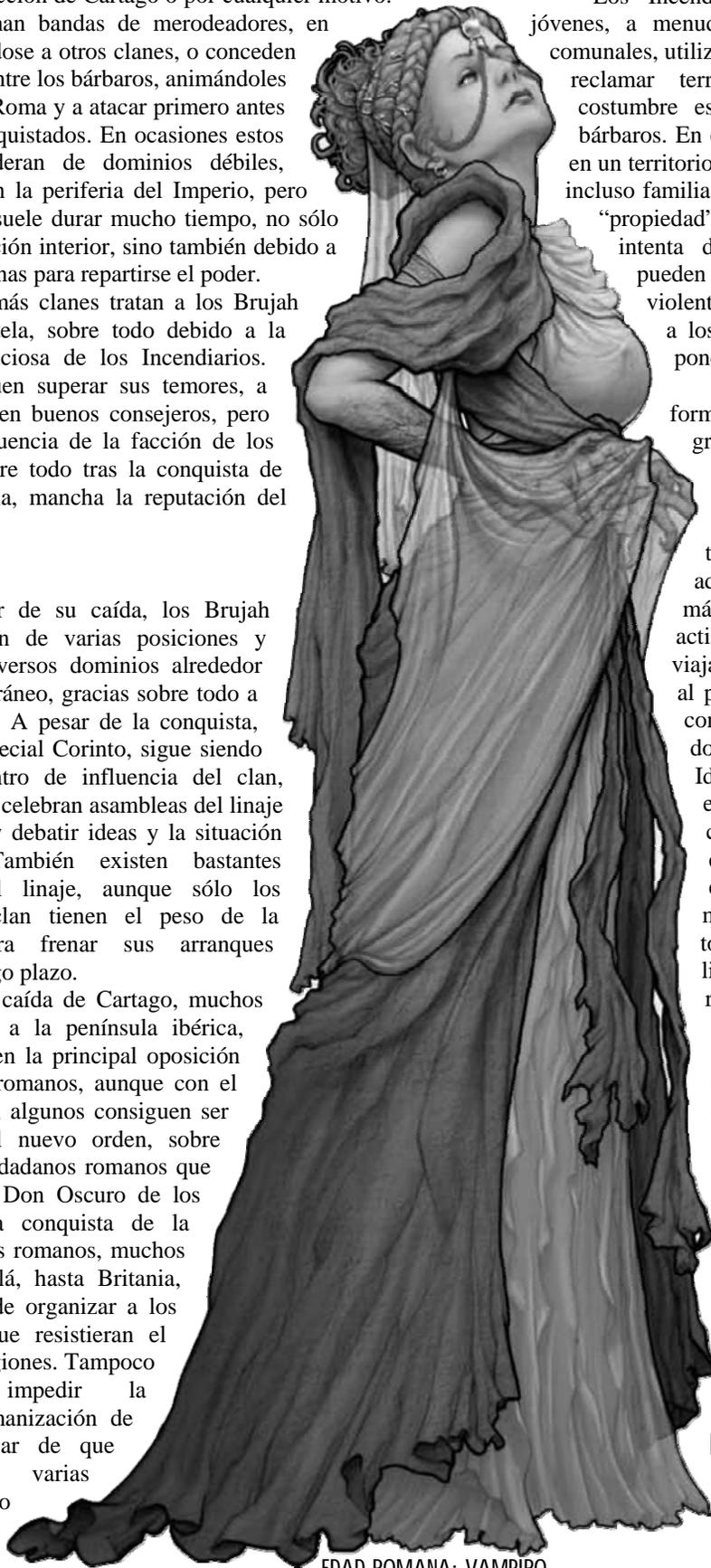
Los Incendiarios, especialmente los más jóvenes, a menudo tienden a formar cuadrillas comunales, utilizando la fuerza de su número para reclamar territorios propios, aunque esta costumbre es más frecuente en los reinos bárbaros. En ocasiones el dominio no consiste en un territorio, sino en determinados recursos o incluso familias mortales, que son considerados "propiedad" exclusiva. Si algún intruso intenta disputar aquello que reclaman, pueden volverse especialmente violentos, y no dudan en atacar incluso a los mortales que de alguna forma ponen en peligro sus posesiones.

Las cuadrillas Brujah se formaron en torno a las "escuelas", grupos formados por un Pater Brujah y sus filii, siguiendo un sistema académico desarrollado en la Antigua Grecia. Con el tiempo estos grupos filosóficos adquirieron propósitos muchos más diversos, y algunos realizan actividades mercenarias para otros o viajan de forma nómada dedicándose al pillaje o a la piratería cuando no consiguen ser admitidas en un dominio estable. Los antiguos Idealistas deploran la formación de estas cuadrillas, que consideran, con razón, una corrupción de las escuelas académicas del clan. La estructura de las cuadrillas es muy ecléctica, organizándose en torno a sociedades secretas, linajes familiares o incluso (y más raramente) comunidades religiosas.

Los demás Vástagos contemplan con indiferencia el declive de los Brujah, y suelen reaccionar con desconfianza a la formación de cuadrillas, cuando no hostilmente. Lo cierto es que muchos están satisfechos con el estado de desorganización del clan y prefieren que continúe así, cuando no constituyen un frente unido y opuesto a sus intereses.

INTERESES

La caída de los Brujah oculta muchos secretos. A pesar de sus proclamas de



EDAD ROMANA: VAMPIRO

idealismo, utopía y buscar el bien de Vástagos y mortales, el clan también oculta sus trapos sucios de forma hipócrita.

La mayoría de los Brujah, especialmente los antiguos, saben que el dios que los engendró no era Apolo, y sólo unos pocos saben que se trataba de Saturno, el dios que devoraba a sus propios hijos. Según cuentan varias leyendas, Saturno era un dios cruel que cometía canibalismo sobre su prole, no porque temiera que le destroraran, como él mismo había hecho con su padre Urano, sino por el puro placer que obtenía alimentándose de ellos, o sometiéndolos a terribles torturas. No es de extrañar que sus hijos terminaran volviéndose contra él.

Pero al contrario de lo que piensan muchos Vástagos no fue Júpiter quien destronó a Saturno, sino el fundador de los Brujah, que robó la espada negra de su padre, con la que había castrado a Urano, y se enfrentó a él, atravesándole el corazón y se bebió su sangre. Mientras Júpiter y sus aliados invadían la Ciudad de los Dioses, el dios de los Brujah huyó lejos y no participaría en el nuevo orden, y se negó a tomar el legado de su padre. Júpiter reclamó para sí mismo la victoria.

De la misma forma que su fundador, la ciudad de Cartago también oculta un lado oscuro. Se dice que

tres antiguos Brujah contribuyeron a la creación de la ciudad, pero para conseguir llevar a cabo el glorioso proyecto que tenían en mente, una utopía que destacara sobre el resto de las ciudades, pactaron con los terribles sacerdotes Baali, que realizaron sacrificios a sus oscuros dioses para que bendijeran la ciudad. De esta forma, Cartago construyó su esplendor sobre un mar de sangre inocente Y en los últimos siglos de la ciudad el dios de los Brujah se instaló en ella, algunos dicen que para tratar de enderezar el error del clan, pero fracasó y terminó corrompiéndose al unirse al sacerdote Andremelech, el líder de los Baali. Juntos unirían su destino y caerían con la ciudad, desapareciendo de la historia de los Vástagos.

Los pocos antiguos que recuerdan estos secretos prefieren callar, antes de llevar a todo el linaje a una peligrosa y destructiva desesperación. Sin embargo, los consideran una advertencia sobre el futuro, y sus esfuerzos para mejorar el mundo que los rodean se convierten en una forma de tratar de compensar los crímenes que cometieron en el pasado. Otros adoptan una postura negacionista frente a las acusaciones de los demás clanes, fomentando mitos de idílicas y utópicas sociedades entre vampiros y mortales como Cartago y la Hélade, y nunca reconocerán que se han equivocado.



NOSFERATU

<FOSSORI>

La historia de los Nosferatu y Roma es la de una relación de amor y odio. Aunque en principio cooperaron con los Vástagos romanos en la construcción de las cloacas, catacumbas y pasajes subterráneos de la Ciudad Eterna, fueron rechazados del orden de la Estirpe romana y no tardaron en elevar su protesta con odio y un intento de derrocar al Senado Eterno que terminó fracasando. Los Nosferatu de la ciudad fueron purgados y expulsados, salvo unos pocos que sobrevivieron gracias a la ayuda de sus aliados entre los demás clanes. Poco a poco regresaron, oculta o abiertamente, y desde el siglo III se convirtieron en el más numeroso de los clanes Peregrini.

Los Vástagos del Senado Eterno se remueven inquietos, recordando la inesperada revuelta de los Nosferatu, y constantemente debaten entre ellos sobre lo que deberían hacer con el clan. Algunos incluso consideran que deberían aceptarlos como otro clan Popular, como estuvieron a punto de hacer en otro tiempo, pero el orgullo impide que las buenas intenciones se lleven a cabo.

Con la llegada del cristianismo muchos Nosferatu se consuelan afirmando que no necesitan el decadente gobierno de los paganos. Otros sonríen desde las sombras, observando cómo las fronteras del Imperio se debilitan, y se mueven sin ser vistos entre los bárbaros, susurrándoles secretos y preparándolos para la guerra.

Apodo: Gusanos

Signo del Zodíaco: Tauro

Dioses: Para los demás Vástagos está claro que el dios que creó a los Nosferatu era uno de los Titanes, un monstruo horroroso cuyo rostro se refleja en todos sus descendientes. En el mundo grecorromano habitualmente se cree que fue Equidna, esposa de Tifón y Madre de los Monstruos, quien engendró al horrible linaje. Otros Vástagos se refieren a otros monstruos como ancestros del clan: las Gorgonas, las Grayas... En cualquier caso entre los Nosferatu se considera que su dios recibió una terrible maldición de los demás dioses por sus actos y que su cuerpo quedó deformado como resultado. El peor de los rumores afirma que este monstruo es un caníbal y que como Saturno se dedica a devorar a sus hijos, y por esta razón los Nosferatu se ocultan de él y no lo reverencian. Incluso hay quien afirma que este monstruo es el propio Saturno, derrotado por Júpiter y los dioses y deformado a causa de sus heridas, que trata de acabar con sus hijos culpándolos de su derrota.

Los Nosferatu que se molestan en encajar en el orden de los Vástagos a menudo dedican su devoción a Vulcano-Hefesto, el herrero cojo de los dioses, cuya deformidad consideran una señal de su favor hacia su clan. Otros se dedican a venerar a deidades de la muerte y la noche, dedicándoles horribles sacrificios, o más a menudo se hacen pasar por ellas. También sienten

especial predilección por los dioses de la guerra, como Marte en Roma o Mont en Egipto.

Creación del personaje: La situación de rechazo del clan a menudo les lleva a buscar pragmáticamente a sus filii entre los marginados de la sociedad, por lo que los Atributos Físicos y Talentos suelen estar extendidos, aunque algunos prefieren sobrevivir mediante la Astucia y los Atributos Mentales. Otros conceden el Don Oscuro por castigo, para atormentar a quienes provocan su ira, pues "la miseria ama la compañía." El clan se encuentra dividido entre la *Via Desideratio*, entre los que guardan resentimiento a los poderosos y la *Via Caeli*, entre quienes se han convertido al cristianismo. Sin embargo, fuera del mundo civilizado, la mayoría de los miembros del clan siguen la proscriba *Via Bestiae*.

Disciplinas: Animalismo, Ofuscación, Potencia

Debilidad: Todos los Nosferatu son criaturas deformes de una u otra manera. A efectos prácticos se considera que todos tienen una Apariencia de 0, fallando todas las tiradas que impliquen este Atributo salvo en situaciones que impliquen asustar o amedrentar (el Atributo se sustituye por Fuerza)

POSICION

Cuentan los antiguos Nosferatu romanos que el poderoso Collat de los Ventrué llamó a un Capadocio y a un Nosferatu para que excavaran las primeras catacumbas de Roma y crearan un refugio seguro para él. Al que mejor lo hiciera le permitiría residir en su dominio. Tanto el Capadocio como el Nosferatu se esforzaron y tras observar su trabajo, Collat decidió que el Capadocio era el vencedor, y le concedió un lugar en su dominio.

Sin embargo, Collat no había sido justo. El refugio construido por el Nosferatu era mucho mejor pero al contemplar su horrible rostro sintió tanto desagrado que se negó a compartir su dominio con una criatura semejante y dio la victoria al Capadocio. La prueba de su injusticia es que ocupó el refugio que había construido el Nosferatu.

Los Nosferatu a menudo utilizan esta historia para mostrar la gran injusticia que los Vástagos romanos cometieron con ellos desde el principio. Y existe algo de verdad. Durante el reinado de Collat, éste ordenó llamar a varios arquitectos y canteros de los clanes Capadocio y Nosferatu, pero al establecerse el orden del Senado Eterno, sólo los Capadocios fueron aceptados como linaje Cliente.

Existe un gran debate sobre los motivos que llevaron a la marginación del clan. Parece que Camilo se mostraba favorable hacia la inclusión de los Nosferatu entre los Populares, y de hecho uno de sus confidentes era Servio, un miembro del clan, que extendió la *Via Desideratio* entre su linaje. Fue la oposición de Lisandro

y los Magistri y los Augures y de muchos Optimates de los Patricios los que llevaron a los Nosferatu a permanecer como Peregrini, se les permitió vivir en la ciudad aunque sin ningún derecho. Paradójicamente muchos Gusanos consideran a Camilo como una figura paternal rodeada por malos consejeros.

La Guerra de los Gusanos del año 84 terminó con cualquier posibilidad de entendimiento. Un poderoso antiguo, conocido simplemente como Hispano, reunió a muchos de los miembros de su linaje e intentó un golpe de estado contra Camilo, que fracasó, y la subsiguiente purga y exilio de los Nosferatu romanos. Hubo algunas excepciones, como Servio, que se había mantenido al margen de la Guerra –aunque algunos le acusan de ser uno de los instigadores– o los Nosferatu cristianos, en cuyo perdón intervino el anciano Miguel, del clan Toreador. Hay quien dice que el golpe de estado fue promovido por el propio Camilo, en un intento de atemorizar a los Optimates y obligarles por la fuerza a aceptar a los Nosferatu.

En cualquier caso, la principal ocupación de los Nosferatu romanos es la misma que tenían en sus orígenes: arquitectos y constructores. Aunque no son uno de los linajes Populares, sus servicios a menudo son contratados por los vampiros de otros clanes. Con los Capadocios existe una relación de amor-odio, al compartir el mismo ámbito. En ocasiones colaboran con ellos como auxiliares o consejeros arquitectónicos y en otras ambos clanes se enfrentan por dominar las catacumbas de Roma.

Con tiempo y tesón algunos Gusanos han conseguido ser adoptados entre los Populares, gracias sobre todo a los Gangrel y Toreador, y son el linaje Peregrini con mayor número en la Magistratura. Estos Nosferatu a menudo actúan como portavoces para el resto de su clan ante los demás Vástagos, y disfrutan de una influencia inusitada gracias al apoyo que reciben desde las sombras. En las provincias la situación es más relajada y en varios dominios los Nosferatu son aceptados en igualdad de derechos con los demás clanes.

DOMINIO

A menudo rechazados por otros vampiros, disgustados por su aspecto y su carencia de gracia social, los Nosferatu toman como sus dominios los lugares y ámbitos de influencia despreciados o ignorados por los demás linajes. Sin embargo, muchos

han excavado sus refugios y dominios bajo las ciudades desde hace milenios, creando en ocasiones su propia subcultura. Cuando no disponen de recursos ni de número para llevar a cabo grandes obras de ingeniería subterránea, suelen recurrir a edificios abandonados, cavernas o grutas aisladas.

La Antigua Roma se ajusta muy bien al clan Nosferatu, porque en gran parte ofrece buenos lugares donde ocultarse. Los romanos desarrollaron los primeros sistemas elaborados para manejar las aguas residuales por su gran afición a los baños públicos, que también se convirtieron en lugares de alimentación para los vampiros.

Las lluvias torrenciales y la eliminación de desechos fueron los causantes de la creación de nuevos sistemas de desagüe y alcantarillado, que se han convertido en refugio de los Nosferatu romanos. Estos vampiros utilizan sutilmente su influencia a lo largo de los siglos para fomentar la construcción de canales, desagües y cloacas, facilitando la expansión del clan. Ya durante el Bajo Imperio Romano se construyó la Cloaca Máxima, y los Nosferatu romanos tuvieron la oportunidad de reunirse regularmente sin ser molestados en secciones subterráneas que habrían de permanecer inalteradas durante siglos. Fomentar la construcción de catacumbas y subterráneos se convertiría en uno de los principales ejes de la política del clan en Occidente, y la caída del Imperio Romano, a pesar del fuerte odio que sienten algunos Nosferatu hacia el Senado Eterno, será un fuerte golpe para el linaje.

Los Nosferatu romanos viven en nidos esparcidos por las ciudades del Imperio: Italia, Grecia, África, Egipto, Judea... alojan varios refugios subterráneos del clan. Y son una facción minoritaria comparados con los linajes de monstruos que habitan en los países y reinos bárbaros: los



LIBRO II: GUIA DEL LUSITOR ROMANO

grotescos gigantes Volsi de los pantanos de Germania, los espectrales Mnemach de las Galias, los Fomorianos de las Islas Británicas, y las Larvae, un monstruoso linaje esclavizado por los Tzimisce y que horadan la tierra en Europa Oriental. También se dice que lejos, más allá del Mar Negro, habita el fundador del clan, una tenebrosa bruja caníbal con dientes de hierro, cuyos descendientes aterrorizan a las tribus locales durante la noche.

INTERESES

El cristianismo es el principal vínculo que une a los Nosferatu de Roma tras su expulsión. Aunque la idea de un único Dios verdadero no se había originado con los cristianos, la doctrina de perdón y bondad hacia los marginados y desfavorecidos atrajo a los Nosferatu, y muchos miembros del clan se regocijaron ante la aparición de un profeta cuyo mensaje parecía referirse a ellos (Juan 5,25: "Escuchad, pues os digo que la hora está próxima, cuando los muertos escuchen la voz del Hijo de Dios y quienes la oigan, vivirán"). Muchos Nosferatu se unieron a los cultos cristianos y protegieron a los mortales de las persecuciones. Otros Nosferatu, especialmente los exiliados y paganos, se unen para

despertar entre los mortales el terror a la oscuridad y exponer la doctrina del cristianismo como una mentira, blasfemando y profanando los santuarios de sus hermanos cristianos, a los que consideran necios que se dejan atrapar por las mentiras creadas por los Optimates para someterlos. Este conflicto entre Gusanos cristianos y paganos comienza con episodios puntuales, pero con el tiempo se convertirá en un conflicto a gran escala dentro del clan.

Sin embargo, lo que más preocupa a los Nosferatu romanos es su posición con respecto al Senado Eterno. Muchos todavía creen que pueden terminar siendo aceptados entre los Vástagos romanos, y en verdad, de todos los clanes Peregrini son quienes tienen más posibilidades de conseguirlo tanto por su número como por su utilidad. Sin embargo, la oposición abierta de los Capadocios, que se niegan a compartir en igualdad las catacumbas y subterráneos de Roma con los Gusanos, de los Magistri, que los consideran irredimibles y sorprendentemente, de los Malkavian, que los rechazan por algún motivo que algunos atribuyen a la enemistad de un anciano del clan, los Nosferatu se encuentran con una barrera infranqueable.



Ravnos

<DRACIANOS>

“El último de los clanes en sentarse a la mesa” como dijo un historiador de los Vástagos, el Clan de los Extranjeros por excelencia era prácticamente desconocido en Occidente hasta finales del siglo IV a.C., cuando una diosa negra procedente de la India y su cortejo de descendientes indios, persas y griegos acompañó de regreso a los ejércitos del conquistador Alejandro. Su llegada recibió emociones diversas, pero rara vez se detenía mucho tiempo y finalmente desapareció poco después de alcanzar las Galias, y sus descendientes se dispersaron por todo el Mediterráneo.

Pero no eran los únicos. Los vampiros egipcios ya sabían de la llegada siglos antes de un dios del sol llegado de oriente, que concedió el Don Oscuro a los hijos de los faraones y sembró la confusión y la discordia entre los Seguidores de Set y otros linajes. Con la conquista romana de Egipto, muchos se dedicaron al comercio.

Y por todo el Imperio Romano, al margen de los demás clanes, los Ravnos llevan una existencia oportunista, surgiendo de forma inesperada y formando bandas dispersas y con propósitos diferentes, sin nada que los una y a menudo combatiendo entre sí. Y algunos Vástagos señalan al misterioso y desconocido Oriente del que surgieron los Extranjeros, escuchando las historias de terribles batallas entre los dioses de la legendaria India, y se preocupan.

Apodo: Extranjeros

Signo del Zodíaco: Acuario

Dioses: Los Ravnos que han llegado a Occidente dan versiones muy diferentes sobre sus orígenes. Muchos de los que llegaron a Occidente con las legiones de Alejandro Magno afirman descender de una diosa negra de la guerra y el crecimiento, que algunos identifican tentativamente con Artemisa y Ceres. Por su parte los Ravnos egipcios afirman descender de Ra o de Horus, que tomaron forma terrenal como uno de los faraones: Akenatón, Ramsés II u otros, según las versiones, y algunos Ravnos romanos los imitan afirmando descender del emperador Calígula. Por último, los Ravnos cristianos de Oriente Medio afirman descender de Judas, a quien Cristo ordenó que preparara el Apocalipsis.

Sin embargo, al margen de las versiones, los demás clanes sospechan que el Clan de los Extranjeros fue creado por los Titanes, y las historias de los ocasionales viajeros que llegan de la India parecen darles la razón. Los vampiros de la India hablan del terrible dios Ravana o Zaphatasura, un horroroso gigante de diez cabezas, que reside en la isla de Lanka y lucha en una guerra eterna contra otros demonios locales para convertirse en rey.

Los Ravnos que habitan entre los Vástagos romanos procuran adaptarse a las divinidades locales – para ellos la mentira parece algo compulsivo. Algunos afirman descender de Mercurio, dios de viajeros,

comerciantes y ladrones, una divinidad que les resulta muy apropiada. Otros veneran a los distintos emperadores romanos. Los Ravnos egipcios son especialmente devotos de los dioses Ra, Isis, Horus y Ptah, mostrando un especial rechazo hacia Set y sus seguidores, sus enemigos ancestrales.

Creación del personaje: Cada facción de los Ravnos tiene sus propias preferencias, aunque los Atributos y Habilidades Sociales tienden a ser los primarios. Como son un linaje de viajeros, suelen conceder el Don Oscuro a nómadas de todas clases. Suelen formar grupos unidos así que Aliados y Mentor suelen ser frecuentes, así como Contactos y Recursos para poder viajar con cierta seguridad y comodidad.

Aunque la mayoría de los Vástagos creen que todos los Ravnos siguen la *Via Desideratio*, todo depende de la facción que sigan, y existen importantes minorías de todas las Vías, incluyendo la extraña *Via Paradoxi*, creada en el siglo I por la facción de los Sibaritas, que es considerada una rama de la *Via Desideratio*, y cuyos seguidores creen en seguir los dictados de su destino, lo que a menudo los convierte en esclavos de sus caprichos.

Disciplinas: Animalismo, Fortaleza, Quimerismo

Debilidad: La Bestia de los Ravnos es especialmente insidiosa y los tienta constantemente. Cada Ravnos sufre un pecado o tentación particular por algún tipo de crimen o comportamiento inmoral. Para resistir la compulsión de cometerlo siempre que tenga ocasión el vampiro debe realizar una tirada de Autocontrol (dificultad 6).

POSICION

En general, puede decirse que los Ravnos son un clan poco numeroso en el Imperio Romano, y de hecho, muchos jóvenes Vástagos nunca han visto a un miembro del linaje. Esta situación se debe a que el Imperio Romano ha sido el destino de los rechazados, los marginados y los exiliados del clan Ravnos. Los antiguos más poderosos y las raíces del linaje han permanecido ajenos, salvo por fragmentos legendarios que han llegado a Occidente, en la misteriosa y milenaria tierra de la India, su hogar natal, donde infectan todos los estratos de la sociedad con su presencia. Por ahora los Ravnos de la India permanecen aislados sobre sí mismos, despreocupándose de los “renegados” que se han exiliado de su hogar.

No obstante, su presencia parece mayor de lo que es realmente, debido a sus costumbres nómadas, recorriendo las rutas comerciales o sirviendo como mercenarios para los demás clanes, a menudo dedicándose a trabajos sucios. Sólo la facción minoritaria de los **Phaedimitas**, seguidores de la *Via Regalis*, se aferran a un recio honor para mantener a raya sus impulsos primarios, pero nunca llegan a ser un factor de importancia en la sociedad vampírica romana. A menudo

sirven como heraldos y mensajeros para otros clanes. Otros se dedican a viajar como mercenarios a sueldo, protegiendo a quien pueda pagar sus servicios.

La facción más importante de los Ravnos romanos son los **Sibaritas**, o por lo menos la más visible. Formada en el siglo I durante el reinado del loco emperador Calígula en torno a un vampiro que según los rumores era el propio emperador o uno de sus libertinos compañeros de juegos, estos Ravnos son en gran parte responsables de la mala imagen del clan debido a sus excesos, en los que a menudo acompañan a los más decadentes Patricios y seguidores de la *Via Desideratio*. Violaciones, saqueos, asesinatos, torturas, nada parece suficiente para saciar sus monstruosos instintos. Muchos de ellos participan activamente en el tráfico de esclavos para obtener "juguetes".

Los **Alejandrinos**, originarios de Egipto, afirman descender de los faraones y la nobleza egipcia, y sus antiguos en verdad mantienen ese legado en sus refugios. Pero desde la conquista romana, muchos han comenzado a conceder el Don Oscuro a mercaderes y comerciantes, que viajan por el Mediterráneo atendiendo sus negocios. A menudo mantienen una actitud neutral con respecto a las demás facciones, actuando de intermediarios entre ellas.

Por último, y también en el siglo I, apareció en Damasco un vampiro llamado Bashir, que afirmaba haber sido convertido por Judas Iscariote y que poseía un mensaje de Jesucristo. Bashir y sus seguidores —los **Bashiritas**— defienden ideas apocalípticas, fomentando las discordias y tumultos en un esfuerzo de hacer cumplir las señales que provocarán el Apocalipsis cristiano. No es de extrañar que no reciban muchas simpatías de los demás Vástagos. Incluso los propios miembros de su linaje los rechazan, molestos por su fanatismo y tendencia a la traición.

Todas estas facciones del clan Ravnos reciben la desconfianza de los demás Vástagos, que los consideran el Clan Extranjero por excelencia. Su presencia en los diversos dominios no suele ser tolerada durante mucho tiempo, aunque los Phaedimitas y Sibaritas mantienen representantes en Roma, gracias a tratos con los Magistri y los Patricios, respectivamente. Otros Vástagos encuentran en ellos una especie de encanto "exótico" y en ocasiones requieren sus servicios, pero muchas veces se recurre a ellos sólo para asuntos deshonestos, lo que tiende a fomentar la mala reputación del clan en un círculo vicioso del que sólo unos pocos consiguen escapar, y con gran esfuerzo.

DOMINIO

La mayoría de los Ravnos, bien por necesidad o por su modo de vida son nómadas y vagabundos, y raramente poseen refugios estables, aunque a menudo marcan varios lugares de paso en sus itinerarios, como los emigrantes estacionales, buhoneros, bandoleros y artistas ambulantes, que también les proporcionan un Rebaño móvil. Otros trabajan como mensajeros o heraldos de otros Vástagos, lo que también les permite viajar de dominio en dominio. A lo largo del mar Mediterráneo también existen bastantes piratas y comerciantes Ravnos, así como tratantes de esclavos.

En el Imperio Romano, los Ravnos carecen de ningún dominio estable salvo en Egipto, donde los antiguos Alejandrinos mantienen algunas pequeñas localizaciones asediadas por los Seguidores de Set y otros clanes y cada vez más reducidas. En el resto del Imperio dependen de la buena voluntad y la aceptación del resto de los Vástagos.

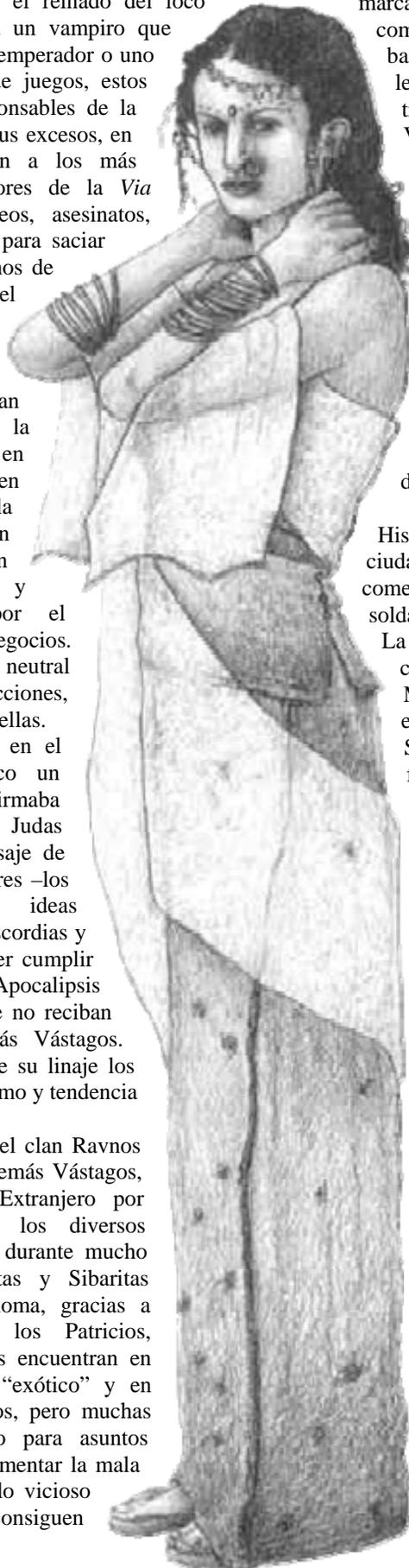
Los Phaedimitas se concentran en Hispania y las Galias, donde suelen reunirse en la ciudad de Massalia. Algunos se dedican al comercio y otros actúan como mercenarios y soldados para los Lasombra y Toreador locales.

La líder de la facción, Phaedyme, se ha asentado cerca de Lutecia, acompañada de su chiquilla Marcia Licinia Felicia. Gracias a su presencia en la zona han evitado la expansión de los Sibaritas hacia Occidente, pues ambas facciones se encuentran enfrentadas.

Los Sibaritas suelen reunirse en Roma, aunque cuando las relaciones con los demás Vástagos romanos se tensan suelen acudir a Capri, donde su líder dispone de una lujosa y decadente propiedad. Otros se han instalado en otros puertos de Italia y Grecia, acompañando a los mercaderes de esclavos en sus viajes, aunque pocos parecen dispuestos a renunciar a las comodidades.

Como se ha mencionado, los Alejandrinos residen en Egipto, aunque desde su llegada al país su presencia se ha ido reduciendo paulatinamente, y la mayoría se concentran en las ciudades de la desembocadura del Nilo. Desde el siglo I muchos mercaderes y viajeros del clan se dedican a recorrer las rutas comerciales del Mediterráneo. También se rumorea que presionados por los Seguidores de Set, varios antiguos Alejandrinos han remontado el Nilo, yendo hasta Nubia y más allá, un lugar lleno de oscuras selvas y criaturas legendarias.

Por fortuna para los Vástagos, los Bashiritas parecen estar confinados a Oriente Medio, y rara vez se alejan de los lugares sagrados del cristianismo, y especialmente la antigua ciudad de Damasco, donde reside Bashir, su líder. De



EDAD ROMANA: VAMPIRO

vez en cuando algún predicador del linaje emprende algún viaje para llevar su mensaje apocalíptico a Occidente y ocasionar discordia, pero pocos sobreviven mucho tiempo.

Sin embargo, ignorados por el resto de los clanes romanos, la mayor parte de la fuerza del Clan Ravnos se encuentra en la India, donde constituyen el linaje más poderoso y numeroso, con miembros en todas las castas. Muchas ciudades albergan cuadrillas familiares gobernadas por “rajás” y “maharajás” del clan. Muy de cuando en cuando algún viajero de la India llega al Imperio Romano y o bien termina uniéndose a los decadentes renegados, lejos del rígido control de sus antiguos, o vuelve a su país lleno de repulsión por lo que ha contemplado.

INTERESES

En el Imperio Romano y como clan, los Ravnos carecen de un objetivo unificado, y las distintas facciones suelen enfrentarse entre sí, especialmente Phaedimitas y Sibaritas, a los que une un odio mutuo, tanto por las diferencias filosóficas como al rumor de que los Sibaritas fueron creados por un renegado de los Phaedimitas, harto de las pretensiones de honor de la facción.

A veces algunos grupos pueden unirse temporalmente para un proyecto importante, especialmente comercial, pero no suele ser un suceso común. La mayoría se preocupa únicamente de sus intereses individuales, ya sea la mera supervivencia, el

robo, el contrabando o el tráfico de esclavos, aunque para ello tengan que cooperar con otros clanes.

En alguna ocasión los Phaedimitas han intentado ser aceptados por los Magistri de Roma, con los que mantienen algunas alianzas a nivel individual, pero sus peticiones siempre han sido cortésmente rechazadas. Muchos Magistri temen que de aceptar a los Phaedimitas entre los clanes del Senado Eterno, los Sibaritas también unan sus fuerzas a los Patricios.

Por su parte los Alejandrinos se encuentran en un momento de decadencia tras la conquista de Egipto. Cada vez más de sus antiguos caen bajo los colmillos de sus enemigos o se retiran al letargo en sus tumbas. Sus descendientes abandonan Egipto siguiendo las rutas comerciales, buscando otro lugar en el que ser aceptados, una búsqueda inútil, como si una maldición persiguiera al linaje.

Los Bashiritas a su vez han concebido un plan para provocar el Apocalipsis. Aparte de tratar de conseguir conversos a su causa, a menudo en las sectas cristianas más extremistas, planean provocar la caída del Imperio Romano, pues consideran que será una de las señales apocalípticas que antecederán la llegada de Cristo. Para ello algunos viajan a las fronteras del Imperio, donde se dedican activamente a debilitar las defensas y ha provocar las migraciones de los bárbaros. Aunque puede que a los Vástagos romanos no les guste esta actitud, sus esfuerzos son bien recibidos por los enemigos del Imperio.



SALUBRI

<SALUBRI>

Para muchos Vástagos los Salubri son leyendas que personifican el mito de que los vampiros son enviados de los dioses. Se dice que fueron creados como guerreros con el propósito de combatir a los Titanes y proteger a la humanidad de sus depredaciones. Otros dicen que surgieron como contrapartida a la aparición de los temidos Baali.

Las hazañas de los Salubri se remontan a la Ciudad de los Dioses, y son rememoradas en varias de las leyendas y relatos de los Vástagos. Por desgracia, durante las Guerras Púnicas su reputación se ve cuestionada por acusaciones y rumores, no sin cierto fundamento. Los Salubri permanecen al margen de las Guerras Púnicas, un acto que despierta la frialdad de los Vástagos romanos, que al establecer su nuevo orden les dan la espalda. En los salones del Senado Eterno comienza a rumorearse que Saulot creó a los Baali en un acceso de rabia, y que por eso nunca ha actuado decisivamente contra ellos, una acusación injusta, ya que ningún clan ha luchado y sacrificado tanto contra el temido linaje.

Los Salubri saben que en su guerra contra los Titanes y las fuerzas de la oscuridad realmente están solos, no sólo porque así lo hayan decidido, sino porque su dios así lo ha ordenado. Es una carga dolorosa que han asumido voluntariamente y no están dispuestos a compartirla. Este orgullo y aislamiento, aparte de crear suspicacias y cierto resentimiento por lo que es percibido como ingratitud y arrogancia, será una de las causas de su caída a largo plazo. Mientras tanto, los Salubri siguen viajando por el mundo, buscando a sus enemigos inmortales y sacrificándose para ayudar a los desprotegidos.

Apodo: Sanadores/Cazadores de Monstruos

Signo del Zodíaco: Géminis

Dioses: Los Salubri son un linaje excepcional para los Vástagos. Aunque su fundador Saulot es reverenciado como una figura sagrada y lo más próximo a la divinidad que posee el clan, no lo consideran un dios, por la sencilla razón de que el propio Saulot niega ser un dios. Un enigmático curandero y ermitaño en la Ciudad de los Dioses, Saulot viajó lejos, hacia donde nacía el sol, y regresó trayendo conocimientos de tierras desconocidas, afirmando que había dominado su naturaleza en un lugar llamado Golconda y que ya no estaba sometido a las limitaciones de los vampiros. Otros lo siguieron, con mejor o peor fortuna, y de sus discípulos surgieron los Salubri. Cuando cayó la Ciudad de los Dioses Saulot los envió por el mundo, con la misión de proteger y curar las heridas de la humanidad.

Los Salubri son un clan Cainita. La mayoría no creen en la mitología pagana de los vampiros que afirman descender de los dioses grecorromanos, una idea que consideran arrogante. En su lugar, creen que descienden de un Primer Vampiro, un hombre que fue maldecido por los dioses y que transmitió su maldición a otros. Saulot consiguió encontrar el camino hacia la redención y es su

misión y la de los Salubri compartirlo. Por desgracia su éxito ha sido escaso, pero no por ello dejan de perseverar.

De todas formas, los viejos hábitos tardan en morir, y muchos Salubri no pueden evitar adaptar las enseñanzas que reciben de su clan con los mitos religiosos con los que fueron educados. Por otra parte, el clan no prohíbe reverenciar a los dioses paganos, fuerzas de orden y luz que también iluminan a la humanidad a su manera. Los Salubri paganos son devotos de Apolo, Atenea, Hércules, Esculapio, Ceres y los Dioscuros (Cástor y Pólux). Muchos también adoran a los dioses egipcios: Isis, Osiris, Horus, Bast y sobre todo Konshu, dios de la luna.

La llegada del cristianismo atrae a muchos Salubri, que ven en la nueva religión una fuerza del bien, y se convierten a ella, aunque resultan decepcionados a medida que va adquiriendo más fuerza y se convierte en una religión oficial desarrollando un impulso de intolerancia cada vez más opresivo hacia el resto de las religiones. Hacia el siglo V, la mayoría de los Salubri que habitan en el Imperio Romano son cristianos.

Creación del personaje: De forma similar a los Assamitas, los Salubri se encuentran divididos en dos castas, los Guerreros y los Curanderos, que eligen para conceder el Don Oscuro a personas muy diferentes, aunque tanto unos como otros valoran la autonomía y la disciplina personal. Los Guerreros tienden de forma personal a perfeccionar sus Atributos Físicos y Habilidades marciales mientras que los Curanderos se decantan por los Atributos y Habilidades relacionadas con la curación y la empatía emocional.

De lejos la mayoría de los Salubri siguen la *Via Luminitatis*, que según ellos fue creada por Saulot. Los Guerreros a menudo siguen la *Via Dolorosa*, una rama que se centra en el sacrificio personal para destruir el mal. Tras el surgimiento del cristianismo también son muchos los que se decantan por la *Via Caeli*. Fuera de estas Vías son muchos los que se decantan por la *Via Humanitatis*, y un pequeño número de Guerreros siguen una versión de la *Via Regalis* que se centra en el servicio hacia los demás.

Disciplinas: Auspex, Fortaleza, Valeren

Debilidad: Tanto los Salubri curanderos como los guerreros tienen limitaciones para causar daño, aunque de forma diferente. Un guerrero Salubri que se niega a ayudar a alguien necesitado sufre una penalización de -2 dados a todas sus acciones hasta que consiga compensarlo de alguna manera. Un curandero Salubri que daña a alguien sufre una penalización de -2 dados para el resto de la escena. Cuando desarrollan Valeren a nivel 2, todos los Salubri desarrollan el tercer ojo característico de este clan.

POSICION

Los Salubri ostentan una destacada reputación como cazadores de monstruos que les acompaña desde la

EDAD ROMANA: VAMPIRO

caída de la Ciudad de los Dioses. Siguiendo las órdenes de Saulot se dispersaron por el mundo y comenzaron a cazar a los Titanes y sus descendientes. Algunos de los relatos sobre héroes que se enfrentan a monstruos en ocasiones son reflejo de las hazañas de los Salubri Guerreros, los más destacados miembros del clan.

Desde tiempos legendarios los Salubri mantienen una encarnizada guerra con los Baali, reuniéndose en dos grandes ocasiones junto a otros clanes para acabar con sus amenazantes fortalezas, primero en Mesopotamia y después en Creta. Sin embargo, no participaron activamente en la guerra contra Cartago, que muchos Vástagos romanos consideran la Tercera Guerra Baali, y el hecho de que algunos vampiros aseguran que el reverenciado Saulot fue maestro de los vampiros cartagineses ha despertado muchos recelos en el Senado Eterno, que debaten sobre la veracidad de esos rumores, sobre todo porque la negativa de los Salubri a aliarse con ellos es un hecho. Algunos Vástagos desechan los rumores que acusan a Saulot de haber creado a los Baali como una difamación, pero otros afirman que su alma, cansada de soportar la carga de mantener su fachada de humanidad, finalmente se vino abajo, y cayó en la corrupción junto a los vampiros de Cartago. Volvería a ser visto por última vez durante el reinado del emperador Calígula, a comienzos del siglo I, antes de pronunciar una serie de profecías y desaparecer.

Por su pasividad en el conflicto de Cartago, desde las Guerras Púnicas, por primera vez la reputación de los Salubri se encuentra en discusión. Conociendo la naturaleza de los vampiros, pocos son los Vástagos que confían completamente en el pretendido desinterés y el altruismo del clan, y de hecho, algunos son tan arrogantes como los Lasombra o Ventrue con respecto a su papel protector. Aunque algunos antiguos toman consejeros y videntes Salubri en sus dominios, en ocasiones el empeño de los Salubri por eliminar la corrupción termina yendo en contra de los intereses de sus patronos y mecenas, llevando a situaciones incómodas.

Debido a los muchos sacrificios que han dado por su causa y a la cuidada selección que hacen de sus miembros, los Salubri son un clan pequeño y muy exclusivo, aunque se encuentran estrictamente jerarquizados, como una especie de culto y orden misteriosa dividido en dos ramas: Curanderos y Guerreros, que a menudo forman

parejas para supervisar determinados lugares, aunque si el lugar es especialmente importante o peligroso pueden estar presentes más miembros del clan. Se espera que cada Salubri pueda valerse por sí mismo, y que acuda en ayuda de sus compañeros si hay una llamada a las armas. Algunos entran al servicio de otros clanes, bien como consejeros o como guerreros, especialmente si tienen la oportunidad de enfrentarse a un enemigo del clan.

El adiestramiento del chiquillo es muy personalizado y comienza ya en vida. Se sabe que en ocasiones los Salubri compran niños esclavos o acogen a huérfanos y los educan hacia la perfección con miras a introducirlos en el clan. También les enseñan el enoquiano, una lengua antiquísima que sólo conocen los más antiguos de los Vástagos y constituye el lenguaje de comunicación entre los Salubri. En cualquier caso, el Pater siempre evalúa cuidadosamente a su potencial Filius y según la tradición del linaje está obligado a preguntarle tres veces si quiere recibir el Don Oscuro. Tras una serie de ritos de iniciación en la que participan tres miembros del clan, el aspirante es aceptado o rechazado en el linaje.

Tras recibir el Don Oscuro los Salubri a menudo cambian su nombre por el de un espíritu protector, decantándose sobre todo por los ángeles de las religiones semitas, o por el de héroes legendarios. El líder de los guerreros, una vez ocupa esa posición, recibe el nombre de Samiel, un homenaje al primer Guerrero, que según las leyendas del linaje, se sacrificó para matar a un poderoso Titán.

DOMINIO

Algunos Salubri se instalan como guardianes y protectores de determinadas poblaciones y santuarios, aunque no es una práctica frecuente, ya que los miembros del clan consideran que deben acudir dondequiera que sean necesarios, y no estancarse en un mismo lugar. Muchos prefieren llevar un estilo de no vida itinerante, como héroes errantes en busca de nuevos desafíos, pero se trata de un camino solitario y duro, y muchos buscan compañía para sus viajes, bien entre sus compañeros de linaje o con otros clanes.

Por otra parte, algunos Salubri prefieren actuar discretamente y pasar desapercibidos para poder hacer su trabajo, haciéndose pasar por genios y espíritus protectores de la naturaleza. Otros Salubri se hacen pasar por miembros de otros clanes. Ocultar su tercer ojo resulta bastante sencillo, aunque deben utilizar sus poderes de Valeren con cuidado. Sin



embargo, les resulta difícil mantener su engaño a largo plazo. Muchos de ellos pretenden ser Malkavian (lo que ha hecho que más de un Salubri se vuelva loco de verdad), pues mantienen buenas relaciones con los Videntes, pues según ciertas leyendas parece que Saulot y Dionisos fueron amigos, o incluso amantes. A veces los Guerreros Salubri se hacen pasar por otros clanes, pero cuando lo hacen, no suelen permanecer mucho tiempo en un lugar, pues el engaño prolongado les desagrada.

Debido a su continuado sacrificio y a su cuidadosa selección, los Salubri son un clan pequeño, quizás el más pequeño. En todo el Imperio Romano posiblemente no existen más de 50 vampiros del linaje, dispersos por todas las provincias, aunque parecen ser más numerosos en Oriente Próximo. Sin embargo, según los rumores de varios viajeros es posible que sean más numerosos de lo que parece. Existen leyendas sobre criaturas de tres ojos en la India y más allá, así como rumores sobre una banda de Guerreros Salubri en Hibernia y una comunidad de ermitaños al sur de Egipto.

INTERESES

Desde sus inicios, parece que los Salubri se dedicaron a combatir con los Baali, y además de las Tres Guerras que libraron contra ellos y sus terribles señores, se dedican activamente a buscar y destruir sus nidos infernales, que parecen ser especialmente numerosos en Arabia y Oriente Medio. Además, con el surgimiento del cristianismo, muchos creen que los Baali y sus aliados conspiran para evitar que la religión se convierta en una herramienta de la luz dedicándose a fragmentarla y profanarla con herejías. Algunos Salubri cristianos se han convertido en los primeros cazadores de herejes, dedicándose a perseguir a las facciones cismáticas del cristianismo, pero sus acciones no son aprobadas por el resto de sus compañeros. Según las enseñanzas del clan, la divinidad y la iluminación deben ser una búsqueda voluntaria y libre.

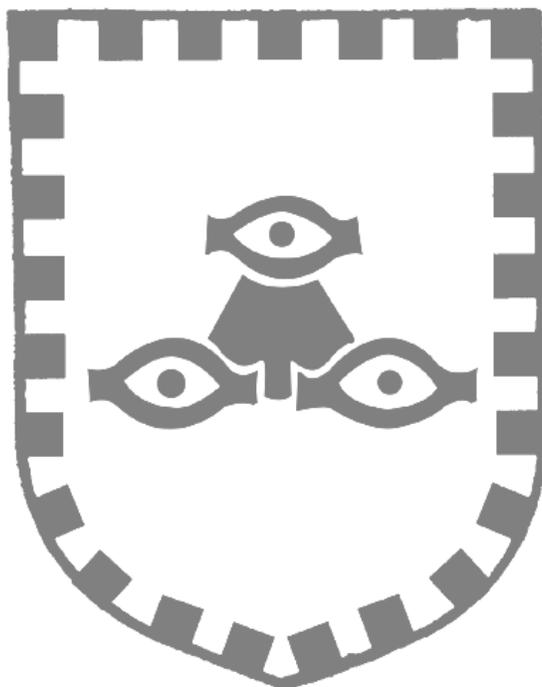
Las acusaciones de que los Salubri son los hermanos luminosos de los Baali, y que éstos fueron creados por Saulot surgen de cuando en cuando, aunque no con demasiada frecuencia. Los Salubri, al igual que la mayoría de los Vástagos las rechazan como meros infundios y blasfemias, posiblemente esparcidos por los propios Baali para desprestigiar a sus enemigos.

Sin embargo, existe una minoría del clan que no lo tiene tan claro. Este grupo secreto, llamado los Vigilantes, ha observado las acciones de su fundador y están preocupados. El corazón del grupo está compuesto por tres antiguos Salubri que custodian varios escritos y testimonios de un Guerrero llamado Javaniel, quien al parecer fue testigo de la creación de los Baali.

Según Javaniel, en sus viajes por Oriente Saulot descubrió un terrible secreto que lo hizo odiar a su creador y decidió apoderarse de su obra. Para ello creó a los Baali, que provocarían la caída de la Ciudad de los Dioses. A largo plazo Saulot está dispuesto a acabar con los Salubri, sus primeros hijos, ya que considera que podrían obstaculizar sus planes de convertirse en señor supremo de la creación, por encima de dioses y titanes.

Aparte del testimonio de Javaniel, a lo largo de los siglos los Vigilantes han seguido a Saulot y observado sus acciones. Creen que Saulot envió a su filius Samiel a su última batalla sabiendo que perecería. Creen que durante las Guerras Baali muchos de sus hermanos, especialmente los más sabios y perceptivos fueron sacrificados inútilmente y en conjunto creen que las palabras de Javaniel son verdaderas: Saulot conspira para destruir a sus propios hijos y apoderarse del mundo, quizás con la ayuda de los Baali.

Por supuesto, la información de los Vigilantes es demasiado peligrosa y posiblemente causaría divisiones dentro del clan y quizás la ira de los demás clanes hacia ellos. Por ahora siguen recogiendo información, pero desde que Saulot entró en letargo se han vuelto más atrevidos y buscan la forma de destruirle, quizás haciendo que otros acaben con él. ¿Pero quién puede destruir a un ser que tiene el poder de un dios?



EDAD ROMANA: VAMPIRO

Seguidores de Set

<SETITAS>

Si bien los Setitas no han tenido que contemplar la destrucción de sus ciudades bajo la espada de Roma, muchos consideran una humillación mayor haber sido subyugados y sometidos como una provincia más del Imperio en el siglo I a.C. Pocos reconocen que la conquista romana sólo es el último de una serie de golpes que otros pueblos conquistadores asestaron a su decadente civilización. Los antiguos sisean resentidos en sus criptas milenarias y lanzan maldiciones cargadas de veneno y odio. Siempre se han considerado el primero de todos los clanes, el origen de todos ellos, y no soportan ser sometidos a lo que consideran esclavitud.

Sin embargo, las generaciones de Serpientes más jóvenes, especialmente los que recibieron el Don Oscuro durante el reinado de la dinastía de los Ptolomeos, han visto en el Imperio Romano una nueva oportunidad para ampliar sus horizontes, en lugar de estancarse cerrados de sí mismos, como querrían algunos de los antiguos más conservadores. Estos jóvenes caminan en las noches del Imperio Romano con optimismo, sonriendo al observar que la señal del dios al que sirven se encuentra en todas partes. Y abren sus brazos para recibir a otros pueblos a la devoción de Set.

Apodo: Serpientes

Signo del Zodíaco: Ofiuco, el Cazador de Serpientes

Dioses: No puede ser de otra forma, Set es el único dios respetado y venerado por sus descendientes, el resto son meros usurpadores de su legado. Según las leyendas del clan Set fue expulsado de la creación por los demás dioses, y en el vacío exterior descubrió que la creación era una cárcel para esclavizar a las criaturas vivas. Set mató a la serpiente Apofis y se apoderó de su poder, que le sirvió para regresar al mundo y reunir a sus primeros seguidores, con los que compartió el Don Oscuro. Sin embargo, fue traicionado. Sus seguidores se rebelaron contra él y se aliaron con los dioses, que los sedujeron con dones. Pero Set no estaba dispuesto a volver a ser desterrado y levantó un nuevo ejército de seguidores fortalecidos con el Don Oscuro. En la lucha entre Set y sus partidarios y los demás dioses, la Ciudad de los Dioses fue destruida, aunque Set resultó vencedor. Los dioses huyeron de Egipto y se dispersaron por el mundo, creando los clanes menores. Sólo Set permaneció en las tierras egipcias, aunque tendría que proteger su dominio con el paso de los siglos.

Los Setitas conceden beneficio a la discreción y en el extranjero adoran a Set bajo el rostro de otros dioses –Júpiter, Marte, Dionisos y Plutón son sus favoritos-, introduciéndose en los cultos establecidos y corrompiéndolos con sus enseñanzas hasta que guardan devoción al verdadero dios. De la misma manera los Setitas cristianos son responsables de la creación y fomento de herejías y desviaciones de la doctrina

principal. A menudo dan un papel relevante a figuras bíblicas como Judas, María Magdalena, Caín, etc.

Por supuesto, los demás clanes no creen –o por lo menos no admiten creer- semejante mentira y arrogancia. Para ellos Set sólo era uno más de los Titanes, Tifón, que luchó contra los dioses y fue derrotado. En su huida llegó a las tierras del Nilo, que convirtió en su reino y el de sus descendientes. Según las descripciones era un gigante de cabellos de fuego con un rostro bestial que podía controlar las tormentas.

Creación del Personaje: Los Atributos Sociales y Conocimientos tienden a ser primarios entre los Setitas, representando su encanto seductor y el saber arcano que traen de Oriente. A menudo también disponen de habilidades para la negociación y el comercio, y algunos las complementan con habilidades físicas para protegerse. Los Trasfondos más importantes suelen ser Criados y Rebaño, que conforman sus seguidores y quienes les acompañan en sus viajes. También suelen tener Contactos y Recursos significativos.

Los Seguidores de Set más ortodoxos veneran a su dios a través de la *Via Serpentis*, la doctrina de Set que fomenta la corrupción y la subversión del orden establecido. Tras la conquista de Egipto muchos desarrollan una variante que se centra en el aspecto más guerrero y belicoso del dios. Otros ven a su dios como un guía que les conduce en la *Via Regalis* o la *Via Desideratio*.

Disciplinas: Ofuscación, Presencia, Serpentis

Debilidad: Los Seguidores de Set son especialmente susceptibles a las luces brillantes, y cuando son expuestos al sol, sufren el doble de daño agravado que otros vampiros.

POSICION

Más que ningún otro clan, los Seguidores de Set han establecido un culto religioso en torno a su fundador, que según la leyenda fue el dios de la oscuridad y las tormentas del Antiguo Egipto. A pesar de la desconfianza que suscitan en los demás Vástagos, debido a su reputación, en una época de derroche, apariencia y ambición como es el Imperio Romano, son muchos los que terminan cayendo en sus telarañas de corrupción. Muchos acuden a ellos en busca de sabiduría y placeres prohibidos, pero otros también buscan favores y secretos que les ayuden a saciar sus ansias de poder. El comercio de almas siempre está abierto para quien esté dispuesto a pagar el precio.

La mayoría de los Vástagos conocen la infame reputación de corrupción y engaño que envuelve al clan, pero esto no impide que acudan a los Setitas una y otra vez, convencidos de que a diferencia de sus congéneres, serán lo suficientemente astutos para evitar quedar atrapados. Es necesario decir que a veces la realidad les da la razón. Se dice que en Egipto existe un templo en el

que los iniciados deben pasar por una serie de pruebas, y quienes las superan terminan recibiendo un don. Quienes fallan se convierten en esclavos de los Setitas.

Debido a su exotismo, muchos vampiros creen que los Seguidores de Set utilizan parafernalia egipcia y ofidios en sus ceremonias sagradas, pero un vistazo a los Setitas romanos basta para descubrir que suelen actuar con discreción, procurando mezclarse con su entorno, y cuando no quieren manifestar su presencia, saben infiltrarse y adoptar la apariencia de otros clanes para trabajar desde dentro pasando desapercibidos. En la decadente Roma a menudo comparten las noches con Toreador y Ravnos. Las filas de los Patricios también son tentadoras, pero más controladas, y hacerse pasar por un Optimate puede resultar demasiado peligroso. Salvo en las fortalezas y templos del clan donde pueden actuar abiertamente, no suelen ser demasiado ostentosos por lo que a su identidad se refiere.

Muchos Vástagos se sorprenden ante la fachada de educación y cortesía que rodea a los Setitas, y además su amabilidad suele ser genuina. Algunos incluso llegan a prestar favores a sus amigos y aliados de confianza sin pedir contrapartidas, a pesar de que algunos se toman estos actos desinteresados como una prueba más de sus ardid.

DOMINIO

Los Seguidores de Set sólo gobiernan abiertamente en unos pocos lugares del mundo, aunque realmente su influencia y presencia se encuentran mucho más extendidas de lo que los demás vampiros creen. En donde dominan otros clanes los Setitas procuran ocultar su verdadera fuerza, apoderándose de pequeñas parcelas de poder a la sombra de los demás Vástagos.

El lugar de origen del linaje se encuentra en la antiquísima tierra de Egipto, donde a pesar de la presencia de la conquista de Roma, el poder de los adoradores del Dios Oscuro supera con creces el de los demás clanes. Fuera de las grandes ciudades, carecen de contrincantes a tener en cuenta, escurriéndose entre las sombras del desierto, y ocultándose en criptas y catacumbas milenarias, donde guardan hechizos y poder que serían la envidia de los eruditos y hechiceros de otros clanes. En estos momentos

los Setitas egipcios se encuentran en una especie de guerra fría contra los vampiros del clan Assamita, entorpeciendo los movimientos de sus enemigos y evitando el combate abierto. Sus principales templos han sido atacados en varias ocasiones, pero los antiguos han sabido defenderlos o reconstruirlos en el peor de los casos. El principal de estos templos se encuentra en la lejana ciudad de Tanis, donde se reúnen los Hierofantes, los líderes espirituales del clan.

El auge de Roma ha supuesto beneficios y perjuicios para los Seguidores de Set. Por una parte los Setitas se han extendido por el Norte de África, instalándose en las prósperas ciudades de Cirenaica, Numidia y Mauritania, una zona a la que antes tenían un acceso limitado debido al poder de los vampiros de Cartago. Las provincias occidentales de Egipto se han enriquecido con el comercio de grano, aceite y ganado. Mientras los romanos construyen palacios y templos en la superficie, los Seguidores de Set construyen los suyos en el subsuelo.

Los romanos también han animado a los pueblos sometidos a convertirse en ciudadanos. Con el tiempo cerca de un tercio de los senadores de Roma tendrán un origen africano, así como la dinastía de los emperadores Severos.

En Alejandría los Setitas crearon el Culto de Tifón, orientado hacia los devotos del mundo grecorromano. Varias ramas del culto se han establecido en Italia y Grecia, donde a menudo se hacen pasar por vampiros de otros clanes, introduciendo su influencia en las rutas mercantiles y sobre todo en el tráfico del vicio y de esclavos.

INTERESES

Tras la conquista romana hubo una división entre los Seguidores de Set por cuestiones de tolerancia racial. Los más antiguos consideraban que las enseñanzas de Set estaban destinadas únicamente al pueblo egipcio, pero los más jóvenes, que citaban el ejemplo de los Ptolomeos, consideraban que entre otros pueblos también existían personas de mérito que merecían recibir los dones del dios oscuro. Muchos jóvenes desafiaron a sus antiguos Abrazando a los mortales de otras tierras, sobre todo romanos y griegos. Los antiguos de Tanis decidieron pedir consejo a Set y para su desánimo todos los sueños y presagios mostraban al ancestro



EDAD ROMANA: VAMPIRO

bendiciendo a los jóvenes rebeldes. De esta forma el cisma entre ambas facciones concluyó.

Sin embargo, no todos aceptaron esta decisión de buena gana. Del entorno de los conservadores del clan en el siglo I surge una facción que considera que aunque los extranjeros puedan ser dignos de recibir el Don Oscuro, no tienen por qué aceptar su dominio sobre las tierras de Egipto. Forman un culto fanático, militarista y guerrero que enfatiza los aspectos de Set Cazador y Set Guerrero. Los clanes extranjeros se convierten en su objetivo, lo que a menudo ocasiona conflictos diplomáticos.

La aparición del cristianismo ha constituido un motivo de polémica entre diversos clanes y ha suscitado numerosos debates entre los eruditos de los Seguidores de Set. Los registros son escasos y fragmentarios. El Templo de Set en Jerusalén había sido misteriosamente destruido junto con sus adoradores durante la vida de Jesús de Nazareth, y otros vampiros de la ciudad también habían desaparecido en circunstancias no aclaradas.

Sin embargo, este período de silencio llegó a su fin con uno de los acontecimientos más importantes en la historia de los Seguidores de Set. En el año 33, el mismo

año de la crucifixión y resurrección de Cristo, el Dios de las Tormentas despertó. La oscuridad cubrió el cielo y la tierra tembló ante la furia y el dolor de Set. Durante tres días y noches –o siete, según las versiones- el Dios Oscuro habló y todos sus descendientes le escucharon. Durante esos días los Seguidores de Set no pudieron dormir, mientras Set rugía en el viento y el trueno una serie de mandamientos, profecías, revelaciones e instrucciones. Por último las palabras cesaron.

A la noche siguiente, los enviados del Concilio de Tanis viajaron a la tumba oculta de su ancestro. La encontraron vacía y el sarcófago de ónice de Set había sido destruido, y nadie sabía cuando regresaría el Dios Oscuro.

Los Trece discípulos de Set más antiguos, conocidos como los Hierofantes, se reunieron en Tanis tras la desaparición del ancestro y decidieron organizar el clan en su ausencia. Sin embargo, pronto comenzaron las divisiones, a medida que cada antiguo se preocupaba de fomentar su propia visión de las enseñanzas de Set. De todas formas los celos y disputas internos permanecerían ocultos durante cierto tiempo.



Tzimisce

<DRACCUS/DRACCI>

Quizás el aspecto de los Tzimisce que más repulsión y rechazo causa entre los mortales y vampiros, es su capacidad para moldear la carne y crear auténticas monstruosidades, realizando abominaciones que desafían el intelecto humano. Para muchos es la prueba evidente del poder desatado de los Titanes, que corrompen la naturaleza y alteran el orden divino.

Pocos clanes guardan tanto odio hacia el Imperio Romano como los feroces Tzimisce, que habitan en los Balcanes y sobre todo en las tierras más allá del Danubio, hasta las extensas estepas donde habitan los vendos, hunos, alanos, baltos y otros pueblos bárbaros. El período de la Antigua Roma no es la primera vez que los Tzimisce luchan contra otros linajes. Los Balcanes y Tracia se convirtieron en uno de los campos de batalla de la Guerra de los Dioses, cuando la tierra tembló ante los duelos entre titanes y dioses, y los templos de los dioses griegos fueron arrasados por grotescos gigantes de múltiples miembros.

Pero el hecho de que el santuario de su linaje, la provincia de Dacia, les haya sido arrebatado, constituye un insulto que no será reparado hasta que el Imperio Romano se convierta en ruinas humeantes. Muchos Tzimisce afilan sus espadas y comienzan a empujar a los bárbaros, impulsándoles a realizar incursiones y presionar las fronteras del Imperio. De todos los Clanes Peregrini los Tzimisce son el menos propenso a aceptar el dominio del Senado Eterno, prefiriendo aferrarse a sus tierras ancestrales aguardando el momento de su venganza. Los pocos que mantienen una actitud cooperativa, o por lo menos neutral, constituyen criaturas enigmáticas, sorprendentes y terroríficas, incluso entre los Vástagos.

Apodo: Dragones

Signo del Zodíaco: Escorpio

Dioses: Los clanes de Roma creen que el dios creador de los Tzimisce era un titán con la forma de un enorme Dragón que acechaba en los yermos de Europa Oriental, devorando todo lo que encontraba a su paso y engendrando un ejército de monstruos igual de horribles que sembraban el miedo entre los pueblos de la región. Sin embargo un héroe, mortal o vampiro, consiguió abrirse paso hasta el cubil del Dragón, donde le dio muerte, sacrificándose en el proceso. Según otras versiones de la leyenda, el Dragón no fue destruido, sino encadenado y encerrado dentro de una caverna en la profundidad de las montañas, donde de vez en cuando ruge y se convulsiona, provocando los terremotos.

Los Tzimisce niegan estas leyendas aferrándose a sus dioses Kupala, Zalmoxis, Jarilo y otros, que han concedido a su clan el poder de utilizar la magia de la tierra en la que habitan a cambio de convertirse en sus protectores. Los pocos que respetan el poder de los dioses grecorromanos –individuos realmente excepcionales y a

menudo despreciados por sus pares– dedican sus plegarias a Júpiter, Ceres, Dionisos, Vulcano y Mercurio.

Creación del personaje: La mayoría de los antiguos Tzimisce suelen actuar como sacerdotes, chamanes o intermediarios espirituales para las tribus bárbaras en las que habitan, así que suelen valorar los Atributos Mentales como primarios, aunque dependiendo de la divinidad a la que sirvan, pueden destacar los Sociales. Tras la conquista de Roma muchos Tzimisce han comenzado a conceder el Don Oscuro a caudillos y guerreros bárbaros.

Los antiguos sacerdotes Dragones y sus descendientes suelen seguir la *Via Mutationis*, una Vía que busca la trascendencia sobre todas las cosas, o una variación bárbara de la *Via Luminitatis*. Quienes prefieren gobernar a los mortales mediante la fuerza siguen una versión tiránica de la *Via Regalis*.

Disciplinas: Animalismo, Auspex, Vicisitud

Debilidad: Debido a sus antiguos pactos con los espíritus de la tierra –o a una maldición de los dioses, los Tzimisce se encuentran especialmente vinculados a sus dominios. Cada noche un vampiro Tzimisce debe dormir sobre al menos dos puñados de tierra especialmente importante para él (su tierra natal, la tierra donde murió, etc.), de lo contrario, reduce a la mitad la reserva de de dados del personaje cada noche, hasta que sólo pueda emplear un dado. Ocho horas de descanso en su tierra especial revitalizan al vampiro y eliminan la penalización.

POSICION

Rechazados y considerados poco menos que horribles monstruos por el resto de los clanes, aunque existen algunos Tzimisce que conviven con otros Vástagos romanos dentro del Imperio, son muy pocos los que han decidido salir de sus dominios para relacionarse con ellos. La mayoría se comportan como bestias dentro de una jaula, dando vueltas, y de vez en cuando tentando las barreras de su prisión. A pesar de los temores de los demás vampiros, mientras se los deje dedicados a sus propios asuntos no suelen constituir una amenaza activa, dedicándose a sus estudios incomprensibles y a la relación con los espíritus de la tierra.

Aunque han luchado y conseguido victorias y sufrido derrotas contra otros clanes, especialmente en Grecia, todo el clan sufrió una conmoción cuando en el siglo I el general Trajano atravesó el Danubio e incorporó el reino de los dacios al Imperio Romano, junto con los principales santuarios del clan. Por supuesto, los humanos nunca habrían conseguido semejante hazaña de no haberse inmiscuido el terrible Tchernobog, el dios del Clan Lasombra, que impidió que los Tzimisce ayudaran con sus poderes a los dacios, que fueron implacablemente derrotados y sometidos. Lo peor es que desde la conquista unos pocos Vástagos romanos se han atrevido a

EDAD ROMANA: VAMPIRO

profanar las tierras de los Tzimisce con su presencia. Los antiguos *Koldun* parecen encogerse de hombros y proseguir con sus incomprensibles ritos, ajenos a lo que les rodea, y dejando en manos de sus descendientes la tarea de expulsar a los invasores. Estos Dragones guerreros han tomado servidores de los principales caudillos y sus familias, entre los que destacan los **Basaraba** y los **Ruvenii** de la Dacia, una élite formada por nobles dacorromanos, los **Bratov**, violentos bárbaros y saqueadores de las tierras llanas de los godos, y vecinos de los enigmáticos **Khavi**, una aislada familia de monstruos leprosos y albinos que sirven a su dios Bielobog en las tierras que rodean el Báltico.

Los Tzimisce que han aceptado el orden romano y se unen a otros Vástagos civilizados son escasos, pero existen. Algunos griegos y tracios de las ciudades de los Balcanes y Asia Menor han recibido el Don Oscuro y prefieren la compañía de los Vástagos romanos a los dominios salvajes y embrujados de su clan. Estos pocos Dragones suelen ser cada uno una excepción en sí misma, bien renegados que han sido expulsados de sus dominios por rivales más fuertes, o algunos viajeros atraídos por la curiosidad. Entre estas excepciones destaca el misterioso anciano conocido como el Dracon, que ha convertido la isla de Chipre en su dominio y que disfruta de buenas relaciones con el Senado Eterno, gracias sobre todo a la mediación del anciano Miguel del clan Toreador, que se convierte en su amante desde el siglo II.

Los descendientes del Dracon, son una minoría erudita de filósofos y sabios, que se dedican a errar por el Imperio Romano observando y acumulando conocimientos. Son pocos y dispersos, y prácticamente constituyen la única facción del linaje de los Dragones que se relaciona habitualmente con otros clanes.

DOMINIO

En parte debido a su debilidad, los Tzimisce se muestran muy celosos sobre su intimidad y el control de su tierra natal. Muchos de los Dragones más sensibles sufren las consecuencias de la profanación o destrucción de sus territorios en su propio carácter, y según se dice, incluso físicamente. Algunos antiguos gobiernan celosamente sus territorios desde antes del surgimiento

de los Imperios de Cartago y Roma. Estos antiquísimos vampiros incluso llegan hasta el punto de considerarse tan parte de la tierra como las bestias que lo habitan y los elementos del paisaje, y disponen de suficiente poder como para manifestarse a través de ellos, llegando hasta el extremo de alterar sus dominios cambiando la forma de las rocas o desviando el cauce de los ríos a voluntad.

En la mayoría de los territorios de los Tzimisce sus habitantes han visto abiertamente a sus terribles dioses, que los “protegen” de sus enemigos a cambio de sangrientos tributos. A menudo los Dragones crean séquitos personales compuesto de monstruosidades creadas con sus horribles poderes, miembros de familias nobles vinculadas mediante la sangre, y abundantes proles de chiquillos.

La gran mayoría del clan se concentra exclusivamente en las tierras fuera de las fronteras del Imperio Romano, más allá del Danubio, y su presencia aumenta progresivamente a medida que se avanza desde Germania hacia el este. La Dacia constituye su principal santuario, no sólo por constituir un lugar de reunión para el linaje y el hogar de algunos de sus más venerados antiguos, sino porque también se rumorea que el fundador del clan duerme en algún lugar bajo los montes Cárpatos. El clan también dispone de presencia en los reinos que se extienden por los Balcanes hasta el Peloponeso, aunque no son tan numerosos, y algunos también acompañaron a los gálatas en su invasión de Asia Menor y han llegado hasta Armenia y las montañas del Cáucaso, un lugar donde también han conseguido consolidar su presencia.

INTERESES

La mayoría de los Tzimisce se esfuerza por conquistar dominios o por lo menos de disfrutar de un espacio propio, en el que puedan llevar a cabo sus extrañas prácticas sin interferencias. Aunque su ferocidad se ha atenuado tras la conquista romana al tener que enfrentarse a un enemigo común, las disputas entre antiguos por el control de determinados territorios continúan. La rebelión contra los antiguos no es un

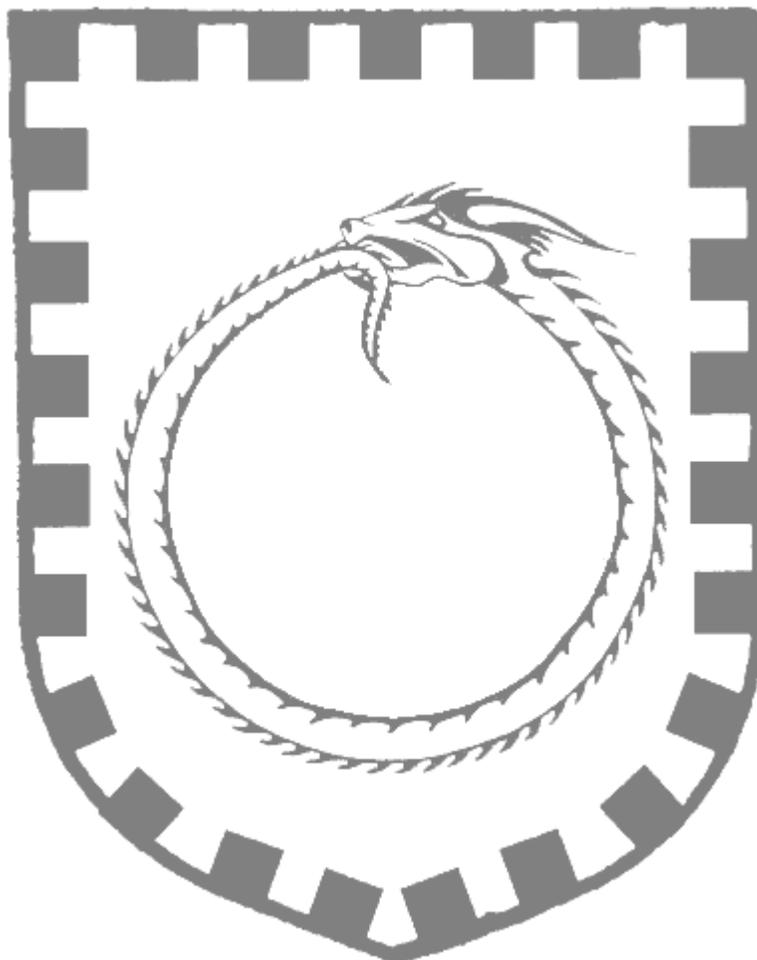


fenómeno frecuente, aunque algunos temen la división que se está generando entre la antigua generación de chamanes, sacerdotes y hechiceros y los jóvenes guerreros y caudillos. Aunque las diferencias entre ambas facciones no son excesivas, muchos creen que con el paso del tiempo terminará provocando una evolución en el clan.

En sus dominios los Tzimisce suelen convertirse en chamanes o jefes militares. Algunos se hacen pasar por espíritus que recogen los sacrificios de los dioses y ofrecen su protección a las tribus, mientras que los antiguos más poderosos y atrevidos se hacen pasar por dioses ellos mismos. La mayoría limitan su poder al nivel local de sus dominios, a menos que se enfrenten a otros vampiros. Otros se contentan con formar parte del séquito del señor de un dominio o llevan a cabo misiones diplomáticas.

Los *Koldun* conservan el legado filosófico y espiritual de los Tzimisce. Aunque muchos les acusan de despreocuparse, lo cierto es que son ellos quienes dirigen los objetivos a largo plazo del clan. Aparte de acumular conocimiento y una antigua magia concedida por los espíritus de la tierra, muchos se dedican a observar a los Dragones guerreros, contemplando sus enfrentamientos y preparando a los más fuertes para la noche inevitable en la que atacarán a la odiada Roma, llenando sus calles de sangre por su atrevimiento. Por el momento se dedican a afilar la espada hasta que esté lista.

Y en el corazón de las montañas de la Dacia el más viejo de los Dragones sueña. Con su cuerpo destruido por la espada de un héroe, su espíritu se reencarnó de nuevo en el mundo a través de un huevo depositado por uno de sus hijos. Ahora acumula fuerzas en las raíces de la tierra, esperando el momento en que se levantará de nuevo y dominará el mundo.



NOMBRES ROMANOS

Los romanos de edad adulta (y de clase noble) disponían de los “*Tria nomina*” (los tres nombres) de origen etrusco.

En primer lugar se situaba el **praenomen** (equivalente al nombre propio), un catálogo de nombres tan comunes y reducidos que los romanos a menudo sólo escribían sus iniciales y abreviaturas iniciales (así, por ejemplo, Quinto Horacio escribiría su nombre como “Q. Horacio” y Sexto Pompeyo lo escribiría como “Sex. Pompeyo”). A veces, especialmente durante el Bajo Imperio, los romanos, especialmente los que vivían en las provincias, tenían praenomen inusuales que no tenían abreviaturas como Tascio o Espurio.

En segundo lugar se situaba el **nomen gentilicium** (equivalente a un apellido). Indicaba el nombre de la *gens* (el linaje) al que pertenecía el individuo. Los más numerosos eran los de las tribus romanas (establecidas en 35 en el año 242 a.C.). Con el tiempo algunos *cognomina* se convirtieron en *nomina*.

En tercer lugar se situaban el **cognomen**, utilizado sobre todo por los romanos nobles y ricos, que tenían como mínimo uno y a veces más. En origen era una especie de mote o apodo que se adjudicaba por las razones más diversas, anécdotas (*Praetexto*: el de la toga praetexta; *Escipión*: el bastón); una cualidad física (*Caeco*: ciego, *Rufo*: rojo); a las victorias conseguidas sobre otros pueblos (*Africano*, *Hispano*, *Galo*, *Británico*) o cualquier otra. Con el tiempo se convirtió en un segundo apellido al que podían añadirse otros *cognomina*; por ejemplo, una rama de la familia Cornelia era la de los Cornelios Escipiones. En caso de individuos de la misma familia, en especial padre e hijo con el mismo nombre, se recurría a las designaciones auxiliares *Maior* y *Minor*.

Después de un tiempo los *cognomen* podían convertirse en nombres hereditarios por derecho propio, y los hijos adoptados como herederos de familias famosas a menudo tomaban los *nomina* y *cognomina* de sus propias familias y de sus familias adoptivas como *cognomen* propios. Por ejemplo, Publio Cornelio, tenía el famoso *cognomen* familiar “Escipión”. Cuando derrotó a Aníbal se ganó el nombre de “Africano” en honor a su victoria. En algún momento del pasado, la familia de Marco Aurelio Claudio se casó con la familia Claudia, por lo que añadió el nomen Claudio a su cognomen. Cuando derrotó a los godos en la batalla de Naissus, también se ganó el cognomen de “Gótico”, que simplemente añadió al final de su nombre Marco Aurelio Claudio Gótico.

Los nombres se otorgaban el octavo día después del nacimiento a las niñas y el noveno a los niños. El día del nombramiento recibía el nombre de *dies lustricus*, y en él, el recién nacido era aceptado y legitimado por el padre ante el hogar doméstico; esto se realizaba mediante la ceremonia de alzar al recién nacido del suelo (*tollere filium*) y tomarlo en brazos. En ese momento, tras purificarlo (*lustrare*) se le daba el *praenomen*, que siempre se procuraba que coincidiera con uno de sus antepasados, y el *nomen* de su *gens*.

Cognomen y nomen pueden tener versiones diferentes. A menudo varían cambiando el sufijo –o o –io por –ino, –iano, o incluso –iniano (–us, –ius, –inus, –ianus o –inianus). Así, por ejemplo, el cognomen Máximo

puede convertirse en Maximio, Maximino, Maximiano y Maximiniano. Un nombre terminando en –te (–ns) –como Florente o Constante– podría cambiar de la misma forma cambiando –te por –cio (–cius), y así Florente se convierte en Florencio, Florentino, Florenciano y Florentiniano.

En caso de no tener descendencia masculina, un hombre podía recurrir a la **adopción** y pasar su nombre a un hijo adoptivo. Así Cayo Octavio Turino, al ser adoptado por Cayo Julio César pasa a ser Cayo Julio César Octaviano.

Los *cognomina* **plebeyos** tienden a ser más prosaicos, y a veces obscenos. Un carnicero podría tener un nombre como Lucánico (“Salchichón”); un criminal o prostituto podría fácilmente tener un nombre como Encolpio (“Rompeculos”).

A las **mujeres** no se les daba *praenomen*. Se les daba su *nomen* en forma femenina, que siempre coincidía con el nombre de su familia (*gens*). De este modo, las niñas de la *gens* *Julia* (Julia) se llamaban todas Julia, y todas las niñas de la *gens* *Cornelia* se llamaban Cornelia, incluso con posteridad a su matrimonio. Únicamente se les podía añadir un *cognomen* (equivalente a un apodo) que correspondía a un numeral para distinguir su posición en el nacimiento: Prima, Secunda, Tertia,...Maior, Minor. Cuando alguien ajeno a la familia quería referirse a una mujer podía utilizar el cognomen del padre o del esposo (La hija de Julio César por ejemplo sería *Julia Caesaris*). En la época del Imperio las mujeres podían heredar el cognomen paterno, como ya hacían los varones. Un ejemplo clásico es el de la primera emperatriz romana, Livia Drusila, que era hija de Marco Livio Druso, y por lo tanto, heredaba su nomen y cognomen. Desde el reinado de Augusto las mujeres también podían conservar el nombre de la familia en la que habían nacido sin tener que cambiarlo al contraer matrimonio.

Por lo general los **esclavos** sólo tenían un nombre. Podía ser su propio nombre de origen, que podía ser cualquier cosa desde Atalamero, José o Xysto, dependiendo del pueblo o lugar del que procediera. Por otra parte, si el esclavo nacía en la esclavitud, el nombre podía ser más descriptivo como Myrmex (“hormiga”) u Onésimo (“útil”). Los esclavos liberados tomaban el nombre de sus amos. Así Tirón (el debutante), al ser liberado por su amo Marco Tulio Cicerón pasó a llamarse Marco Tulio *Tirón*.

Los **conversos cristianos** utilizaban los nombres con los que habían nacido, aunque algunos adoptaban nombres nuevos al bautizarse. La gente que nacía en familias cristianas a menudo adoptaba nombres griegos o sirios o utilizaban los nombres de apóstoles, mártires o personajes bíblicos, a menudo latinizados.

Muchos autores, sobre todo fuera de España, a menudo dejan el sufijo latino –us al final de los nombres romanos en su versión latinizada, y así, por ejemplo a menudo escriben Pompeius como Pompeyo, Valentinianus como Valentiniano, y Augustinus como Agustín.

Por otra parte, como se ha mencionado, la estructura de los *Tria Nomina* sólo era utilizada por la nobleza y no comenzó a utilizarse de forma más o menos generalizada hasta el siglo I a.C. Sin embargo, no todos los aristócratas tenían tres nombres, hombres importantes



pero de origen humilde como Cayo Mario o Cneo Pompeyo sólo tenían un praenomen y un nomen. No obstante, cuando un plebeyo se convertía en un nuevo rico, podía obtener un cognomen de adopción. Por ejemplo, Cayo Mario tomó el cognomen de César al contraer matrimonio con la tía de Julio César.

UTILIZACION

El praenomen no era utilizado como los nombres de pila actuales. Por lo general sólo se utilizaba en contexto familiar o íntimo. El nomen se utilizaba como apelativo de la persona cuando carecía de cognomen, sobre todo en la época temprana de la República o entre los plebeyos. En la vida cotidiana solía utilizarse el cognomen para referirse a una persona, y cuando carecía de cognomen se utilizaba el nomen. En un ámbito formal, como una sesión del senado, así como en los documentos oficiales, por lo general se utilizaban los tres nombres.

Sin embargo, recuerda que el sistema de los *Tria Nomina* es un sistema formal y elitista. La mayoría de la gente de la calle tendrá habitualmente dos nombres y sólo utilizarán uno de forma frecuente y habitual para reconocerse. Siéntete libre de crear tus propios nombres sin seguir reglas estrictas.

Sin pretender ser una lista exhaustiva a continuación se ofrecen algunos ejemplos.

PRAENOMINA

El número de Praenomina romanos es bastante limitado. En sus orígenes sólo los utilizaban determinadas *gens* o tribus, pero con el paso del tiempo se extendieron a otras, aunque siguieron siendo más frecuentes dentro de determinados grupos familiares. Algunos nomina (como Julio, Claudio y Flavio) con el tiempo también se utilizan como praenomen, especialmente entre las personas de familias imperiales o senatoriales. De la misma forma algunos cognomina con el tiempo pasarían a ser nomina y ya en el Bajo Imperio alcanzarían la categoría de praenomen como Flavonio, Gereón, Pagonio, Reburro, Tascio, etc. Los Praenomina numerales a menudo se utilizan anteceditos de nombres comunes en la familia, pero también pueden aparecer solos.

-Apio: (Ap.) sólo utilizado por la familia Claudia. Es el nombre de su fundador, Apio Claudio.

-Aulo: (A.) también Olo.

-Caelo: Del etrusco Caele.

-Cayo: (C.) también Gayo. A menudo se escribe como "Cayo" porque era la escritura original antes de que en el latín se separaran C y G. Procede del etrusco Cae o Cai, de significado desconocido.

-Cneo: (Cn.) también Gneo.

-Decio: Asociado con la gens Minatia.

-Décimo: (D.) numeral diez.

-Espurio: (Sp.) de *spurius* (ilegítimo). Como es obvio se utilizaba para los hijos bastardos.

-Fausto: "afortunado". Un Praenomen arcaico revivido por el dictador Sila para sus hijos gemelos. Utilizado por sus descendientes desde entonces. Infrecuente.

-Flavio: De *flavus* (“dorado”), praenomen imperial desde el siglo III. El nombre sobrevivió hasta el siglo VIII y fue revivido posteriormente, aunque no es muy frecuente en la actualidad.

-Kaeso: (K.) también Caeso (“cortado del útero”). Infrecuente. Sólo utilizado por la familia Fabia.

-Lucio: (L.) común.

-Mamerco: (Mam.) del etrusco Mamerce. Asociado a la familia Emilia Lépidia.

-Manio: (M'.) “mañana”. Infrecuente. La M' a menudo confundida con M.

-Marco: (M.) del etrusco Marce, de significado desconocido. Puede que tenga alguna conexión con el dios *Marte*. Común.

-Metio: Del etrusco Metie.

-Nono: Numeral nueve.

-Numerio: (N.) del etrusco Numesie, asociado a la familia Fabia.

-Octavio: numeral ocho.

-Primo: (Pr.) numeral uno.

-Publio: (P.) de *publius* (“público”), común, originario del etrusco Puplie. La palabra latina posiblemente tenga la misma raíz que el etrusco, pues Pupluna se convirtió en Popolonia en latín.

-Quinto: (Q. o Qu.) numeral cinco. Común.

-Secundo: numeral dos.

-Séptimo: numeral siete.

-Servio: (S. o Ser.) de *servo* (“conservar”); infrecuente.

-Sexto: numeral seis.

-Tercio: numeral tres.

-Tiberio: (Ti.) del etrusco Thefarie. Posiblemente un derivado del río Tíber. Común.

-Tito: (T.) del etrusco Tite, de significado desconocido. Se cree que tiene un significado procedente de *titulus* (“título honorífico”). Común.

Otros praenomina muy infrecuentes son:

Amulio, Agripa (“nacido por los pies”), Arrunte (de origen etrusco), Camilo (sólo utilizado por las gentes Furia y Arruntia de forma combinada. Más utilizado como cognomen), Cano, Cossio, Druso (sólo utilizado por la gens Claudia), Galo, Herio (sólo utilizado por la gens Asinia), Hosto, Lar(s) (de origen etrusco), Opiter (asociado con la gens Verginia), Opio, Paulo (también Paullo), Póstumo (“nacido tras la muerte del padre”), Potito, Proclo (Próculo), Sisenna, Tulo, Vel (de origen etrusco), Vigio, Vopisco (en los primeros tiempos asociado a la gens Claudia).

NOMINA DE LAS TRIBUS

En el año 242 a.C. el número oficial de las tribus romanas con derecho a voto fue fijado en 35, con el añadido de las dos últimas tribus. Surgen de la división de la población romana en distritos territoriales, desde las cuatro tribus originales establecidas por Rómulo, a las 16 posteriores del *ager romanus* procedentes de las ciudades y asentamientos próximos, o de las tribus etruscas e itálicas que se unieron a los romanos. El nomen de la gens se escribe en forma femenina, el de un varón en masculino (Emilia-Emilio, Arniense-Arniense, Camila-Camilo, etc.).

-Aniense: el nomen deriva del río Anio, afluente del Tíber, que recibió el nombre de Anio, un antiguo rey etrusco que supuestamente fue ahogado en él.

-Arniense: del pueblo itálico de los arnienses, derivado de Arno, una ciudad destruida por Hércules.

-Camila: En su origen los Camilos era un colegio de sacerdotes dedicados al servicio de los dioses clásicos, creado por Rómulo.

-Claudia: La tribu descendiente de Apio Claudio, que se asentó con sus seguidores cerca de Roma; descendían del jefe sabino Atta Clauso.

-Clustumina: Origen desconocido.

-Colina: Una de las cuatro tribus urbanas originales de Roma, establecida por Rómulo. También el nombre de la diosa de las colinas de Roma, y el de una de las antiguas puertas de la ciudad de Roma, situada en el monte Quirinal.

-Cornelia: Una prestigiosa familia romana con varias ramas diferentes, los Léntulos, los Escipiones y los Balbos, entre otros.

-Emilia: parte de Italia también llamada Flaminia; parte de los suburbios de Roma.

-Esquilina: Una de las cuatro tribus urbanas originales de Roma, establecida por Rómulo, también una de las siete colinas de Roma, unida a la ciudad por el rey Servio Tulio; los criminales eran ejecutados allí y expuestos para que fueran devorados por los carroñeros.

-Escaptia: Posiblemente una tribu de la ciudad Scaptia del Lacio.

-Estellatina: Origen desconocido.

-Fabia: Una tribu de Roma descendiente de la familia patricia de los Fabios, cuyo nombre deriva de la palabra *faba* (haba), pues sus ancestros eran prósperos granjeros. Las *Fabaria* eran una serie de festivales celebrados en Roma el 1 de junio en honor a la diosa Ceres, en el que se ofrecían puñados de habas.

-Falerna/Falerina: Una tribu de Roma, posiblemente originaria de Falerii (o Falerium), una ciudad etrusca cerca de la desembocadura del río Tíber.

-Galeria: Una de las tribus romanas más antiguas.

-Horacia: Posiblemente la tribu descendiente de los famosos héroes Horacios.

-Lemonia: Origen desconocido.

-Maecia: Origen desconocido.

-Menenia: Tribu y familia de Roma.

-Oufentina/Oufetina: Origen desconocido.

-Palatina: La mayor de las siete colinas de Roma, en la que Rómulo trazó el primer límite, y que después daría su nombre a una de las cuatro primeras tribus urbanas.

-Papiria: Origen desconocido.

-Poblilia: Origen desconocido.

-Polia: Una de las tribus originarias de Roma.

-Pomptina/Pontina: Origen desconocido.

-Pupinia: Origen desconocido.

-Quirina: Tribu de Roma, también uno de los títulos de Rómulo, en cuyo honor se celebraban las *quirinalias*. Los Juegos Quirinales se celebraban cada año el 17 de febrero.

-Romilia: Origen desconocido.

-Sabatia/Sabatina: Posiblemente una tribu de los pueblos sabatinos de Samnio.

-Sergia: Tribu de la familia patricia de los Sergios, de la que descendían muchas ramas; los Sili, Catilinae, Ocellae y Planci, entre otras.

-Suburana: Una de las cuatro tribus urbanas originales establecidas por Rómulo, también un barrio de Roma entre los montes Viminal y Quirinal, conocido por su ambiente criminal.

-Teretina: Posiblemente una tribu derivada de un lugar en el Campo de Marte, cerca del monte Capitolino, llamado Terentus.

-Tromentina: Una de las tribus romanas.

-Velina: Parte de la ciudad de Roma adjunta al monte Palatino.

-Voltinia/Votinia: Una de las tribus romanas.

-Voturia: Posiblemente una tribu originaria de los Voturi, un pueblo que anteriormente habitaba Galacia.

NOMINA

Aparte de las tribus romanas y sobre todo fuera de Roma, existían otros muchos nomina, a menudo derivados de las tribus o creado a partir de élites locales. Dependiendo de la época y de la posición de un romano, un nomina puede ser utilizado como praenomina o cognomina.

A

Aburio, Acio (Attio o Atio), Acoleyo, Aelio, Aebutio, Aedinio, Albanio (a menudo confundido con Albano o Albino), Albatío, Aleccio, Amatio, Annio, Antestio, Antio, Antonio, Apuleyo, Aquilio, Arminio, Armenio, Arrio (del etrusco Arntni), Arsinio, Artorio, Asinio, Ateyo, Atilio, Atrio, Atronio, Aufidio, Aurelio, Ausonio, Avidio, Avito, Axio

B

Babudio, Baebo, Barrio, Betilieno, Blandio, Brucio (Brutio, Bruttio)

C

Cecilio, Calatorio, Calidio, Calpurnio, Calvencio, Camilio, Camelio, Caprenio, Cario, Casistano, Casio, Cispio, Claudio (del etrusco Clavtie), Clodio, Clovio, Cluntio, Coyedo, Cominio, Coruncanio, Cordio, Cornelio, Cosconio, Curio, Curcio

D-E

Decumio, Desticio, Dexsio, Didio, Dilio, Domicio, Dosenio, Ducio, Duronio, Eclecto, Egnatio, Elio, Emilio, Epidio, Equitio, Escribonio, Espurio, Estadio, Estatilio, Estertinio

F

Fabio, Fadio, Faenio, Falerio, Favonio, Fenio, Festinio, Flavio, Flavinio, Flavonio, Floridio, Florio, Floronio, Fufio, Fulcinio, Fulvio, Fundano, Furio

G-H

Gabinio, Galerio, Gavio, Gelio, Granio, Gracio, Gracidio, Helvecio, Helvio, Herennio, Herminio, Hirtio, Horacio, Hortensio, Hosidio, Hostilio

I-L

Invencio (cuestionado), Julio, Junio, Justo,

Juvencio, Laetonio, Lafrenio, Lampronio, Liburnio, Licinio, Ligustino, Livio, Lolio, Longino, Loreto, Lucio, Lucilio, Lusio, Lutacio

M

Macio, Macrinio, Maecilio, Maelio, Malio, Mamilio, Manlio, Manilio, Marcio, Mario, Maximio, Memmio, Mesieno, Metilio, Milenio, Minucio (también Minicio), Modio, Mucio, Munatio, Munio, Murrio

N-O

Naevio, Nasennio, Nemetorio, Nepio, Nigidio, Nipio, Norbano, Novio, Numerio, Octavio, Olcino, Opio, Opsio, Oranio, Otacilio

P

Paesencio, Palpelo, Papinio, Papirio, Papiro, Pedio, Peltrasio, Pescennio, Petelio, Petilio, Petillio, Petronio, Pinario, Picio, Pisentio, Placidio, Plaucio, Plinio, Plotio, Polio, Pomponio, Pomptino, Poncio, Pontidio, Popidio, Porcio, Postumio, Publicio, Pupio

Q-R

Quintillo, Quintio, Quirino, Rabirio, Rufio, Rufo, Rufrio, Rusonio, Rutilio

S

Salbucio, Salustio, Salonio, Salvio, Secundinio, Secundio, Sempronio, Sennio, Sentio, Septimio, Sepunio, Sepurcio, Sergio, Servilio, Sestio, Sextio, Seyo, Sidonio, Silio, Sitio, Socelio, Sornatio, Suedio, Sulpicio

T

Tadio, Talmucio, Tanicio, Tertinio, Tetidio, Tetieno, Tetio, Titiedio, Titio, Titinio, Trebacio, Trebelio, Treblano, Tremelio, Tuccio, Tulio

U-V

Ulpio, Umbreno, Umbrio, Urguliano, Ulio, Vagennio, Vagionio, Vagnio, Valerio, Varo, Vasenio, Vatino, Vedio, Velio, Veranio, Verecundia, Vergilio (Virgilio), Vesnio, Vesubio, Vicenio, Vibidio, Vibio, Victricio, Viducio, Vinicio, Vipsanio, Vipstano, Viridio, Virio, Vitelio, Vitruvio, Volaginio, Volcatio, Volumnio, Volusenna, Voluseno, Volusio

COGNOMINA

Los cognomina romanos, son muy variados y diversos, pudiendo tener significados muy diferentes: rasgos físicos, procedencia, anécdotas, referencias familiares, derivados de nomina o praenomina romanos o de nombres extranjeros latinizados, etc. Esta parte del nombre romano es la que permite mayor libertad de elección, pudiendo relacionarlos para mostrar alguna característica del personaje. Recurre a un diccionario latino para inventar cognomina nuevos. Con el paso del tiempo algunos se convirtieron en *nomina*, sobre todo de los grupos plebeyos.

A

Abercio, Abito, Acacio, Acauno, Acaico, Aciliano, Aducto, Adefio, Adjutor, Adranos, Adriano, Advento, Aeco, Aebuto, Aecio, Afer, Agapto, Agatopo, Agelasto, Agorix, Agrícola, Agripa, Agustalis, Ahala,

Ahenobarbo, Albano, Albinio, Albino, Albucio, Aletio, Alecto, Aloisio, Aluredes, Alipio, Amando, Amancio, Ambrosio, Amor, Anfión, Anatolio, Anco, Andrónico, Ángelo, Ancio, Anulino, Apeles, Avelino, Aper, Apolonario, Amonio, Aquila, Aquilio, Aquilino, Arato, Arcadio, Arcanio, Arcario, Ario, Armiger, Armino, Arpegio, Arriano, Arruntio, Arrunte, Arvina, Aselio, Asina, Asprenas, Asprenos, Asando, Audaiio, Audente, Augendo, Augurno, Augurio, Augustalis, Augustano, Augusto, Auila, Aureliano, Aurelio, Ausonio, Auspex, Auxentio, Auxientio, Auxilio, Avieno, Avito.

B

Balbilo, Balbo, Balduino, Bambalio, Banquero, Barbato, Baro, Baso, Bato, Beleno, Belisario, Bellator, Bellelor, Bélico, Belo, Bestia, Betto, Bibáculo, Bíbulo, Bituco, Blando, Bodenio, Bolano, Bonifacio, Bonoso, Bono, Bradua, Británico, Broco, Brómido, Brucio, Bruceto, Bruscio, Bruto, Bubo, Bucio, Bula, Burcanio, Burro, Buteo.

C

Calácico, Calatino, Caldo, Caleno, Calero, Caletio, Calígula, Calisuno, Calixto, Calogero, Calpornio, Calpurniano, Calpurnio, Calvino, Calvo, Camerio, Camilo, Campano, Candidiano, Cándido, Candidio, Canio, Canisio, Cantaber, Capito, Capitón, Caprario, Caracturo, Caranto, Carbo, Carino, Carisio, Cario, Carnifex, Caro, Casca, Casiano, Castino, Castorio, Casto, Casiano, Catilina, Catón, Catonio, Catulo, Cato, Ceciliano, Cecina, Ceco, Celato, Celer, Celeste, Celestio, Celiano, Celino, Celso, Cencio, Ceneo, Censorino, Centumalo, Cepio, Cerelio, Cerialis, Cerinto, Cerulario, Cerviano, Cérvido, César, Cetego, Cloro, Cicerón, Cico, Cimber, Cinna, Cinniano, Cita, Citino, Civiles, Claro, Clasiciano, Claudiano, Cleandro, Clemente, Clodiano, Cogitato, Colias, Colatino, Columbano, Columella, Comes, Comiciano, Comicino, Comidio, Commido, Commio, Cómodo, Conceso, Congrio, Constante, Constancio, Córbullo, Cordo, Córnix, Cornuto, Corvino, Corvo, Cosmas, Cotentino, Cotta, Craso, Cremucio, Crescentio, Cresces, Crispiano, Crispido, Crispino, Crispo, Cristiano, Critón, Crotilo, Cucufate, Culeolo, Cumano, Cunobarro, Cupitas, Curio, Ciptriano, Ciprio, Cíprico, Cuartito, Cuarto, Cuatruo

D

Daciano, Dalmacio, Dama, Damasipo, Dámaso, Damiano, Dánnico, Dardanio, Dárdano, Decencio, Deciano, Decmicio, Decmo, Dexión, Dexipo, Dídico, Digno, Dión, Diocleciano, Diocórides, Diserto, Docilino, Docilo, Dolabella, Dominico, Domiciano, Donaciano, Donato, Donico, Doroteo, Draco, Drusilo, Druso (asociado con la gens Claudia), Dubitatio, Dulcicio, Durio, Duro, Duviano.

E

Eborio, Eburno, Ecdicio, Eclecto, Egbutio, Egnatio, Elerio, Elifas, Elpidio, Elvorix, Emérito, Emilio, Emiliano, Encrato, Enteco, Ennio, Ennodio, Eono, Epidiano, Epímaco, Epolonio, Erasino, Escápula, Escaro, Escatón, Escauro, Esclero, Escévola, Escipión, Escribonio, Escriboniano, Escrofa, Esdras, Espártico, Espendio, Esperato, Estadio, Estico, Estrabón, Eudoxio,

Eudoxio, Eugenio, Eugenio, Eulogio, Eugenio, Eunapio, Eufemio, Eustacio, Euterio, Evodio, Extingo, Exusupereo, Exuperancio, Exuperto

F

Fabaino, Fabilo, Facilis, Fado, Fago, Falco, Falconio, Faltonio, Falx, Famia, Familiares, Fastidio, Faro, Faustilo, Faustíniano, Faustínio, Fausto, Faventino, Felicísimo, Felísimo, Félix, Ferasio, Ferentino, Ferreolo, Festo, Fidelis, Figulo, Filippo, Fimbria, Fimo, Firmito, Firmo, Flaco, Flavio, Flavián, Flaviano, Flavilo, Flavino, Florente, Florencio, Floriano, Floro, Soriano, Focio, Fortunato, Frauco, Fredisio, Frigidiano, Frontales, Frontino, Fronto, Fructosas, Fruti, Frugio, Frumentio, Fullofaudes, Fulviano, Furio, Fuscino, Fusco.

G

Gayano, Gayo, Gala, Galaro, Galeno, Galero, Galio, Galo, Galvisio, Gariliano, Gauro, Gavro, Garbos, Gelasio, Gelio, Gemelo, Geminiano, Generido, Genesisio, Geniales, Gennadio, Gerardo, Germano, Germánico, Gesio, Geta, Getha, Glabrio, Glauca, Glóbulo, Gluvias, Glycia, Gordián, Gordiano, Gordio, Gorgonio, Graco, Gracilis, Graciano, Graciliano, Grato, Gregorio, Grumio, Gualtero, Grilo.

H

Hábito, Hardalio, Aterió, Helvio, Herculio, hereno, Herma, Hermina, Hesiquio, Hiberio, Hilario, Hilaris, Hilario, Hirpinio, Hirro, Homulo, Honorato, Horacio, Hortensis, Hortensio, Hortenso, Hosidio, Humilo, Hibrida

I

Iacomo, Igenno, Ignacio, Indalecio, Indo, Ingenuo, Ingenuino, Iocundo, Iovino, Ireneo, Isatio, Isáurico, Itálico, Ivmaro

J (en una adaptación al castellano, en latín no existe la j y se utiliza la i)

Januario, Javoleno, Joviano, Joviniano, Jovino, Jovio, Juva, Julián, Juliano, Junciono, Junco, Juniano, Justiano, Justiniano, Justino, Justo, Juvenal, Juvenil

L

Labieno, lactancia, Laeca, Laenas, Laetino, Laevino, Larcio, Lartio, Luterano, Latinio, Laurencio, Léxico, Léntulo, Lentullo, León, Leoncio, Lépedo, Leponto, Leptis, Libanio, Liberalis, Libón, Liciniano, Licinio, Ligur, Ligustino, Limetano, Lino, Liborio, Litera, Litumaris, Liviano, Livigeno, Longino, Loverniano, Lovernio, Lucán, Lucano, Luciano, Luciliano, Lucrecio, Luctaco, Lúculo, Lunares, Luonerco, Luperco, Lupicino, Lupino, Lupis, Lurco, Lurio, Luterio, Lutorio.

M

Mácalo, Macrino, Macro, Macrobio, Macrón, Mactator, Magnentio, Magno, Magunno, Majo, Malco, Malo, Maltano, Mancino, Manlio, Mansuelo, Marcallas, Marcelino, Marcelo, Marcial, Marciano, Marcio, Marcipor, Margarita, Mariniano, Marino, Maricial, Marítimo, Mario, Maro, Marsallas, Mársico, Marso, Marsias, Martial, Martialis, Martino, Martirio, Marulino,

Marulo, Materno, Mato, Mauricio, Maurso, Maximián, Maximiano, Maximinio, Maximino, Máximo, Mayo, Mayor, Mecenas, Mecio, Medulino, Megelo, Meloso, Melito, Mellito, Melo, Meminio, Memmio, Memor, Mercator, Mercurial, Mercurino, Merula, Messala, Messor, Metelo, Metilio, Metuno, Miciano, Mico, Micón, Milenio, Minerval, Miniano, Minor, Miliciano, Moderado, Molaco, Momo, Montano, Montao, Mordantico, Luciano, Muco, Nuncio, Murena, Mus, Musa, Músico, Mutilo, Multio.

N

Nabor, Narciso, Narres, Nasica, Naso, Natalito, Natalis, Naucracio, Nazario, Nectárido, Nelio, Nemesiano, Nemnogeno, Neneo, Nennio, Nepos, Nerón, Nertomaro, Nerva, Nevio, Nicasio, Nicetio, Nígelo, Níger, Nígidio, Nigrino, Niraemio, Nolo, Nonio, Noster, Novicio, Novelio, Numerio, Numeriano, Numonis

O

Océano, Octavián, Octaviano, Octobriano, Olenio, Olímpico, Opilio, Opimio, Opis, Optado, Ordio, Oriental, Oriencio, Oriso, Orosio, Osteriano, Otón, Ovido, Ovidio

P

Pacatiano, Pacomio, Pacuviano, Paenula, Paetino, Paeto, Palicamo, Panfilio, Panecio, Pansa, Pantenso, Pantera, Pantera, Papiniano, Papo, Parato, Parnesio, Pascencio, Pastor, Patérculo, Paterno, Paciente, Patricio, Paulino, Paulo, Pavo, Pelagio, Penno, Peregrino, Perenne, Perpenna, Perperna, Pertaco, Pertinax, Petacio, Petreio, Petronax, Petro, Pictor, Pilato, Pilo, Pinario, Pisón, Plácido, Planta, Plaucis, Plaucio, Plauto, Pleminio, Polieno, Polio, Polo, Polibio, Pompeyo, Pompolussa, Pomponio, Poplícola, Porcio, Porco, Porfirio, Postumiano, Póstumo, Potito, Praetexto, Prilidiano, Primano, Prímulo, Primo, Prisca, Prisciano, Priscilián, Prisciliano, Prisco, Probo, Proceso, Proceo, Próculo, Proción, Profuterio, Propercio, Protasio, Proto, Próximo, Publano, Públicola, Público, Pudente, Pudencio, Pulcro, Pulcrerio, Pulo, Pusino, Pústula.

Q

Quentino, Quieto, Quintiliano, Quintillo, Quintillio, Quintilo, Quintino, Quinto, Quiriaco, Quírico, Quirinal

R

Ramio, Ramiro, Ravila, Reburro, Recepto, Recto, Regilo, Regino, Régulo, Remigio, Remo, Renato, Respecto, Restituto, Rex, Reso, Ripano, Rogato, Rogelio, Romano, Romuliano, Rómulo, Roscio, Rubio, Rubeolo, Ruffiniano, Rufino, Rufrio, Rufo, Rulo, Ruricio, Ruso, Rústico, Ruciliano.

S

Sabelio, Sabiniano, Sabino, Sacerdote, Saeno, Salinator, Saloniano, Salonino, Salonio, Salvián, Salviano, Salvio, Santo, Sandiliano, Sanga, Sarimarco, Sarrio, Saturnino, Saunio, Sebastián, Sebastiano, Secundas, Segestes, Sejano, Sellic, Séneca, Seneciano, Senecio, Senil, Senna, Senopiano, Sentio, Séptimo, Septimiano, Sergio, Serginiano, Seronato, Serrano, Sartorio, Servano, Servacio, Servilio, Seuso, Severlino, Severo, Sevso, Sículo, Sidonio, Sígilo, Sila, Silano, Silio, Silo, Silo, Silvano, Similis, Simo, Simples, Simpliciano, Sirio, Sírico, Sisenna, Sisinnio, Sita, Solemne, Sórex, Sorio, Sosio, Sotérico, Soulino, Sudreno, Suilio, Sulino, Sulpicio, Super, Superbo, Superstes, Sura, Surino, Surio, Suro, Sylla, Silviano, Silvio, Simmanco, Sinforiano, Sinfroniano, Sinistor, Sínodo

T

Tácito, Taenario, Tancino, Tánico, Tarquinio, Tarsicio, Tasio, Taciano, Taurino, Telesino, Terenteciano, Tercio, Tertulián, Tertuliano, Tértulo, Tertulio, Tétrico, Tetuliano, Trasea, Turino, Tiberino, Tiberino, Tíbulo, Tiburte, Tiburcio, Tigelo, Licinio,

Ticiano, Título, Torcuato, Toucio, Trajano, Trajilo, Tranio, Tranquilo, Trebelio, Trebio, Treboniano, Trebonio, Tremero, Tremorino, Trénico, Treno, Triario, Trifer, Trífero, Trimalción, Trogo, Trupón, Luciano, Tuditano, Tulla, Tulio, Toribio, Turpiliano, Turpilino, Turpilas, Tuticano, Tutor, Tifón, Tirano

U

Ulfila, Ulises, Ulpiano, Umbonio, Urbico, Ursacio, Ursino, Urso, Uticense

V

Vala, Valente, Valentiniano, Valentino, Valerián, Valeriano, Valgo, Varialo, Varro, Varrón, Varo, Vatia, Védrix, Vegetio, Velio, Velo, Venancio, Venator, Venter, Venustinio, Vegeno, Veranio, Verecundo, Virgilio, Verino, Verres, Verrucosis, Verulo, Verullo, Vero, Vespasiano, Vespilo, Vestino, Vestorio, Vetrano, Vetoniano, Veturio, Viator, Vibeno, Vibio, Vibulio, Víctor, Victorino, Victicio, Vincentio, Vindex, Viniciano, Vipsanio, Virgilio, Virginio, Viridio, Virilio, Virnio, Vitalino, Vitalión, Vitalis, Vitórico, Vítulo, Vito, Vócula, Volturcio, Voluseno, Volusiano, Vonones, Vopisco, Voteporix, Vulsón

Z

Zenón, Zoilo, Zósimo

NOMBRES DE PLEBEYOS Y ESCLAVOS

Adonis, Albo, Apis, Ascilto, Bárbaro, Cícimbrico, Cipariso, Cordio, Encolpio, Escilto, Esporo, Estatario, Eumolpo, Félix, Filebo, Ganímedes, Jacinto,



Gitón, Gluturino, Grumio, Lamponio, Licas, Lucánico, Messor, Myrmex, Narciso, Niger, Onésimo, Palante, Palas, Palestra, Pánfilo, Porclaca, Posca, Rubio, Rufo, Salsula, Semicupa, Serapión, Telesión, Tirón, Trimalción, Trufa, Viburnio

NOMBRES CRISTIANOS

Varones: Adeodato, Andrés, Barnabas, Clemente, Daniel, Esteban, Eusebio, Filemón, Hermas, Isaías, Jacobo, Jeremías, Jerónimo, José, Juan, Judas, Justo, Justino, Lucas, Marcos, Martías, Miguel, Pedro, Pablo, Policarpio, Teodoro, Teodoreto, Teófilo, Tobías, Tobito, Jesús

Mujeres: Isabel, María, Priscila, Rebeca, Sara, Tais, Tecla,

Dentro del Imperio Romano también existen otros pueblos. A continuación se ofrecen algunos ejemplos. Cuando estos pueblos son aceptados en el Imperio a menudo convierten sus nombres bárbaros en cognomen y los latinizan.

NOMBRES ARABES

Varones: Abd-Maliku, Aden, Adham, Adil, Aiyibel, Ammeh, Aretas, Babatha, Casil, Dabir, Dekel, Haidar, Harb, Iamuru, Lukman, Malco, Marr, Mazin, Naji, Obaishu, Obodas, Obodiano, Qabil, Rabel, Raúl, Rakim, Sileo, Siraj, Temani.

Mujeres: Abia, Adara, Badia, Batoul, Celmira, Derifa, Ghada, Maja, Qadira, Samira, Sana, Suleika, Tahira, Uzza, Yaminah.

NOMBRES BRITANOS Y GALOS

Varones: Abertho, Adeodato, Adiutano, Agedinco, Aherno, Airardo, Alethe, Ambigato, Ambórix, Aneoresto, Balae, Belloveso, Berico, Binig, Bolgio, Bran, Brenno, Caractaco, Cassivelauno, Ceallach, Cingetórix, Cirano, Concolitano, Cunobelino, Deceneo, Derog, Diviciaco, Drevo, Druim, Drust, Dumnorix, Garmon, Geron, Helico, Kelig, Kien, Kleden, Lewy, Mandubracio, Mannig, Maoran, Merin, Mudan, Onen, Rog, Salmhor, Sharvan, Satrelano, Sedulio, Taximagulo, Tincomaro, Togodumno, Treveur, Uilge, Uilchil.

Mujeres: Agata, Ainge, Alis, Beara, Berched, Birog, Boadicea, Caelur, Clair, Daalny, Eala, Enghi, Fais, Fionna, Huna, Lanwenn, Lewinna, Manissa, Melle, Nesta, Nynia, Rhyanidd, Sabra, Sinna, Solena, Thola, Urith, Vouga, Vicana.

NOMBRES DACIOS, TRACIOS Y MOESIOS

Amadoco, Cersoblyptes, Cotys, Decéballo, Espartaco, Esperadoco, Hebryzelmis, Maesades, Medoco, Octamasades, Padruiteres, Sadoco, Scylas, Seuthes, Sitalces, Teres, Vigis

NOMBRES EGIPCIOS

Varones: Adjib, Ahmosis, Amemenhab, Ashai, Awan, Bakenhosu, Bauerdat, Biti, Dagi, Duauf, Fante, Hapuseneb, Heribor, Iabi, Ipuky, Ity, Iumeri, Jasejem, Jensuhotep, Ka'aper, Kemnebi, Manetón, Menkaura, Menna, Montenheth, Mshai, Nanefer, Nebamun, Neco, Oba, Osorkón, Panehsi, Pawero, Pentu, Remosis, Rib-Addi, Sahura, Sebejetep, Sebi, Sejemjet, Sennufer, Setau,

Unas, Urhiya, Userhat, Wegaf, Wenis, Weshpath, Yuf, Yuny

Mujeres: Akana, Bisi, Ebio, Ekibe, Hime, Kimesi, meskenit, Nebit, Objit

NOMBRES FENICIOS Y CARTAGINESES

Amílcar, Aníbal, Asdrúbal, Baalyaton, Baalbacel, Felyssam, Hanón, Hiram, Ithobaal, Muttun, Pumay, Zakerbaal

NOMBRES GODOS

Prefijos de nombre: Ahta-, Airman-, Alha- o Ala-, Amala-, Anda-, Ansa-, Aria-, Auda-, Auha-, Badua-, Balta-, Daga-, Filu-, Friti-, Ilda-, Gaesu-, Gau-, Goda- o Guda-, Gunth-, Hildi-, Huna-, Liuda-, Mata-, Nanta-, Odo-, Ragina-, Rica-, Reda-, Sigis-, Sunya-, Swintha-, Tauris-, Thrasa-, Ulf- o Wulf-, Vandila-, Vili-, Vinita-, Viti-

Sufijos masculinos: -abad, -aberit, -abalt, -frith, -funs, -gern, -gar o -agar, -gis, -laf o -alaf, -mer o -imer, -mund, -noth, -red o -ared, -ric o -aric, -swith, -vacer o -hacer, -ulf o -wulf.

Sufijos femeninos: -gyth, -hild, -swith.

NOMBRES GRIEGOS

Varones: Adelfio, Antícares, Androcles, Agatocles, Alexandro, Andrómaco, Aristarco, Batilo,

Cadmo, Carnaedes, Crátero, Critias, Dionisio, Duris, Eaco, Equemo, Eryx, Estratón, Faeno, Fálaris, Gelo, Glaucias, Hagesias, Heracleides, Hiparlo, Ínaco, Isidor, Kallikles, Krtion, Jasón, Lamacos, Lisipo, Macedón, Marción, Menestos, Mnécates, Mopso, Nearco, Orfeo, Pandión, Pelias, Pólux, Praxis, Quilón, Radamantos, Retógenes, Sadas, Saurias, Tales, Tesalio, Theodoros, Tiresias, Ulises, Zeuxis

Mujeres: Acaya, Aérope, Aretusa, Baucis, Cirene, Cloris, Damaris, Elpir, Endeis, Gigaia, Hécabe, Lede, Lira, Maonia, Pales

NOMBRES IBEROS

Abadutiker, Abararban, Abariegite, Abartaban, Abartiagigis, Aibekeres, Bagarok, Baikar, Baisebilos, Baisetas, Balkar, Basirtir, Bastartine, Bedule, Biosildun, Cerdubles, Culcas, Edecán, Ertebas, Iceatin, Icortas, Idultas, Indíbil, Indikortes, Istabaris, kalbo, Katulatin, Korbis, Lagunas, Mardonio, Nabarsosin, Nereildun, Orison, Orisos, Sabarbik, Situbolai, Socintater, Tibaste, Turisbas, Unibetin, Uraucen, Urcaildu, Urtices.

NOMBRES SIRIOS

Abgar, Belus, Malalas, Ma'nu, Sampsigeramus, Rabbel, Sanatruq, Sosibius, Zabdion

REGLAS PARA EDAD ROMANA: VAMPIRO

Este apartado perfila información del manual básico de **Edad Oscura: Vampiro**, y te proporciona las reglas que necesitas para crear no sólo un nuevo personaje, sino un personaje romano. En esencia el proceso de creación es el mismo. Sólo cambia la ambientación.

Los jugadores que tengan bastante experiencia a la hora de inventar vampiros del Mundo de Tinieblas deberían revisar su método a la hora de crear personajes romanos. Incluso el grupo más creativo de jugadores puede sentirse descolocado por una Crónica histórica. El monstruo puede ser el mismo, pero el contexto ha cambiado. Sigue los pasos de Concepto, Atributo, Habilidades, Ventajas y los Últimos Toques. Consulta al Narrador para averiguar qué nivel de información histórica está dispuesto a incorporar a la Crónica y qué elementos de Edad Oscura no son adecuados para la ambientación de Edad Romana. Consulta las plantillas del Apéndice para obtener ideas e inspiración básicas. Acude a las fuentes.

Y prepárate para comenzar

HABILIDADES

El nivel tecnológico y cultural, aunque es diferente de Edad Oscura con respecto a Edad Romana, en esencia continúa siendo válido. Algunos elementos todavía no han aparecido, pero en gran parte la gente de a pie sigue viviendo y sobreviviendo de la misma manera. Esto se refleja en que las Habilidades se mantienen salvo con las siguientes precisiones:

Los personajes que pertenezcan a la Magistratura de los Augures o que de alguna forma participaran en los cultos religiosos en vida pueden

adoptar el conocimiento secundario de Ritual. Al contrario que Teología, Ritual no se ocupa tanto en los detalles teóricos y dogmas religiosos, como en la práctica ceremonial.

Filosofía ocupa el lugar de Teología, ya que la religión pagana no dispone de un sistema tan estructurado como el cristianismo. La naturaleza de los dioses forma parte de la Filosofía. De todas formas Teología se puede seguir adquiriendo como Conocimiento secundario, y los vampiros cristianos pueden tomarla en lugar de Filosofía.

NUEVO CONOCIMIENTO: FILOSOFIA

Severo miró a sus alumnos y se llevó las manos a la cabeza. Observó la discusión entre sus dos filii, y meditó sobre si merecía la pena continuar su educación. Entonces recordó la paciente mirada de Plaucino, su maestro, y la desesperación se alejó, derrotada por una nueva chispa de decisión. Tras golpear la mesa para atraer su atención continuó.

-El placer no consiste en satisfacer todos y cada uno de los caprichos que el cuerpo exige. El placer consiste en la consecución de la felicidad renunciando a todo lo que nos es superfluo.

Este Conocimiento representa por una parte el conocimiento filosófico del personaje, pero también la capacidad de utilizarlo en debates o para razonar respuestas a enigmas y problemas lógicos. Cuando el personaje se especializa debe elegir una escuela de pensamiento filosófico. Se supone que el personaje ha aprendido los elementos y verdades desentrañados por los grandes filósofos clásicos y que ha leído sus obras.

Filosofía puede utilizarse para convencer a otros individuos que conozcan los sistemas lógicos y

filosóficos de la época y para dar peso y razón a los argumentos, lo que puede resultar útil a la hora de preparar un debate.

Poseído por: Filósofos, oradores, maestros, bibliotecarios, eruditos

Especialidades: Platonismo, Aristotelismo, Estoicismo, Epicureísmo, Pitagorismo

· Aficionado: Tu maestro disfruta poniéndote en apuros

· Estudiante: Conoces algunos de los discursos y teorías de tu maestro y puedes utilizarlos.

· Instruidos: Eres un defensor de la escuela filosófica en la que estudiaste

· Sabio: Podrías desarrollar tu propio sistema filosófico.

· Maestro: Disfrutas poniendo en apuros a Sócrates.

NUEVO CONOCIMIENTO SECUNDARIO: RITUAL

Magno tocó el altar con dos dedos, percibiendo las manchas de sangre en los hoyuelos de la piedra.

-Éste no fue un augurio ordinario –murmuró–.

Algo fue golpeado con suficiente fuerza para dejar estar marcas. Algo fue cortado. Quizás decapitado.

-Ah –dijo Mjaj, observando desde las sombras–. Un sacrificio. Conozco el tipo. Y conozco al dios que lo quiere. No es un dios romano.

Los personajes que posean este Conocimiento son educados en los rituales y ceremonias apropiados de la multitud de dioses que supervisan el mundo romano. No se trata de conocimiento ocultista, sino de una familiaridad con las historias disponibles y complicadas de la religión y la comprensión de las prácticas adecuadas en su lugar, doméstico y extranjero. Aparte también permite realizar las fases y movimientos necesarios para llevar a cabo los ritos y ceremonias con éxito.

Ritual también se utiliza para realizar rituales religiosos mundanos y las ceremonias del Culto de Augures.

Poseído por: Artistas, augures, paganos devotos, filósofos, eruditos.

Especialidades: Profecías, Panteón (romano, egipcio, parto), Rituales

· Novato: Puedes sostener una vela, unas campanillas y utilizarlas cuando el sacerdote lo mande.

· Practicante: Puedes sustituir a un sacerdote en una parte de los ritos.

· Competente: Puedes ejercer como sacerdote en cualquiera de los ritos cotidianos.

· Experto: Podrías dirigir un templo

· Maestro: Ante una situación inesperada podrías improvisar nuevos ritos.

EL DEBATE EN EL SENADO ETERNO

Los Vástagos de Roma son criaturas apasionadas y agresivas. En los salones de la Necrópolis, la disputa no es un acto ocasional –es una parte constante de la noche en la sociedad vampírica, no menos integrada o ritualizada que cualquier otra práctica.

Al principio de la creación del Senado Eterno, se decidió que la resolución violenta de los conflictos no podía tolerarse en una asamblea civilizada de vampiros. Aunque se comprendía que era inevitable algún

derramamiento de sangre ocasional, los Vástagos decidieron crear un sistema ritualizado de desacuerdo y debate que sirviera como sustituto, proporcionando un medio alternativo para vencer a un enemigo (y poner los cimientos para una sociedad gobernada por vampiros socialmente hábiles, en la que el poder físico pudiera ser sometido).

Ahora resulta inadmisibles que los vampiros con Posición en el Senado Eterno luchan abiertamente por una disputa civil. El derramamiento de sangre es la forma en que los *bárbaros* solucionan sus diferencias. Los colmillos desnudos y los ojos brillantes en la Necrópolis son *gestos*, utilizados para destacar una parte del discurso especialmente vívida o un punto del mismo.

Esto no quiere decir que los Vástagos nunca dejen a un lado su civismo y no puedan lanzarse a por la garganta del adversario. El Senado Eterno es una organización llena de violencia, y los harapientos Populares no son precisamente conocidos por su aguda retórica. Pero matar a otro miembro del Senado Eterno con tus propias manos no proporciona respeto en la Necrópolis. Demostrar que el adversario *merece* la Muerte Final ante un jurado de iguales y *convencerlos* de que lo destruyan por ti –ésa es la forma correcta de hacer las cosas.

El Senado Eterno proporciona foros para el debate ritualizado del Senado, y ambos tienen medios formales de acusaciones y reuniones formales de testigos para determinar los resultados. Las disputas personales pueden ser presenciadas por cualquier número de Vástagos con Posición, mientras que los debates para determinar la política oficial requieren la satisfacción de criterios específicos (números, niveles de Posición y la presencia de determinados oficiales).

LA NATURALEZA DE LA DISPUTA

Existe tres tipos de debate oficialmente reconocidos en el Senado Eterno: personal, filosófico y de oficio. Cada uno posee su propia etiqueta, incluyendo gestos, tonos y jerga especializada.

Cada estilo de debate se trata como un desafío extendido entre competidores, y cada uno tiene su propio método para calcular el número objetivo básico para derrotar a un participante. Cualquiera que busque derrotar al participante debe acumular un número de éxitos contra el oponente igual o superior al número objetivo.

En el caso de varios participantes, se asocia un número objetivo a cada uno. Un vampiro es eliminado del debate cuando todos los demás han igualado o superado el número objetivo asociado a ese vampiro. Si un solo participante derrota al vampiro, ya no puede ganar el debate, pero puede seguir atacando a los participantes que todavía no han acumulado suficientes éxitos para derrotarlo. Un vampiro no puede atacar a un participante que le ha derrotado, aunque no haya sido completamente eliminado del debate.

DEBATE PERSONAL

Un debate personal entre Vástagos se considera una defensa de virtud en un intento de demostrar la superioridad sobre el oponente. En esencia, dos (o más) vampiros hacen declaraciones de sus mejores virtudes, apoyados por sus argumentos, y permiten que el público



decida cuál es el vampiro más virtuoso. En general, el primer turno de discurso se decide al azar.

Los debates personales se celebran por diversas razones. Son comunes cuando se intenta decidir quién debería ocupar un puesto oficial (como por ejemplo, un pregonero del Senado Eterno, o como magistrado de los Populares), pero también pueden producirse cuando dos vampiros comparan sus logros, y compiten por que se reconozca su responsabilidad en las victorias oficiales o sólo buscan la aprobación popular. Los debates personales formales a menudo se celebran en las asambleas del Senado Eterno, pero pueden surgir de forma espontánea en cualquiera de las Magistraturas. Incluso los Vástagos que no son famosos precisamente por su actitud retórica, a menudo recurren al debate personal para solucionar disputas sobre qué vampiro es el mejor guerrero.

DEBATE FILOSOFICO

Mientras que un Debate Personal se concentra en los atributos de los participantes, uno filosófico está relacionado principalmente con una diferencia de opinión con otro individuo. Puede ser sobre casi cualquier tema, pero el objetivo es sencillo: convencer al público de que tus argumentos tienen más sentido (o que son más pragmáticos, atractivos o aceptables). En general, el primer vampiro que habla se decide al azar.

Los Debates Filosóficos raramente se celebran en asambleas oficiales. Normalmente se consideran discusiones relativamente frívolas, aunque esta percepción no podría estar más lejos de la verdad. En muchos casos los argumentos presentados son realmente serios para los participantes (como, por ejemplo, en el caso de un Cainita proselitista que defiende su religión ante una asamblea de Vástagos paganos). A menudo, una victoria en un Debate Filosófico puede afectar

profundamente a los miembros de la audiencia, cambiando su perspectiva sobre un tema a posteriori. Los argumentos de este tipo tienden a durar más tiempo que cualquier otro, así que no suelen aprobarse en reuniones legislativas o formales.

DEBATE DE OFICIO

Un Debate de Oficio siempre se convoca para tomar una decisión política. Ya sea un argumento presentado ante una asamblea del Senado Eterno, una asamblea Optimate o una banda diversa de ladrones organizados de la Magistratura de los Populares, es el intento por parte de los Vástagos de atraer la opinión del público y dirigir la futura política de la Magistratura, banda, grupo o individuo afectado.

Los Debates de Oficio casi siempre forman parte de una asamblea oficial, y casi siempre son considerados temas solemnes e importantes. Los argumentos de este tipo no llevan tanto tiempo como los oficiales, pero pueden extenderse si se presentan ante un público lo bastante grande (o son presenciados por suficientes Vástagos dispuestos a interferir o contribuir a su resultado).

Un debate no puede considerarse de Oficio a menos que un cuerpo capacitado para crear o cambiar la ley (como el Senado Eterno, o un círculo de elevada posición de una de las Magistraturas) declare que lo es. De otra forma el tema del debate se considera filosófico.

SISTEMA

Aunque puede resultar entretenido interpretar un apasionado debate de una asamblea del Senado Eterno, pasarse horas intercambiando argumentos vacíos puede volverse sencillamente *aburrido*. A continuación se muestran dos sistemas de debate para poder agilizar el proceso, aunque el Narrador debería seguir primando la

interpretación si resulta especialmente adecuada. Si te resulta demasiado complejo, redúcelo a una mera tirada enfrentada entre las características oportunas para abreviar.

Cada personaje debe elegir uno de los tres Estilos de Debate: Lógica, Política y Retórica. Cada uno de ellos es adecuado para determinados escenarios y ofrece sus propias ventajas y desventajas. Nada impide que un personaje aprenda varios Estilos de Debate, pero debería determinar con cuál de ellos se siente más a gusto. Como opción, el Narrador puede decidir que cada personaje escoja un Estilo Primario de Debate, sufriendo un +1 a la dificultad en los demás.

Al principio del debate se establece la Integridad de cada participante (igual a su Fuerza de Voluntad temporal al comienzo del debate). Ese número es el número de éxitos que el participante tiene que alcanzar para derrotar al oponente.

El proceso de debate consiste en tiradas enfrentadas, entre un personaje que inicia el debate (propuesta) y el personaje que responde al debate (réplica). El que saque más éxitos gana esa ronda de debate. Los éxitos obtenidos por encima del oponente se van acumulando en una reserva y el primero que obtenga tantos éxitos como puntos de Fuerza de Voluntad (Integridad) del oponente gana.

ESTILO DE DEBATE: LOGICA

Requisito: Tu personaje tiene una extensa práctica y entrenamiento en el pensamiento formal lógico, bien en vida o en la no muerte. Puede ser un filósofo, un estratega militar o un erudito. Para utilizar este estilo es necesario tener el Conocimiento: Filosofía.

Cada personaje puede utilizar una Maniobra de Debate en cada turno de debate. Cada vez que el personaje cambie de maniobra recibe un +1 a la dificultad de su Maniobra en el siguiente turno. Esta penalización se reduce si pasa al menos dos turnos utilizando la misma Maniobra.

Cada maniobra especial de Debate Retórico tiene un coste de reserva de dados señalado entre paréntesis que es necesario disponer para poder utilizarla con Atributo apropiado + Filosofía.

Referencia (2): Tu personaje es hábil conectando cuidadosamente sus argumentos con verdades conocidas o asumidas de forma que todo lo que dice es mucho más difícil de atacar. Elige sus palabras con precisión para recordar a la audiencia esas verdades, aunque su discurso en sí no sea necesariamente cierto. Al principio de cualquier turno, puedes declarar que tu personaje está utilizando Referencia, y añadir +1 a su puntuación de Fuerza de Voluntad en ese turno. Tu personaje sólo puede utilizar Referencia si su argumento en ese turno está basado en la Inteligencia o la Astucia.

Dilema (3): Tu personaje sabe como preparar un argumento de forma que el oponente se vea obligado a elegir entre dos opciones, y ambas pueden perjudicarlo igualmente en el debate. Debes declarar que el ataque es un Dilema, y hacer una tirada basada en la Inteligencia o la Astucia como es normal. Si la tirada es un éxito, la tirada no contribuye al avance del personaje en la victoria del Debate, sino que el oponente momentáneamente se encuentra ocupado intentando deshacerse de un dilema y

no puede aplicar su Fuerza de Voluntad al siguiente argumento presentado contra él (que puede ser el de tu personaje al turno siguiente o de alguna otra fuente).

Kairos (4): Tu personaje tiene un sentido avanzado del “Kairos”, o “el momento oportuno”. Sabe exactamente cómo fluye el debate, y está bien experimentado en aprovechar ese flujo para mantener a la audiencia de su lado, incluso mediante el uso de tácticas no convencionales. En cualquier momento que haga un argumento exitoso basado en la Inteligencia o la Astucia, puede declarar que se trata de un Kairos y cambiar de táctica sin sufrir la penalización normal de +1.

Cuando se utiliza el Kairos, se considera que el personaje cambia de táctica. Si quiere cambiar de táctica de nuevo sin penalización, debe utilizar Kairos de nuevo.

Hipérbaton (5): Tu personaje es capaz de preparar cuidadosas trampas verbales diseñadas para hacer que su oponente parezca tonto, e incluso abrirse a una réplica inesperada y debilitadora. Cuando el oponente haga un argumento ofensivo, tu personaje puede hacer un argumento defensivo en respuesta (gastando un punto de Fuerza de Voluntad), y de repente responder con una réplica rápida basada en la Astucia + Filosofía que constituya un ataque por sorpresa. Esta réplica se hace con una penalización de +1 a la dificultad. El oponente debe tirar su Fuerza de Voluntad y sacar al menos tantos éxitos como el personaje haya obtenido en su Hipérbaton, o de lo contrario quedará confundido y posiblemente pierda el debate.

Elocutio (6): El personaje está tan bien entrenado y familiarizado con las reglas de la razón y la lógica que es capaz de realizar argumentos que atacan las posiciones de múltiples oponentes con una sola afirmación. Haz la tirada normal de ataque basada en Inteligencia o Astucia + Filosofía por parte del personaje. Esta tirada recibe una penalización de dados igual al número de oponentes atacados con este argumento (hasta un máximo de -5 dados).

ESTILO DE DEBATE: POLITICA

Tu personaje tiene una extensa práctica y entrenamiento en la forma de desenvolverse en los salones de la política, bien en vida o en la no muerte. Puede ser un político profesional, un populista o un demagogo. Para utilizar este estilo es necesario tener el Conocimiento: Política.

Al contrario que la Lógica cada maniobra especial de Debate Político no tiene un coste de reserva de dados fijo. Basta con el Atributo apropiado + Política (o la Habilidad apropiada para el debate).

Existen cuatro estilos básicos de debate formal reconocido por la instrucción de la sociedad de los Vástagos. Cada uno está asociado con una serie de posturas y gestos corporales, y los vampiros cultos pueden reconocer fácilmente los estilos utilizados en un debate. Se asume que un vampiro que participa en un debate con una técnica particular mantendrá esa estrategia a lo largo de todo el argumento. De hecho, quienes cambian de táctica en medio de la discusión, pueden provocar una reacción negativa del público. A menos que circunstancias especiales lo permitan, cambiar de táctica añade de inmediato +2 a la dificultad básica necesaria para tener éxito, y sustituye la nueva

bonificación o penalización por la que se encontraba establecida previamente. De esta forma, aunque el Debate Político es más sencillo, a menudo apelando a hechos subjetivos, no es tan flexible como un Debate Retórico. En un enfrentamiento entre un Retórico y un Político, el primero dispone de mayor capacidad de maniobra, pero el segundo puede recurrir a más argumentos para convencer al público, incluso a sus simpatizantes.

Lógica agresiva: Adoptando una postura de superioridad intelectual, el vampiro intenta tranquilamente demostrar la fuerza lógica de su argumento, al mismo tiempo que señala los fallos del de su oponente. La tirada de debate está basada en la Inteligencia + cualquier Habilidad relevante para la conversación. Tomar como referencia las enseñanzas de los antiguos estaría representado por una tirada de Inteligencia + Academicismo, mientras que recurrir a la experiencia propia para rechazar un punto particular es una tirada de Inteligencia + Supervivencia.

La postura reconocida y propia de un vampiro que emplea la Lógica Agresiva es fuerte y firme, con movimientos lentos y deliberados. Todos los gestos de las manos y la cabeza están coordinados para añadir a esta impresión una inquebrantable fuerza y confianza. Una racionalidad fría y serena es importante para tener éxito en este estilo de debate.

Los públicos cultos e intelectuales favorecen un argumento de Lógica Agresiva. Se añade un modificador de -2 al número de éxitos necesarios para derrotar al oponente si la mayoría del público está formado de pensadores cultos. Se aplica un modificador de +2 si la mayoría del público es inculto.

Maniobra Hábil: Utilizando giros repentinos y frases ingeniosas, el vampiro intenta manipular e invertir el significado aparente de los argumentos de su adversario y al mismo tiempo hacer que los suyos parezcan inquebrantables. La tirada del debate está basada en la Astucia del vampiro + cualquier Habilidad relevante para la conversación. Utilizar juegos de palabras para engañar a un oponente estaría representado por una tirada de Astucia + Expresión, mientras que utilizar la jerga militar para iluminar una metáfora que impresione al público requeriría una tirada de Astucia + Pelea.

Este estilo se acompaña de gestos más móviles – el orador normalmente abarca más espacio que quien utiliza Lógica Agresiva. Los gestos dirigidos al oponente a menudo debilitan sus argumentos, y destacan ataques especialmente ingeniosos, indicando los fallos del contrario.

Maniobra Hábil es más popular entre públicos poco solemnes, a los que no les importa tanto la resolución política como disfrutar del debate. Se añade un modificador de -2 al número objetivo de éxitos necesarios para derrotar al orador si la mayoría del público está relajado y no consideran que el tema sea especialmente serio. Se aplica un modificador de +2 si la mayoría del público cree que el tema debatido es solemne e importante.

Utilizar al público: El vampiro abandona por completo la técnica intelectual, y opta por vencer haciendo que su argumento personifique la opción correcta –es decir, hacer que parezca *mejor* que el de

oponente, sin importar el contenido de ambos. La tirada del debate se basa en el Carisma del vampiro + cualquier Habilidad relevante para la conversación. La postura que se utiliza para impresionar al público está representada por una tirada de Carisma + Empatía, y utilizar los logros y valores propios para inclinar la balanza contra el oponente requiere una tirada de Carisma + Academicismo.

Los gestos y postura de un vampiro que Utiliza al Público son mucho más pomposos que las estrategias intelectuales. El orador habla con confianza, dirigiéndose a los miembros del público y haciendo grandes y expansivos gestos con sus brazos y manos. El orador parece más grande, y se atrae la atención de los presentes tanto como resulta posible.

Esta táctica funciona mejor delante de un público de compatriotas. Se añade un modificador de -2 al número básico de éxitos necesarios para derrotar al orador si la mayoría del público está formado por individuos que se consideran compañeros o compatriotas del orador (por ejemplo, de la misma Magistratura, de la misma profesión, etc.). Se aplica un modificador de +2 si la mayoría del público no se considera compañero del orador.

Apelar a las emociones: Esta técnica va más allá de la lógica y depende de la habilidad del orador para imbuir emociones en el orador. Es un estilo “caliente” en oposición a la actitud “fría” de la Lógica Agresiva. La tirada del debate está basada en la Manipulación del vampiro + cualquier habilidad relevante para la conversación. Invocar la simpatía del público demonizando al oponente está representado mediante una tirada de Manipulación + Intimidación, mientras que ridiculizar la habilidad del oponente en la escultura estaría representado por una tirada de Manipulación + Pericias.

Los vampiros que Apelan a las Emociones hacen uso de gestos y posturas teatrales, exagerando sus propias emociones para asegurarse de que todos los miembros del público reciben claramente su mensaje. Por lo general es menos entusiasta que la postura de Jugar con el Público.

Esta estrategia funciona mejor con grandes multitudes. Se añade un modificador de -2 al número objetivo de éxitos para derrotar al orador si hay más de 15 testigos en el público. Se aplica un modificador de +2 si en el público hay menos de 15 individuos.

ESTILO DE DEBATE: RETORICA

A medio camino entre la Lógica y la Política, el Debate Retórico, es un estilo formal, accesible a todo tipo de clases. Consiste en una serie de maniobras formales para hablar y debatir en público, bien en la vida o en la no muerte. Puede ser un político, filósofo, diplomático o alguien que simplemente disfruta discutiendo de política en la taberna local.

Cada vez que el personaje cambie de maniobra recibe un +1 a la dificultad de su Maniobra en el siguiente turno. Esta penalización se reduce si pasa al menos dos turnos utilizando la misma Maniobra.

Cada maniobra especial de Debate Retórico tiene un coste de reserva de dados señalado entre paréntesis que es necesario disponer para poder utilizarla

DISCUSIONES AMISTOSAS

Dos o más participantes pueden comenzar una “discusión amistosa” que sigue las reglas del debate formal, sólo para establecer una estructura de consenso entre todos los participantes. Estas discusiones deben celebrarse ante un público pequeño (si hay más de 10 testigos de la discusión ya no se considera “amistosa”, sin importar lo que digan los participantes), y los participantes no hacen públicos los resultados cuando han terminado.

Si un debate formal se considera “amistoso”, no existe riesgo. Sólo es una palestra de entrenamiento en la que dos amigos compiten, y las consecuencias no son serias –mientras nadie pierda la cabeza.

con Atributo apropiado + Habilidad apropiado. Si el personaje carece de esa puntuación, no puede utilizar la maniobra.

Las maniobras de Debate y sus efectos se describen a continuación. Sólo una maniobra puede ser realizada en un turno dado.

Ad Captandum (2): Tu personaje es hábil creando discursos breves y sencillos con un efecto emocional sorprendente. Este “mordisco sonoro” hace que sea más fácil influir en la audiencia. Cuando tu personaje utiliza Ad Captandum consigue una bonificación de -1 a cualquier argumento basado en el Carisma o la Manipulación.

Discurso Ambiguo (3): Tu personaje sabe cómo elaborar discursos complicados que dificultan que el oponente los niegue mientras mantiene una fachada atractiva. En esencia el oponente es engañado para que asocie su posición con algo indefendible: poner en duda la virtud de la audiencia, por ejemplo, o atacar a un sujeto intocable (como los dioses). Cuando hagas un Discurso Ambiguo, tu personaje puede sustituir su Manipulación por su valor de Integridad durante un turno.

Sinonimia (4): Tu personaje sabe como fortalecer un discurso con un engaño formal que envuelve el uso de una serie de sinónimos en un discurso rítmico, ocultando el motivo y asegurándose de que todos los presentes lo comprendan claramente. Algunos de los términos insertados en la Sinonimia pueden no ser exactamente idénticos en significado al discurso original, ampliando su significado y haciendo más complicado el ataque. El argumento (que debe estar basado en Carisma o Manipulación) se hace con penalización de +1. Si el argumento tiene éxito, el siguiente argumento utilizado contra el usuario tiene una penalización de +2.

Apología (5): Tu personaje es un hábil replicador. Puede encandilar a una audiencia con su entretenida contestación (mientras el argumento se base en el Carisma o la Manipulación), pasando sobre el tema e impresionando a todos a la vez. No importa cuántos oponentes lancen sus argumentos contra ti, puedes aplicar todos tus argumentos contra ellos sin penalización durante un turno.

Innuendo (6): Tu personaje ha alcanzado una habilidad inigualable en Retórica, colocándose junto a los legendarios políticos y portavoces. Su sutileza es tal que

puede ocultar un ataque personal directo en medio de un argumento aparentemente inocente, atrayendo la oposición de la audiencia sin dañar su propia posición. Puede realizar un Ataque Humillante (ganando una bonificación de -2 a la dificultad) en un argumento de Carisma o Manipulación sin sacrificar su Integridad durante el turno o perder Integridad para el resto del debate. **Desventaja:** Para realizar un ataque Innuendo, debes gastar un punto de la Fuerza de Voluntad de tu personaje *antes* de hacer la tirada inicial de ataque. La Fuerza de Voluntad no proporciona la el éxito adicional habitual a la tirada. Si el ataque falla, la Fuerza de Voluntad se desperdicia.

EL PUBLICO

La naturaleza del público siempre tiene la posibilidad de complicar un debate. Una discusión amistosa delante de un compatriota ligeramente desinteresado es muy diferente de un argumento sin pasión delante de 50 legisladores con intereses en el resultado. Varios factores tienen el potencial de modificar el número objetivo base para derrotar a un rival.

MANTIENIENDO INTERESANTE

El debate formal, como el combate, es tan entretenido como el lenguaje que se utiliza en él. Si los personajes se limitan a utilizar sus reservas de Atributos + Habilidades se hace tediosamente rápido. Asegúrate de que todos los participantes describen lo que hacen y cómo lo hacen –las tiradas de dados sólo modelan la efectividad de la actitud y la respuesta del público. Los Narradores pueden incluso animar la interpretación aplicando bonificaciones a los argumentos bien descritos. De esa forma los jugadores que hagan un comentario ingenioso o utilicen una argumentación atractiva en la descripción de lo que hace su personaje, tendrán más posibilidades de ganar que quienes no lo hagan –un gran incentivo para mantener el debate interesante.

TAMAÑO DEL PUBLICO

El número de oyentes de un debate influye en el resultado de un debate. Las audiencias pequeñas son relativamente fáciles de convencer, ya que simplemente hay menos votantes. Por otra parte, las audiencias grandes también son fáciles de influenciar, debido al “voto del momento”, pues siempre hay votantes que siguen a la mayoría aparente, no porque necesariamente crean que la opinión mayoritaria es la correcta, sino porque quieren formar parte de ella.

Los grupos de tamaño medio son los difíciles. Si un cuerpo de testigos es suficiente grande para decantar el voto en una u otra dirección, pero es lo suficientemente pequeño para influenciar mejor a cada uno de sus miembros (y puede que hagan preguntas o que defiendan sus opciones), puede resultar problemático para los participantes de un debate.

Los modificadores a la Integridad en función del tamaño del público son los siguientes:

Número de Testigos	Modificador
1-10	-
11-20	-2
21-40	-3
41-50	-2
51+	-

PREDISPOSICION DEL PUBLICO

El público puede tener razones para acelerar el debate y llevarlo a su conclusión o pararlo, dependiendo de sus intereses y el estado emocional general de sus miembros. Los modificadores de la predisposición del público hacia el orador son los siguientes:

Circunstancias	Modificador
El público está a favor del orador	-2
El público está asustado o apurado	+2
El público se toma el tema en serio	-2
El público considera el tema frívolo	+1

COMPLICACIONES CIRCUNSTANCIALES

Ningún debate es un asunto tan sencillo como un intercambio de argumentos sucesivos ante un público pasivo. Pueden surgir complicaciones, tanto por parte de los participantes como de los testigos, y muchas de ellas tienen potencia para afectar de forma significativa al resultado.

Argumento Defensivo: En cualquier momento durante el debate, un orador puede evitar atacar la posición de su oponente, gastando tiempo y esfuerzo blindando su propio argumento. Como no hay avance hacia el número objetivo con un argumento defensivo, se trata de una táctica para ganar tiempo. Algunos vampiros utilizan los Argumentos Defensivos para alargar un debate, tratando de frustrar al oponente o mantenerlo ocupado más tiempo. Otros lo hacen por pura crueldad, sabiendo que están a punto de derrotar al enemigo y disfrutando alargando los esfuerzos del oponente.

La acción del personaje durante el turno que gasta anticipando ataques argumentales y desviándolos, añade +2 a los éxitos necesarios para derrotarle. De esta forma si su puntuación es 5, su puntuación de Integridad se elevará a 7. Se utiliza este número en lugar de la Integridad normal (igual a la Fuerza de Voluntad del oponente).

Los Argumentos Defensivos actúan fuera del orden normal de argumentación en un turno. Un Argumento Defensivo puede ser declarado en cualquier momento durante un turno, incluso antes de la acción normal del personaje, asumiendo que todavía no haya actuado. Su acción en ese turno se dedica al Argumento Defensivo.

Ataque Humillante: Si un vampiro percibe una debilidad en la posición de su oponente (o si desea difamarlo creando una debilidad pretendida), puede optar por lanzar un Ataque Humillante en su argumento, aguzando sus palabras con una insinuación insultante. El ataque es arriesgado –es un movimiento obvio, y un

opponente con la cabeza fría puede ser capaz de sacarle provecho. El público también se dará cuenta, y un uso repetido del Ataque Humillante puede perjudicar la posición del vampiro en el debate.

En general, un Ataque Humillante es un intento de “jugar con el hombre y no con el balón” –es decir, dirigir la atención del público hacia los fallos del oponente, no a sus argumentos. Es un truco sucio, pero suele funcionar.

El personaje que realice un Ataque Humillante gana una bonificación de -2 a la dificultad durante este turno, pero pierde tres puntos de Integridad en ese turno –si la réplica del oponente alcanza su Integridad en este turno, vencerá, sino en el turno siguiente la Integridad del atacante recuperará su puntuación normal. Sin embargo, por cada turno seguido utilizando un Ataque Humillante, la Integridad del personaje se reducirá en -1. De esta forma, un vampiro que utilice tres Ataques Humillantes seguidos perderá 3 puntos en Integridad, facilitando la victoria de su oponente. Si su Integridad se reduce a 0, perderá y posiblemente será abuchado por el público.

PARTICIPANDO TODOS

La naturaleza del debate formal, como el combate, sólo incumbe a los participantes –lo que significa que los miembros de un grupo que no participen directamente pueden verse relegados al papel marginal de testigos pasivos. Aunque puede resultar realista, también puede ser aburrido.

Haz un uso creativo de las complicaciones de “Contribución Exterior” y la “Interferencia Exterior” para poder remediar este problema sin recurrir a subtramas o elementos de Crónica divisivos.

TIEMPO LIMITADO

Las circunstancias pueden imponer un tiempo limitado en un debate formal, en cuyo caso el Narrador determina cuántos turnos de debate se producen y el debate concluye al final de esos turnos. El personaje que acumula más éxitos al final del tiempo es considerado el vencedor.

FRUSTRACION

Si un personaje no consigue un solo éxito durante tres argumentos consecutivos, se le considera “frustrado” y puede tener que hacer una tirada para soportar el frenesí de rabia. Cualquier personaje que esté

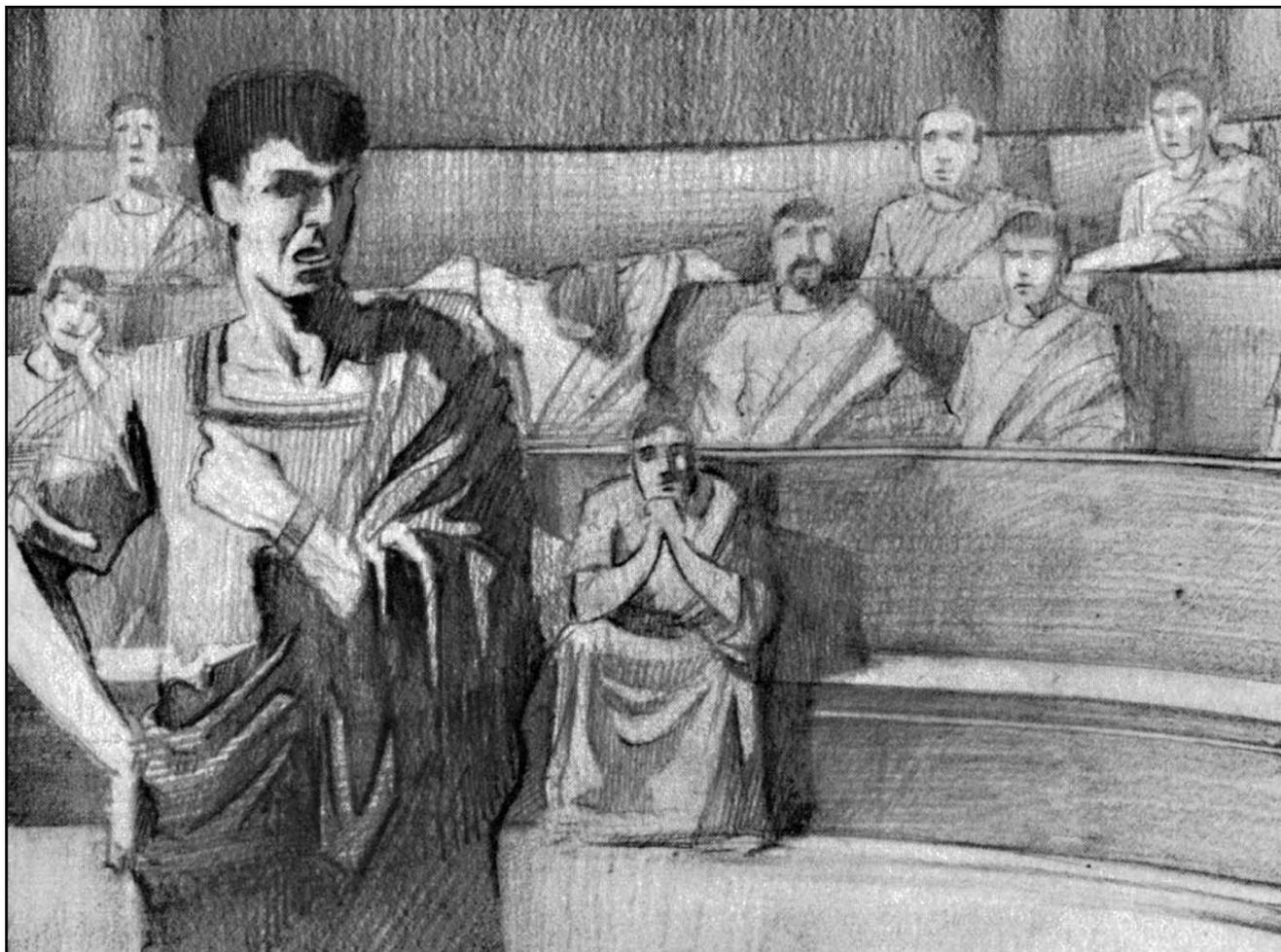
luchando contra su frenesí sufre una penalización de +1 en las tiradas de ataque del debate hasta que la amenaza sea eliminada.

En circunstancias frustrantes, se necesitan tres éxitos en una tirada de Autocontrol para eliminar el impulso del frenesí, como se describe en **Edad Oscura: Vampiro**. Un Narrador puede optar por modificar este número en función de la interpretación continuada del vampiro; si tiene que hacer una segunda tirada de frenesí en el mismo debate puede que necesite cuatro o cinco éxitos para permanecer tranquilo.

Sucumbir a un frenesí de rabia y atacar al oponente siempre se considera una derrota en el debate. A los Vástagos que participan en un debate forma se les aconseja que estén preparados para posibles provocaciones y que mantengan el control.

CONTRIBUCION EXTERIOR

Los vampiros que se encuentran en el centro del foro no son los únicos que participan activamente en un debate –sólo son los únicos que realizan argumentos formales y se juegan sus reputaciones. Pero amigos y aliados pueden ayudar al orador, influyendo en su



participación mediante tácticas sutiles para manipular al público y facilitarle la situación.

Cada personaje que desee contribuir a la interpretación de un aliado en debate formal, puede utilizar una de las opciones siguientes:

-Ayudando en la preparación –una escena anterior puede revelar cómo un personaje preparó el debate mediante documentación, investigación o espionaje mediante Disciplinas. El Narrador puede dirigir un breve interludio, permitiendo que el personaje que contribuye haga una tirada relevante (por ejemplo: Astucia + Academicismo para ayudar a encontrar un precedente lógico útil). Si la tirada tiene éxito, la escena regresa al presente, y el Narrador puede añadir una bonificación de +1 al argumento del orador durante ese turno.

-Manipular al público –otra escena de interludio, permite a los personajes representar un elemento anterior, manipulando al público antes de que comience el debate para eliminar cualquier predisposición hostil hacia el orador. El Narrador puede dirigir una breve escena, permitiendo que el personaje que contribuye realice una tirada relevante (por ejemplo, Manipulación + Subterfugio para convencer a los oyentes de que el orador es un vampiro virtuoso). Si la tirada tiene éxito, el número objetivo de la Integridad del oponente para la victoria del orador se reduce en -2. Esto sólo debería permitirse una vez por debate.

-Gesto de apoyo –durante un turno, los personajes aliados con el orador puede apoyar verbalmente, aplaudir con entusiasmo o hacer otras demostraciones de apoyo dirigidas hacia el argumento. El

Narrador puede permitir una tirada relevante (por ejemplo, Presencia + Persuasión para inspirar al orador con proclamas de apoyo). Si la tirada tiene éxito, el Narrador puede añadir una bonificación de +1 al argumento del orador durante un turno.

-Señales de ayuda telepática –los individuos menos honorables pueden tratar de proporcionar información al orador durante el debate, enviándole mensajes para fortalecer su posición. Los personajes que ayuden de esta forma deben tener cuidado; si son atrapados, serán escoltados fuera del foro o humillados públicamente. Si son capaces de salirse con la suya un éxito en una tirada relevante puede permitir que se añada una bonificación de -1 a la dificultad del argumento del orador durante un turno.

INTERFERENCIA EXTERIOR

De la misma forma que los personajes pueden apoyar los argumentos de un aliado, también pueden utilizar tácticas maliciosas para debilitar la posición de su oponente. Pueden ser sutiles, pero algunos Vástagos harán lo que sea para estar en el bando ganador, e ignorar estas posibilidades es renunciar a la mitad del arsenal de un debate formal.

-Sabotear la preparación –otra opción de “preludio”, revelando los intentos de un personaje de arruinar los intentos de investigación de un oponente antes de que comience el debate falsificando evidencias, interfiriendo en la investigación o utilizando Disciplinas para perjudicar el plan del oponente. El Narrador puede dirigir una breve escena precedente, permitiendo que el jugador que contribuye haga la tirada relevante (por

ejemplo, Manipulación + Academicismo para alterar la confianza del oponente en los hechos). Si la tirada tiene éxito la escena regresa al momento presente, y el Narrador aplica una penalización de +1 a la dificultad del argumento del oponente durante el turno.

-Agitar al público –una opción previa más, permite al personaje manipular al público antes de que el debate comience para generar una atmósfera hostil hacia el oponente. El Narrador puede dirigir una breve escena intermedia, permitiendo que el jugador que interfiere haga la tirada relevante (por ejemplo, Fuerza + Intimidación para amenazar al público para que vote contra el oponente). Si la tirada tiene éxito el número objetivo para la victoria del oponente se incrementa en +2. Este recurso sólo debería permitirse una vez por debate.

-Debilitar gesto –durante un turno, los personajes opuestos al orador pueden expresar su desaprobación, golpeando con sus pies, siseando o haciendo otras demostraciones de animosidad para disminuir la fuerza del argumento. El Narrador puede permitir una tirada relevante (por ejemplo, Astucia + Expresión para burlarse del orador). Si la tirada tiene éxito, el Narrador puede imponer una penalización de -1 dado en los argumentos del oponente durante un turno.

-Tácticas de distracción – Como Señales o Ayuda Telepática, es una táctica sucia de interferencia. Los personajes que interfieran de esta manera deberían tener cuidado, o pueden ser descubiertos y expulsados del foro o ser denunciados públicamente. Si consiguen evitar la atención, un éxito en una tirada relevante puede permitir la imposición de una penalización de +1 a la dificultad del argumento el argumento del orador durante un turno.

DEBATIR PARA PERDER

Es concebible que un participante del debate puede tratar de asegurar la victoria de su oponente sin que resulte obvio. Habitualmente esto ocurre cuando un debate formal es realizado por un vampiro en un intento de evitar que alguien presente un argumento mejor, esperando perder y que el oponente impulse una decisión política o argumento filosófico sin una oposición real.

Pero perder un argumento no es tan sencillo como levantarse y no atacar. Si el público cree que el debate no sigue adelante, puede aparecer un orador realmente interesado en echar abajo el argumento. Para garantizar de verdad la victoria de un oponente, un orador tiene que engañar con cuidado al público para que piense que están presenciando un debate serio –idealmente, lo mejor que puedan esperar.

Cuando se Debate para Perder, un personaje voluntariamente reduce su propia Integridad a 0 y su jugador hace una tirada extendida de Astucia + Subterfugio o Manipulación + Subterfugio cada turno de debate, en lugar de sus tiradas normales de ataque. Se

impone una penalización de +2 en esas tiradas. Si el personaje acumula un número de éxitos igual al número objetivo de su oponente en esas tiradas *antes* de que su oponente gane el debate, el público es engañado y el resultado se considera válido. Si no, el engaño es descubierto por el público y el intento falla.

SOLUCIONANDO LA DISPUTA

La victoria no es tan abstracta en los debates de los Vástagos. A medida que se presentan argumentos, el público reacciona, mostrando su apoyo hacia el vencedor y despreciando a los demás. En el Senado Eterno los presentes votan, mientras se produce el debate, mediante la División de las Magistraturas, levantándose y moviéndose para sentarse alrededor y detrás del orador al que apoyan, o aplaudiendo tras cada uno de sus argumentos. En escenarios menos educados, la conducta del público puede ser menos formal, pero el efecto es el mismo: todo el mundo se da cuenta de quién va ganando.

La victoria en un debate abierto se consigue cuando una mayoría del público (o todo) obviamente está del lado de un orador y ya no tiene en cuenta alternativas. Esto se produce tan pronto como un participante del debate acumula suficientes éxitos en sus tiradas extendidas para derrotar a todos sus oponentes. En este momento se declara oficialmente el ganador. Los beneficios normalmente suelen estar predeterminados: aprobación de una ley, una reforma, alteraciones en el Trasfondo de Posición, Dominio, etc.

NADIE GANA

No todos los debates terminan con una victoria clara. Si un debate dura demasiado tiempo, parece demasiado frívolo o no se presentan argumentos que nadie en el público considere interesantes, todo el público puede abuchear a los participantes o levantarse y marcharse.

Si un debate formal termina por decisión del público, todos los participantes pierden un punto de Posición. Obviamente, es una buena idea situar a amigos y aliados en el público, aunque sólo sea para garantizar que alguien resulte ganador.

DECLARACION FINAL

Técnicamente no se requiere que ninguno de los participantes en un debate formal haga una declaración final después de que se decida el vencedor. Los vampiros son criaturas apasionadas, después de todo, y las declaraciones finales pueden convertirse en el reconocimiento de una humillación.

Un vampiro especialmente popular puede desear hacer una demostración de buena voluntad, reconociendo la habilidad del vencedor. No mitigará su derrota, pero puede atraer al público hacia sí mismo –o el vencedor- y facilitarle los debates en el futuro. Un Narrador puede permitir una tirada de Carisma + Expresión para representar estas declaraciones finales, tomando nota del resultado y aplicando una bonificación de +1 para interacciones sociales posteriores con los miembros del público (o los oponentes del debate) si la tirada tiene éxito.

GLADIUM ET TESTUDO

Es posible que en algún momento los personajes, bien en vida o la no muerte, se encuentren entre las filas del ejército romano, aprendiendo a trabajar en mortífera y eficaz armonía con sus compañeros soldados. Pueden formar parte de las legiones o ser

mercenarios veteranos. Existen pocas cosas más aterradoras en Roma que la visión de cuatro o cinco Vástagos moviéndose rápidamente en una coordinada y poderosa formación militar.

A continuación se ofrecen algunas tácticas de formación militar y de lucha gladiatorial, definiendo sus beneficios en la mecánica de juego. Sólo una maniobra puede realizarse en un turno determinado. Todas las maniobras sólo son efectivas con un escudo y un arma cuerpo a cuerpo. Sin embargo, para aprenderlas son necesarios determinados prerrequisitos y un adiestramiento temporal en términos de interpretación. No es posible evitar estos prerrequisitos mediante el gasto de sangre o el uso de Disciplinas.

TACTICAS DE FORMACION

Prerrequisitos: Fuerza 2, Resistencia 3, Armas C.C. 3

Testudinem Formatio: Tu personaje está adiestrado para asumir la legendaria formación de “tortuga”. Todos los soldados de la formación levantan y superponen sus escudos, creando un muro casi impenetrable. Gana +1 dado a la reserva de defensa contra armas a distancia más allá de la bonificación de armadura *por cada soldado en la formación*, hasta un máximo de +5. **Desventaja:** Los personajes que participen en una Testudinem Formatio no pueden atacar mientras se benefician de (o contribuyan a) esta bonificación de Defensa, y sólo pueden moverse a la mitad de su puntuación de velocidad habitual.

Ciringite Frontem: Tu personaje sabe cómo cooperar con otros soldados para mantener una posición y resistir mejor un ataque inminente. Si tienes éxito en una tirada de Fuerza + Armas C.C., tu personaje mantiene su posición y obliga al oponente que lo ataca ese turno a retroceder (consulta el **Manual básico de Mundo de Tinieblas**). Puedes añadir +1 dado *por cada soldado de la formación*, hasta un máximo de +5 a esta tirada de Fuerza + Armas C.C. **Desventaja:** No puedes avanzar ni realizar otro ataque este turno. En ese caso, rompes la formación y no puedes beneficiarte de tu bonificación o contribuir a la bonificación de los demás soldados en la formación.

Cuneum Formatio: Tu personaje puede participar en una formación de movimiento rápido dirigida a romper y dispersar las filas enemigas. El ataque rápido desequilibra a los enemigos y obliga a los atacantes agresivos a ponerse a la defensiva. Este ataque se hace con una penalización de +2 a la dificultad normal. Si tiene éxito, el ataque hace todo su daño a un oponente y los atacantes cuerpo a cuerpo del oponente contra los soldados de esta formación se hacen con una penalización de -1 dado *por cada soldado de la formación*, hasta un máximo de -5 para el resto del turno.

Orbem Formatio: Tu personaje está adiestrado para asumir una formación defensiva y circular que protege a cualquier objeto e individuo del centro. Quienquiera o lo que sea que esté en el centro de la formación añade un dado a su reserva de dados de defensa *por cada soldado en la formación* hasta un máximo de +5, aplicado a los ataques cuerpo a cuerpo y a distancia. Por cada tres soldados en esta formación, un adulto (o un objeto del tamaño de un adulto) puede beneficiarse de las bonificaciones aplicadas. **Desventaja:**

El individuo protegido no puede participar en el combate. Si intenta atacar al oponente, el beneficio de *Orbem Formatio* se pierde.

Contendita Vestra Sponte: Tu personaje puede participar en un ataque sorprendentemente poderoso, desatando una oleada de ataques concertados con sus compañeros. Si un atacante de esta formación consigue un éxito con su arma cuerpo a cuerpo contra un adversario, puede beneficiarse de la posición de sus compañeros, maximizando su poder destructivo. Este beneficio no requiere tirada adicional; el adversario golpeado recibe un nivel de daño letal adicional *por cada soldado en la formación*, hasta un máximo de 5. **Desventaja:** Para participar en esta formación, cada soldado que participa debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad *antes* de hacer la tirada de ataque inicial. La Fuerza de Voluntad gastada de esta manera no proporciona un éxito adicional. Si la tirada de ataque falla, la Fuerza de Voluntad se desperdicia, y la bonificación de la Contendita Vestra Sponte no se aplica a su ataque (aunque su participación puede contarse para la bonificación de otro soldado en la formación).

LUCHA GLADIATORIAL

Prerrequisitos: Fuerza 3, Carisma 2, Armas C.C. 3

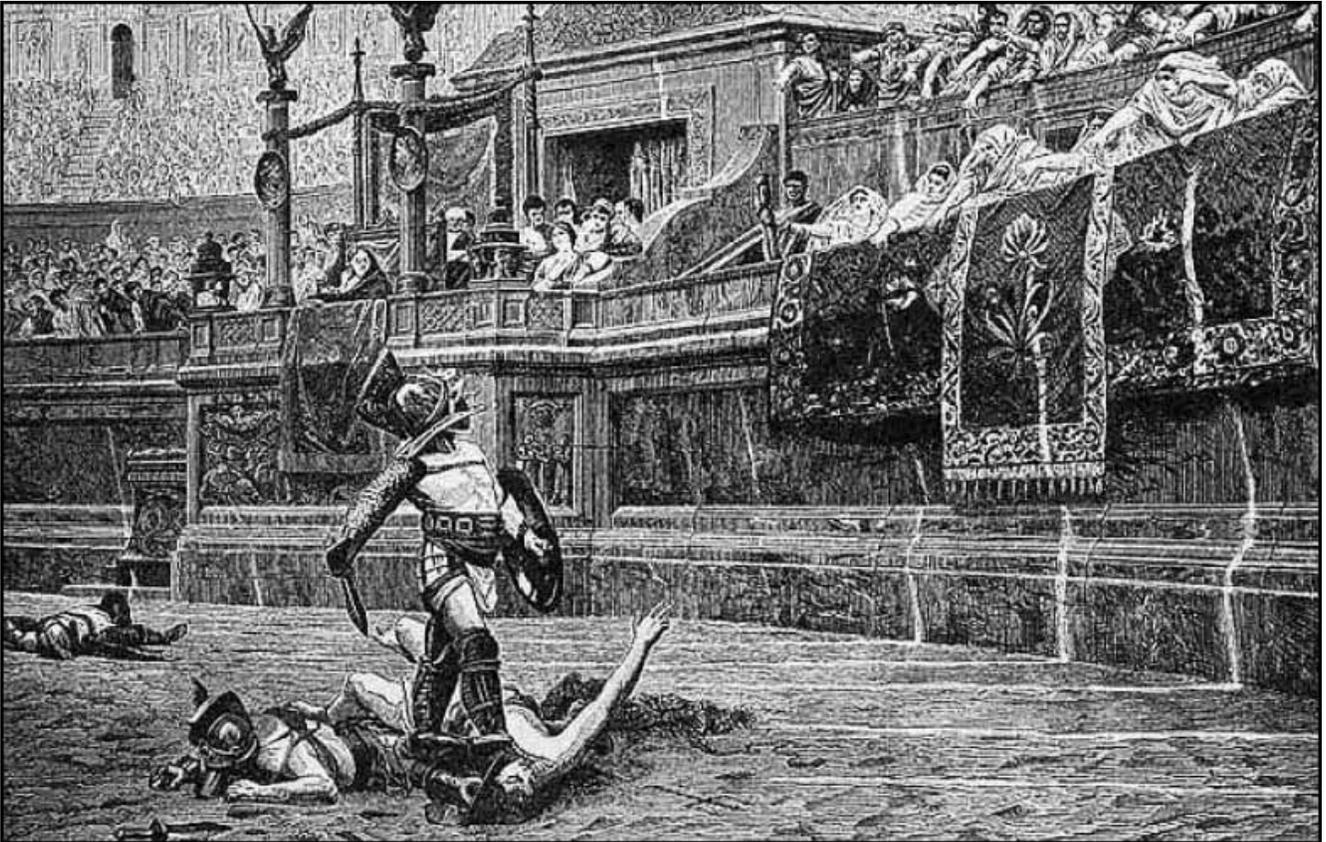
Los gladiadores son guerreros endurecidos, curtidos por años de experiencia en el combate callejero o luchando en la arena de los gladiadores. Saben cómo utilizar armas improvisadas, trucos sucios y tácticas fingidas para fascinar a las multitudes al máximo. No se trata tanto de causar un verdadero daño como impresionar al público, aunque también puede ser utilizado para engañar a un oponente y facilitar su derrota.

Ataque Aturdidor: Tu personaje puede realizar un repentino y aullante ataque que desequilibra a su oponente. Debes declarar un Ataque Aturdidor como tu acción antes de realizar la tirada de ataque. Si el número de éxitos causados en la tirada de Armas C.C. excede la Fuerza de Voluntad temporal de la víctima, perderá su siguiente acción. Ten en cuenta que tu personaje debe gritar o aullar mientras ataca –no puede realizar el ataque en silencio.

Golpear Arma: Tu personaje descarga un golpe demoledor dirigido no a dañar al oponente sino a desarmarlo o desviar su escudo y crear una apertura que aprovechar. Si la tirada de ataque tiene éxito, la víctima no recibe ningún daño, pero no aplica los beneficios del escudo (ni puede declarar una Defensa o Bloqueo con su arma) al siguiente ataque inmediato (que puede ser del personaje en el turno siguiente, o de algún otro atacante).

Precisión Letal: Tu personaje tiene una comprensión innata de los diversos tipos de armadura y de sus puntos débiles. Los ataques causados con cualquier arma letal tienen Perforación de Armadura 1 (Se considera que la puntuación de Armadura del oponente reduce su valor en -1 durante el combate) y las penalizaciones de golpear objetivos o partes específicas (consulta “Apuntar” en la pág. 197 del manual de **Edad Oscura: Vampiro**) se reducen en -1 a la dificultad.

Sacrificio Brutal: Tu personaje puede intensificar un ataque letal potenciándolo de tal manera que su arma queda clavada en el cuerpo de su víctima



para que retirarla cause más daño. Debes declarar un Sacrificio Brutal como tu acción antes de hacer la tirada de ataque. Si la tirada tiene éxito, tu personaje deja su arma clavada en el cuerpo de la víctima. Si el arma no es retirada, la víctima sufre una penalización de -2 dados a todas sus acciones debido a la interferencia física causada por el dolor, aparte de cualquier penalización adicional por heridas que ya tuviera. Si el arma es retirada, causa un daño letal adicional igual a la puntuación de daño del arma. Este daño adicional no requiere tirada. Si la víctima no se retira el arma, tu personaje puede intentar un ataque de Destreza + Pelea para atacar en el turno siguiente. **Desventaja:** Para realizar esta maniobra, tu personaje debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad antes de realizar el ataque. La Fuerza de Voluntad gastada no proporciona el éxito adicional habitual en la tirada. Si el ataque inicial de la tirada falla, el punto de Fuerza de Voluntad se desperdicia y el Sacrificio Brutal no puede ser añadido. Además tu personaje pierde el uso del arma hasta que la retire de la víctima y la recupere.

ARMAS EN EL IMPERIO ROMANO

Describir toda la panoplia de armas del ejército romano y su evolución podría constituir todo un libro en sí mismo. Sin embargo, el nivel tecnológico no varía demasiado comparado con la Edad Media. Utiliza la tabla de armas de la página 204 del manual básico de **Edad Oscura: Vampiro**, con las siguientes precisiones.

Las armas básicas del ejército romano son el **gladius** (una espada corta de algo más de 50 cm) y el **pilum** (una lanza arrojada). En la parte oriental y sur del Imperio suelen utilizarse sables curvos.

Por lo que se refiere a las armas de proyectil, los romanos desconocen el **arco largo** medieval, y aunque disponen de varias versiones arcaicas de la **arcuballista** (ballesta), no es muy común, ya que resulta muy cara.

ESCUDOS

Los romanos conocen la **parmula** (escudo pequeño), la **parma** (escudo medio) y el **scutum** (escudo de infante de forma rectangular y que no puede usarse a caballo).

ARMADURAS

La armadura básica de los romanos es la **loriga**, en diversas variables: **scamata** (cota de escamas), **hamata** (cota de anillos), **segmentata** (cota de tiras de metal, la más famosa de las armaduras romanas), **ferrea** (coraza de oficiales de alta graduación) y **cataphracta** (armadura de caballería, que recubre todo el cuerpo).

A grandes rasgos las lorigas **scamata**, **hamata** y **segmentata** ofrecen la protección de una armadura mixta, la loriga **ferrea** la de una armadura pesada y la loriga **cataphracta** la de una armadura de caballero.

Los romanos también conocen otro tipo de protecciones más ligeras, como jubones de cuero, correas, grebas, brazaletes, etc.

MERITOS

Esta sección detalla varios Méritos únicos para el escenario de la Antigua Roma. Como es obvio, ninguno de los Méritos que requieren tecnología o información ajena a la civilización romana pueden ser adquiridos para este escenario.

MERITOS SOCIALES

VOTO (Mérito de 2 puntos)

Bien por herencia o por méritos propios, el Vástago del personaje dispone de voto en la asamblea del Senado Eterno, con el derecho a asistir a todas sus

reuniones, abiertas y cerradas, y a votar en las mismas. Otros vampiros pueden acudir al personaje buscando que vote a favor de sus intereses, tratando de sobornarlo o halagarlo de alguna manera.

Nota: Sólo los Vástagos Optimates pueden adquirir este Mérito y requiere al menos un punto de Dominio. Si el Trasfondo de Dominio se reduce a 0 se pierde el Mérito.

POPULAR (Mérito/Defecto de 3 puntos)

Bien porque otros Vástagos han intervenido en tu favor o lo hayas conseguido por tus propios Méritos a pesar de tu linaje Peregrini has sido admitido en el orden de Roma. Puede que todavía levantes suspicacias, pero eres lo bastante conocido para que te reconozcan y evitar errores. También puedes participar en los comicios e instituciones de los Vástagos Populares.

Por otra parte, si perteneces a un clan Optimate, este rasgo se convierte en un Defecto de 3 puntos. Por alguna razón has sido degradado de tu lugar en los Optimates, o simplemente tu Pater ya había caído en desgracia y has recibido el Don Oscuro entre los Populares.

Nota: Sólo los clanes Peregrini pueden adquirir este Mérito. Sólo los clanes Optimates (Lasombra, Malkavian, Ventrué) pueden adquirirlo como Defecto.

OPTIMATE (Mérito de 5 puntos)

A pesar de su linaje Popular (Capadocio, Gangrel, Toreador), tu personaje ha sido adoptado en una de las Magistraturas Optimates. Los ciudadanos del Senado Eterno respetarán la asociación del personaje y lo tratarán de acuerdo con ello.

Se espera que tu personaje se comporte con gracia y nobleza, personificando las cualidades de su posición. Si es atrapado participando en una actividad criminal o despreciable, probablemente será juzgado con mayor dureza que los demás; en esos casos, la bonificación que se aplicaría normalmente se convierte en una penalización hasta que esté libre de sospecha.

Nota: Sólo los Clanes Populares (Capadocio, Gangrel y Toreador) pueden adquirir este Mérito. También puede tomarse con el Mérito adicional de Voto (7 puntos).

DISCIPLINAS

Los Vástagos de Roma tratan las Disciplinas con una extraña sensación de discreción e ignorancia voluntaria. Muchos creen que la hechicería no estructurada es un acto maligno, así que son reacios a admitir que el uso de Disciplinas sea "magia". Es cierto, para los Vástagos con una inclinación más filosófica que examinan los poderes de los Vástagos con atención, pero los que desean justificar el uso de Disciplinas sin sacrificar la apariencia de virtud se ven obligados a racionalizar, afirmando que las Disciplinas no son *técnicamente* hechicería para una variedad de razones relativamente espurias, o simplemente aceptan que es magia, pero como seres muertos, los Vástagos no están limitados por las leyes de moralidad de los vivos.

La mayoría de los Vástagos simplemente prefieren evitar el tema y pretenden que sus Disciplinas no son nada más que una habilidad natural, un don de los

dioses, que no requiere más esfuerzo que flexionar un músculo o formar un pensamiento. Evitan la ceremonia y se esfuerzan por ocultar cualquier manifestación física de poder. Sencillamente, es aceptable utilizar las Disciplinas de la sangre, pero hacerlo de forma obvia y descontrolada está mal visto.

Los Vástagos Abrazados en otros lugares y que llegan a Roma a menudo se sienten confusos por la hipocresía romana. Los poderes de la sangre son utilizados con no menos frecuencia dentro del Senado Eterno que en cualquier otro lugar, pero el esfuerzo aplicado para enmascararlos y pretender que no se trata de "magia" parece innecesario y extraño (por no decir deshonesto).

LAS DISCIPLINAS COMUNES

ANIMALISMO

El poder sobre las bestias es presentado por los Vástagos romanos como nada más que un talento para manejar animales y como una habilidad para conseguir su respeto. Hablar en las lenguas de las bestias está prohibido en la Necrópolis y se considera una señal de infantilismo o locura.

Para los Gangrel, y para los muchos otros vampiros que aprenden el poder, la habilidad para invocar a las criaturas del campo y del cielo no es algo que deba ignorarse. Muchos jóvenes Gangrel se alimentan de la sangre de ratas y pájaros que acuden a ellos, y muchos aprecian el conocimiento y la cooperación de las bestias. Para estos Gangrel, las expresiones elevadas del poder son igualmente valiosas, o más.

AUSPEX

Para los videntes Malkavian el Auspex es un rasgo normal de su estado no muerto. Algunos creen que Auspex procede del silencio antinatural del cuerpo del vampiro, teorizando que el latido del corazón vivo ahoga el sonido de otros, mientras que el corazón muerto no emite sonido. Cuando el cuerpo del vampiro se silencia, dicen, consigue la habilidad de escuchar el latido de corazones mortales, aprender a leer el ritmo y gana conocimiento de sus pensamientos y emociones. Estos Malkavian afirman que son los únicos capaces de conseguir un verdadero silencio interno, hasta el punto de que pueden percibir pálidas señales de los sonidos de otros Vástagos.

Los Capadocios y Toreador se aproximan al Auspex de forma mucho más pragmática. Para los primeros se trata de una herramienta muy útil, bien para determinar las distancias y medidas a la hora de realizar sus construcciones o en sus investigaciones nigrománticas y para los segundos una manera de incrementar sus sensaciones y con ellas sus placeres. Y por supuesto, la capacidad de ver más allá de lo evidente y descubrir a potenciales espías nunca está de más.

CELERIDAD, FORTALEZA, POTENCIA

Las Disciplinas puramente físicas son tan comunes entre los Vástagos del Senado Eterno que a nadie le importa intentar su racionalización. Al presenciar la fuerza o velocidad sobrenatural de otro vampiro, los Vástagos de Roma posiblemente se encojan de hombros,

afirmando que no se trata de nada inusual. Los romanos son más duros, dicen, y más fuertes que el resto del mundo. Los romanos son más rápidos y ágiles. ¿No es natural que los vampiros romanos sean similares?

Por supuesto, cuando los vampiros bárbaros muestran habilidades similares, los Vástagos romanos hablan de brujería oscura y pactos con espíritus corruptos. Un romano con Potencia es justamente poderoso. Un bárbaro con Potencia está fortalecido por fuerzas despreciables para que pueda combatir con los dignos vampiros del Senado Eterno.

DOMINACION

Los Ventrue creen que ellos, como nobles nacidos romanos y como herederos del rey de los dioses, son los más grandes de los no muertos de Roma. Para los Ventrue, la noción de que los demás vampiros se sientan impulsados a obedecerles —y los mortales, que recuerdan a los Ventrue en vida, se sienten impulsados a hacer lo mismo— es tan lógica que apenas le dan importancia cuando ocurre. Pocos de los Ventrue creen que están tomando el control de sus víctimas de forma antinatural cuando ejercen su Disciplina. En su lugar, cuando las voluntades se desmoronan y el desafío se convierte en obediencia bajo la mirada de acero de los Ventrue, asumen que sus nobles dones se ejercen con normalidad. Cuando se Dominan unos a otros, lo consideran el resultado de una expresión de jerarquía innata. Quienes obedecen son inferiores. Los que mandan están destinados a gobernar.

Los Lasombra analizan la Dominación de forma menos pomposa, aunque algunos especialmente ambiciosos creen que se trata de una señal de la bendición que recae sobre quienes están destinados a gobernar —los Optimates. No suelen tener tantos escrúpulos como los Ventrue a la hora de utilizarla y explorar sus poderes.

Por lo que se refiere a los Malkavian, para muchos la Dominación es una herramienta para explorar las mentes y los impulsos ocultos de los demás. Cuando Dominan a una víctima no hacen otra cosa que liberar sus deseos internos, haciendo que coincidan con los del vampiro. A menudo utilizan este poder con fines “creativos”, en ocasiones ayudando a los demás a “liberarse” —y provocando su locura en el proceso.

OFUSCACION

Es fácil ignorar el poder para no ser visto —de hecho, es exactamente el efecto que los Vástagos que lo usan buscan. Considerado por muchos un don de la clase baja, el poder para ocultar las propias posesiones, mezclarse con las sombras y pasar desapercibido son crudas extensiones del sigilo mundano y del latrocinio, pero no es magia.

Los Malkavian comprenden muy bien la habilidad para ocultarse de la vista y la consideran una técnica digna de cultivar. Se escurren por los corredores de Roma y sus subterráneos, recogiendo los secretos del Imperio con tanta habilidad y ansia como la sangre de los vivos. Muchos Malkavian utilizan los niveles de Ofuscación en sus otras magias ritualizadas, ya sea expresada en los complejos rituales y ceremonias de los Augures o “milagros” y portentos ante los mortales.

PRESENCIA

La mayoría de los Ventrue y Toreador están más que dispuestos a disfrutar con la Presencia, y los Patricios disfrutaban todavía más con la furia e irritación que los “buenos romanos” —los Magistri— expresan cuando se refieren a la Disciplina como magia. La dulzona influencia de los Patricios es mucho más insidiosa cuando encanta a quienes normalmente los odian o los temen, y existen muchos entre la Magistratura que disfrutaban con la insidia. En contraste, los Magistri Ventrue prefieren inspirar a los demás mediante su carisma natural o sus habilidades innatas que mediante el uso de este poder, aunque algunos de todas formas lo justifican como un incremento divino y aceptable de su propio potencial.

Muchos de los Toreador afirman que su poder surge de la divinidad de su sangre, afirmando que no son más capaces de controlarla o mitigarla de lo que son capaces de controlar su propia belleza, o la gracia de sus miembros.

LAS DISCIPLINAS HEREDITARIAS

MORTIS, OBTENEBRACION, PROTEAN

Al contrario que la mayoría de las demás Disciplinas, las manifestaciones de las Disciplinas exclusivas son obviamente visibles e innegablemente antinaturales. Por lo tanto, la mayoría de los Capadocios, Lasombra y Gangrel romanos procuran no mostrar estos poderes en público, prefiriendo utilizarlos discretamente, lejos de testigos. Sin embargo, otros consideran que se trata de un legado personal de su sangre, un regalo de los dioses de los que descienden, dedicado exclusivamente a ellos, y consideran que sería una vergüenza negarlos. Finalmente muchos consideran una estupidez debatir sobre algo que obviamente es innato a su sangre y utilizan sus Disciplinas hereditarias de forma pragmática, como el resto de sus poderes.

EDAD ROMANA: MAGIA DE LA SANGRE

Durante la Edad Romana la única magia de sangre aceptada se encuentra en los rituales complejos y variados de la Magistratura de los Augures. Celosamente guardados, los Veneficia son considerados normas de conducta esotéricas y codificadas, haciendo que sea extremadamente difícil realizarlos para un vampiro sin el adiestramiento adecuado. Los rituales son clasificados y realizados en función del efecto pretendido, y el coste de los sacrificios necesarios para activarlos. Muchos de los Veneficia tienen siglos de antigüedad, y muchos se han vuelto más complicados con el tiempo, adquiriendo gestos sagrados y plegarias crípticas así como corales místicas hasta que su forma original ha quedado oscurecida por completo.

Aprender los Veneficia es un ejercicio intelectual académico. Los Augures reciben una prolongada instrucción de los practicantes superiores, aprendiendo las ceremonias de la Magistratura y estudiando los detalles de la comunicación divina.

Por una parte se encuentran los ritos menores, ceremonias de propiciación y adivinación realizadas de forma pública y en ocasiones conjunta. Normalmente estos ritos proporcionan beneficios adicionales a la hora de emplear determinadas Disciplinas, especialmente

Auspex, para el que la mayoría han sido diseñados. También existen pequeños ritos que proporcionan puntos temporales de Fuerza de Voluntad o reducen la dificultad de determinadas poderes. Su efecto normalmente deriva de la ceremonia en sí, y tienen poco o ningún contenido místico. La mayoría adoptan la estructura de las ceremonias y ritos paganos en honor de los dioses, y que normalmente requieren algún tipo de sacrificio de sangre –de mortal o de Vástago.

Sin embargo, existen ritos y ceremonias en los que se utiliza verdadero poder. Se trata de sistemas místicos codificados durante siglos, y aunque complejos y difíciles de dominar producen efectos reales utilizando el poder interno del oficiante. Los Augures saben que se trata de magia, así que los recubren de ceremonias religiosas y vestiduras divinas para evitar suspicacias. Muy pocos de estos ritos se realizan abiertamente, y normalmente sólo en las reuniones sagradas de la Magistratura. Normalmente utilizan estos poderes en beneficio del Senado Eterno, pero los Augures más ambiciosos en ocasiones saben sacarles provecho propio –procurando ser discretos, claro está.

No todos los Augures conocen la magia de la sangre, sino una pequeña minoría, debido a que se trata de un arte difícil y peligroso. Entre esta minoría se encuentra el Culto del Abismo, formado por Lasombra que han refinado su poder de Obtenebración en una serie de ritos y ceremonias dedicados a su dios. También están los ritos nigrománticos de los Augures Capadocios del Culto de Plutón, y por último una magia de sangre grecorromana desarrollada por algunos Augures.

Unos pocos Vástagos de otras Magistraturas también poseen conocimientos de la magia de la sangre, pero los mantienen en secreto, debido al rechazo y la superstición de los demás Vástagos. Al margen de los Augures, la principal organización de hechiceros de la sangre del Senado Eterno es la facción del Culto de Mítras, formada en torno a este poderoso anciano, que también es un poderoso místico. Sin embargo, los Mitraistas no practican la magia de sangre de los Augures, sino otro tipo de magia de Oriente Medio.

SISTEMA

A efectos prácticos, los Veneficia del mundo grecorromano utilizan el sistema de Taumaturgia descrito en la página 175 del manual de **Edad Oscura: Vampiro**, con las siguientes salvedades:

-Para activar los rituales se necesita una tirada de Inteligencia + Ocultismo o Ritual a dificultad 4 + el nivel del ritual. Cada ritual requiere al menos diez minutos por nivel de poder para completarlo. Existen algunas ceremonias comunales que pueden reducir la dificultad y el tiempo.

-Todas las sendas de Veneficia requieren un sacrificio ceremonial de al menos un punto de sangre y como mínimo cinco minutos de plegarias y otros elementos rituales por nivel de poder. Sin estas ceremonias la dificultad para activar el poder es de +2. Por cada punto por encima de 10 que suba la dificultad se requiere un éxito adicional (que se resta del efecto normal).

-Un fracaso en un ritual o Senda de Veneficia provoca un fallo espectacular, invocando la ira de los dioses en lugar de atraer su favor. El invocador sufre el efecto detrimento del propio ritual sufriendo una descarga mística que lo hiere o lo confunde. En general, los rituales dañinos simplemente se vuelven contra el invocador, mientras que los que están dirigidos a proporcionar información invocan una tormenta abrumadora de imágenes y sensaciones, confundiendo al invocador y aturdiéndolo durante un turno.

-Veneficia sólo puede adquirirse a través de la Magistratura de los Augures como una Disciplina fuera de clan, y sólo se enseña a los Vástagos que tengan un mínimo de Posición 3.

- Los Veneficia siempre reciben el nombre de un Dios, diosa o criatura mítica que es invocado para producir su efecto.

OTRAS MAGIAS DE SANGRE EN EL MUNDO ANTIGUO

Assamitas, Setitas y Tzimisce ya hace siglos, sino milenios que han ido construyendo los cimientos de Dur-an-ki, Akhu y Hechicería Koldúnica, tres tipos de hechicería basados en las tradiciones y culturas de Oriente Medio, Egipto y Europa Central y Oriental, respectivamente. Unos pocos Vástagos de otros clanes Abrazados entre esas culturas como los Mitraistas también podrían haber accedido a estos poderes en esas zonas de influencia, si bien a menudo de forma autodidacta y sin el respaldo de la comunidad mística de un linaje, de modo que su conocimiento será más limitado e imperfecto.

Para más información sobre las diversas magias de la sangre consulta **Secretos de la Taumaturgia**.

EQUIVALENCIAS

Los Augures han creado un sistema de sendas basado en las antiguas divinidades grecorromanas. Puedes “adaptar” otras Sendas del manual de **Edad Oscura** o de otros manuales si así lo prefieres, pero los Veneficia deberían ser un poder solemne y rígido, nunca con la flexibilidad y las ventajas de la Taumaturgia de los Tremere que surgirá dentro de muchos siglos. Tras la caída de Roma la mayoría de los Augures son destruidos y su conocimiento se pierde, aunque a su debido momento los Tremere realizaran un intenso trabajo arqueológico recuperando muchos poderes que se creían perdidos.

- Senda de Ceres: Senda Verde
- Senda de Dionisos: Vid de Dionisos
- Brazo de Júpiter: Senda de la Centella
- Dominio de Júpiter: Control Atmosférico
- Senda de Mercurio: Transitus Velociter
- Senda de Neptuno: Poderío de Neptuno
- Senda de Prometeo: Encanto de las Llamas
- Senda de Vulcano: Rego Elementum

ANTIGUOS RITUALES

Los siguientes son unos pocos ejemplos de los rituales de los Veneficia, que, por lo que se refiere a los Vástagos modernos, son desconocidos. Quizás algún personaje de Edad Oscura o la Mascarada consiga

reconstruirlos a partir de un intenso esfuerzo de recuperación.

VISION DE APOLO (Veneficium de nivel 1)

El vampiro realiza este ritual pidiendo al dios Apolo una bendición de su sabiduría, derramando su propia Vitae en un cuenco especialmente preparado y después poniendo las entrañas de un sacrificio (normalmente un animal pequeño) en ese mismo cuenco. La forma y disposición de las entrañas y la forma en que las mancha la Vitae, imparte información sobre la situación actual del sujeto del ritual —el vampiro puede realizarlo sobre sí mismo o sobre otro. El número de éxitos obtenidos determina la claridad y utilidad de la visión impartida. Con un éxito excepcional, las entrañas parecen cobrar vida en el cuenco, hablando directamente al vampiro o formando una figura complicada que simboliza hechos importantes que afectan al sujeto.

Esta imagen profética proporciona una bonificación de -1 a la dificultad en cualquier reserva de dados para investigar u obtener información relacionada con el sujeto del ritual.

LA BENDICION DE ANTEO (Veneficium de nivel 3)

El invocador pide la protección mística de Neptuno y Gea, los dioses del agua y de la tierra. Si el ritual tiene éxito, los éxitos obtenidos en la tirada se añaden a la Defensa del vampiro durante la duración del hechizo, exactamente como si llevara armadura. Los atacantes percibirán que la carne del vampiro se ha endurecido como la piedra, aunque el vampiro afectado no ve limitado su movimiento.

Este ritual es efectivo sólo mientras el vampiro que lo utiliza tenga su carne en contacto con la tierra desnuda. Si es levantado del suelo, el hechizo termina de inmediato. El poder no puede invocarse para proteger a otros, funciona sólo sobre el propio Vaticinador. El ritual se desvanece durante el crepúsculo de la noche siguiente,

aunque puede ser invocado de nuevo inmediatamente después.

LA FLECHA DE TARTARO (Veneficium de nivel 5)

Este peligroso ritual se utiliza para castigar a los vampiros provocando la muerte dolorosa e ignominiosa de sus amigos y descendientes mortales. El invocador prepara ritualmente un arma (normalmente una daga, flecha o jabalina) con su Vitae, invocando el poder y la ayuda de las Furias. Cada tirada hecha para intentar activar el ritual lleva toda una noche de actividad, no un turno. Cuando el arma está preparada, se vuelve negra y fría, y la sangre que la cubre se transforma en un líquido virulento y viscoso. Entonces el vampiro debe clavar el arma en el cuerpo de un mortal vivo (con una tirada exitosa de Destreza + Armas C.C. o de Destreza + Tiro con Arco que cause tres o más niveles de heridas letales). En el momento que se asesta el golpe, el mortal recibe una enfermedad infecciosa y degenerativa: lepra, flujo negro (cólera) o fiebre escarlata. Cualquier mortal que entre en contacto con la víctima tiene la posibilidad de contraer y extender la enfermedad como es normal, y cualquier vampiro que se alimente de él puede convertirse en un portador.

TRASFONDOS

El Imperio Romano es una civilización unida por un sistema de líneas de comunicación, que si bien no son del todo fiables, sí proporcionan cierto sentido de unicidad a todos los ciudadanos mortales y los Vástagos que lo habitan. Aunque la velocidad no es tan rápida como es de desear, los secretos, una vez revelados, pueden viajar a través de las calzadas desde Roma a Londinium por el oeste y Antioquia por el este.

La sociedad de los Vástagos se encuentra no obstante más aislada debido a los peligros de los viajes durante el día. Muchas comunidades sociales de



EDAD ROMANA: VAMPIRO

vampiros, en especial cerca de las fronteras del Imperio, son pequeñas y aisladas, y pueden tardar años en recibir novedades sobre los Vástagos de Roma. Por supuesto, quienes están acostumbrados a gobernar sin interferencias, lo prefieren así.

Se debería tener consideración especial con el papel de los Criados en la Edad Romana. Los Vástagos que intenten hacerse pasar por mortales sociales dependerán de ellos. De hecho, la relación entre Criados, Recursos y Humanidad es esencial para disponer de cierta Influencia en la sociedad humana. No obstante, gracias a la esclavitud es posible disponer de un Rebaño del que alimentarse con impunidad y los excesos, aunque infrecuentes, no son desconocidos: cultos de sangre de silenciosos mortales que protegen paranoicas mansiones que permanecen cerradas durante el día, o cuerpos resacos arrojados a las cloacas. Los Criados pueden actuar durante el día en beneficio de sus amos, ocuparse de los asuntos diarios y sustentar la falsa imagen de un afortunado patricio.

Para beneficio de los Vástagos, es sencillo mantener varios refugios por todo el Imperio Romano, lo que proporciona cierta seguridad a la hora de recorrer grandes distancias. Algunos Vástagos, con fuerte influencia en el comercio de esclavos y otros bienes, también son capaces de proporcionar pasaje relativamente seguro a los “clientes especiales”.

GENERACION

Elio observó a Macrón a través de su copa vacía de vidrio, toda una joya de gran valor, manchada por un espeso y significativo tono rojizo. Reclinados sobre triclinios de cedros libaneses contemplaban una amplia mesa decorada con extraños símbolos orientales.

-Androcles es demasiado viejo, Elio querido. Complicará cualquier plan que se nos pueda ocurrir a ti o a mí -Macrón aspiró el aroma de su propia copa, todavía llena-. Su sangre es densa y fuerte. Ambrosía.

Elio depositó su copa encima de la mesa con un siseo. Sus colmillos relumbraron al pasar su lengua por ellos. Se mordió el labio inferior hasta que brotó sangre.

-Y por eso debemos pasar a la acción-añadió Macrón-. Si tuviésemos su sangre, ¿a quién más tendríamos que temer?

La pureza de la sangre de los Vástagos todavía no ha comenzado a menguar. En esta última gran época de poder vampírico, en la que todavía son adorados como dioses en ocasiones, los *Pater* poderosos son más comunes. Los temores a las Generaciones más débiles son mero rumor. La posibilidad de que se detecte la diablerie es menor. Los vampiros de esta época se sienten fuertes y seguros. En la Edad Romana, los personajes que no tengan puntos en este Trasfondo comenzarán a jugar como vampiros de 10ª Generación.

Sin embargo, más que nunca, este Trasfondo debe ser estrictamente supervisado por el Narrador, que puede querer evitar o desear desaprobarlo o limitarlo según quiera. Es posible convertirse en chiquillo de ancianos como Mitras o Cayo Montano, pero también es posible que semejante poder en manos inexpertas termine descontrolado, debido a las diferencias de Generación en una partida.

Es aconsejable que el Narrador introduzca un cierto equilibrio, a ser posible limitando la Generación posible, o eliminando el Trasfondo y asignando por defecto y sin gasto una Generación similar a todos los personajes jugadores (9ª, 8ª y 7ª serían manejables) y deje las Generaciones inferiores para los personajes no jugadores. Otra posibilidad es hacer que los personajes comiencen con una Generación 10ª como “semillas de antiguo”, y a medida que pasa el tiempo y se incrementa su poder reciban su verdadera Generación, una vez retirados.

Una Generación baja proporciona demasiado poder inicial, y es fácil que pronto el Narrador se encuentre con más de lo que puede controlar. En última instancia, el equilibrio y la diversión son la clave. Actúa con responsabilidad.

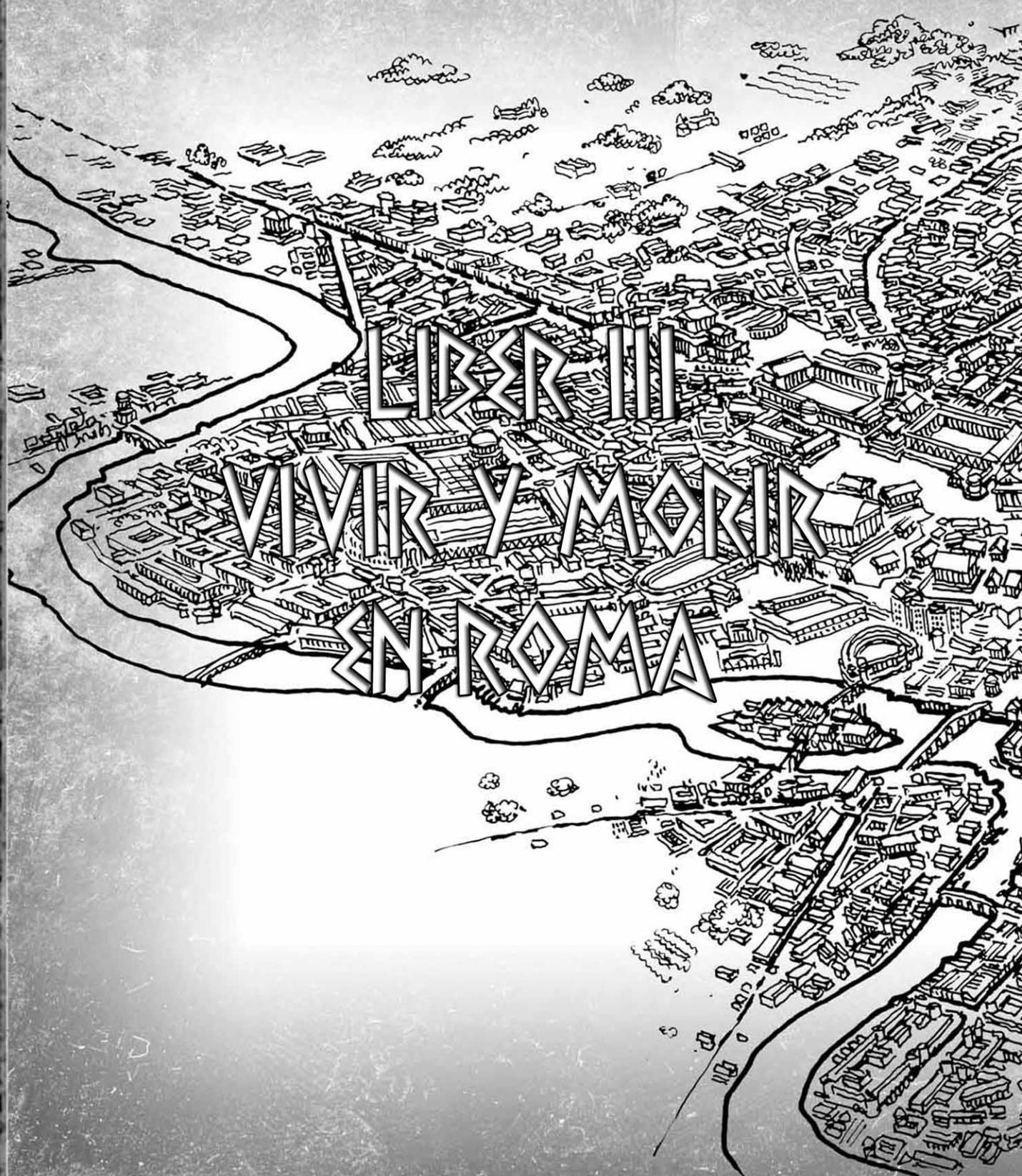
· 9ª Generación: Reserva de sangre 14, puedes gastar 2 puntos de sangre por turno.

.. 8ª Generación: Reserva de sangre 15, puedes gastar 3 puntos de sangre por turno.

... 7ª Generación: Reserva de sangre 20, puedes gastar 4 puntos de sangre por turno.

.... 6ª Generación: Reserva de sangre 30, puedes gastar 6 puntos de sangre por turno.

..... 5ª Generación: Reserva de sangre 40, puedes gastar 8 puntos de sangre por turno.



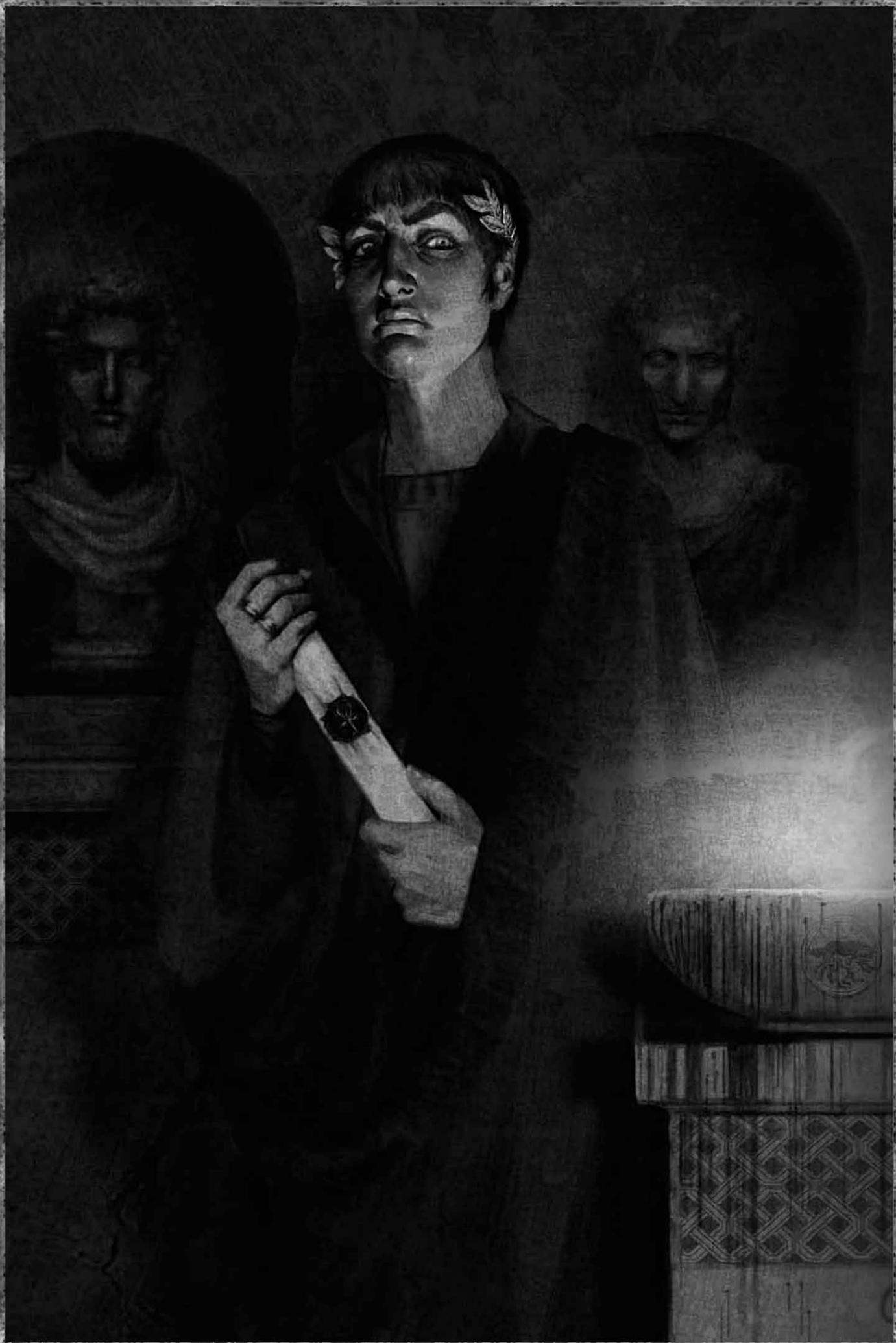
LIBER III

VIVIR Y MORIR

EN ROMA



AD PORTAS - UN BREVE VISTAZO PARA COMENZAR
LOCALIDADES IMPORTANTES DE ROMA
LOCALIDADES IMPORTANTES DEL SENADO ETERNO
LOCALIDADES GENERICAS DE ROMA
LOCALIDADES GENERICAS BAJO ROMA
LA VIDA EN ROMA
LA VIDA ENTRE LOS MUERTOS



LIBER III: VIVIR Y MORIR EN ROMA

Roma es aceptada en cada región del mundo como reina y señora: por todas partes la autoridad de sus senadores recibe el respeto debido a sus cabellos grises. Y el nombre del pueblo romano es objeto de reverencia y fascinación. Y de todas formas...

Algunos no recuerdan donde han nacido, y se comportan como si tuvieran la libertad para disfrutar del vicio y la decadencia.

-Amiano Marcelino, Res Gestae XIV, VI

La Antigua Roma es una ciudad llena de imágenes diversas, hermosa y seductora, fuerte e impresionante, bulliciosa y hedionda. Como *caput mundi* es todo eso y más, la mayor ciudad del Imperio Romano y una de las más grandes del mundo.

Ubicada sobre dos montes y siete colinas, que se han quedado pequeñas ante su expansión, Roma está delimitada por el río Tíber y una sucesión de murallas defensivas erigidas desde la época de la monarquía. Pero desde la época del tosco cuadrángulo trazado por Rómulo hasta que Alarico y los visigodos llegan hasta las puertas de la ciudad se han producido muchos cambios, y no siempre pacíficos. Aparte de las sucesivas reformas de sus gobernantes, ya ha sido previamente saqueada y sufrido numerosos incendios y los avatares de la peste y los disturbios civiles.

Y en medio de toda esta sucesión de acontecimientos, desde su nacimiento hasta su caída, se encuentra una ciudad dotada de vida propia, en la que han discurrido toda una serie de escenarios e imágenes sugerentes, cuyo recuerdo todavía arroja ecos de fascinación en las noches modernas:

Desfiles triunfales por la gloria de la conquista, estatuas monumentales con incrustaciones de oro y

piedras preciosas, patricios cubiertos de mantos de brocado, jóvenes que cabalgan como furias a través de las calles sin importarles a quien puedan atropellar, seguidos por cortejos de esclavos, aduladores y eunucos, como si estuvieran cargando en batalla a la cabeza de una columna de caballería.

Las casas senatoriales ofrecen banquetes nocturnos interminables, acompañados de bailarines exóticos, músicos que tocan extraños instrumentos musicales, cantantes y poetas. Comen platos barrocos y complejos elaborados con ingredientes tan raros que un solo plato vale el salario anual de un legionario.

Algunos de los pobres pasan noches enteras en las tabernas, o se refugian bajo los toldos de los teatros, observando eternas y viejas historias obscenas. En las apestosas casas de juego, los hombres se matan unos a otros por apuestas, o por el seguimiento de una de las facciones de las cuadrigas.

Los templos de los dioses se llenan durante el día de devotos que suplican su bendición y llenan los altares con la sangre de los sacrificios, mientras que por debajo de ellos se hacían en secreto los adoradores de un nuevo dios de oriente que un día terminará por



conquistar a los romanos, y no admitirá a nadie más en su cielo.

Pero mostrar, aunque sólo sea brevemente, todas las maravillas que la Antigua Roma puede ofrecer desde su nacimiento hasta su final llenaría –y llena- volúmenes enteros. Describir paso a paso todos los edificios que son construidos y caen para que otros se construyan sobre sus ruinas es una tarea titánica, pues la ciudad crece y evoluciona a un ritmo constante, más de lo que una sola vida puede abarcar.

Por lo tanto, la siguiente imagen de Roma ha sido trazada en el último año del reinado de Constantino, hijo de Constantino el Grande, durante el X Consulado del Emperador César Flavio Julio Constantino Augusto, y el III Consulado de Flavio Claudio Juliano César, el año 1113 desde la fundación de la ciudad, y el año 360 desde el año en que los cristianos creen que nació su salvador. En esta época han sido construidos los grandes edificios del Imperio, apenas cincuenta años antes del saqueo de Alarico y los visigodos, y haremos un viaje a través de la Roma de los vivos y los muertos, deteniéndonos en los lugares más importantes y echando un vistazo a los aspectos de la vida y la no vida de los romanos.

Este paisaje esquemático no sólo te permitirá conocer Roma, sino llevar su imagen a las grandes ciudades de su Imperio. Cuando contemples las Termas de Caracalla, podrás hacerte una idea de las Termas de Agripa o las Termas de Tito, sabrás cómo eran los baños termales de una ciudad romana y podrás situarlos en otros lugares, Emérita Augusta, Massilia, Palmira... haciendo las variaciones que estimes oportunas.

AD PORTAS: UN BREVE VISTAZO PARA COMENZAR

Desde la originaria colina del Palatino, Roma se amplía en la época de los reyes y Servio Tulio rodeó con una muralla las siete colinas que constituían la ciudad, quedando en el centro el Foro Romano. La invasión de los galos del año 391 a.C. provocó el incendio de la ciudad por lo que se procedió a la reconstrucción,

conservando su irregular trazado y su perímetro amurallado. En el año 360 ocupa 426 hectáreas pero presenta por primera vez problemas de vivienda por lo que se distribuyó entre los indigentes la colina del Aventino.

En el año 174 a.C. se considera que Roma "es una ciudad fea, con edificios públicos y privados de mezquino aspecto" según los cortesanos de Filipo de Macedonia. Las casas estaban construidas al azar mientras que las irregularidades del terreno habían motivado que las calles fueran serpenteantes y empinadas, con vías estrechas y tortuosas. La mayoría de ellas carecían de aceras y su anchura no pasaba de los cinco metros. También se encontraban pasadizos de dos o tres metros de anchura casi intransitables que formaban la red viaria de los barrios populosos como el Argiletum -morada de librereros o zapateros-. Las casas estaban construidas en madera y adobe, siendo de diversas alturas, existiendo en el siglo II a.C. casas de más de tres pisos. No había agua corriente en los domicilios, excepto algunos privilegiados. Los acueductos llevaban el agua a las fuentes públicas y los baños. Ningún ciudadano o extranjero podía moverse a caballo o en carro en la ciudad, excepto para el transporte de materiales o mercancías. Las ventanas de las casas no tenían cristales, cerrándose con postigos de madera o rejas de piedra o terracota. Las estufas escaseaban pero había braseros o chimeneas encendidas para calentarse puntualmente. Los muebles no eran muchos en las casas: lechos para dormir o comer, mesas, armarios o aparadores forman el escaso mobiliario. Las letrinas privadas no existían utilizándose las colectivas siendo las de los hombres más grandes que las de las mujeres. Lo habitual era hacer las necesidades en recipientes portátiles y arrojar su contenido por las ventanas.

En tiempos de Julio César vivían en Roma unos 800.000 habitantes, produciéndose una afluencia masiva de extranjeros, especialmente esclavos, a la ciudad. Los barrios centrales presentan síntomas de especulación ya que los terrenos en esta almendra central son escasos y muy caros. Las viviendas -llamadas ínsulas- se elevan hasta los seis u ocho pisos, produciéndose continuos

derrumbamientos e incendios debido a la mala calidad de la construcción y de los materiales.

La llegada de Octavio Augusto al poder supuso un embellecimiento de Roma y una nueva administración al distribuir el territorio en 14 regiones con sus respectivos puestos de guardia que debían apagar los incendios. Pero los edificios serán construidos aún en materiales pobres lo que favoreció el increíble incendio que se vivió en el año 64, en tiempos de Nerón. Tres barrios fueron destruidos y siete resultaron dañados durante los ocho días que duró. Para evitar nuevos incendios, Nerón dispuso una serie de ordenanzas que aludían a la construcción de casas alineadas, formando calles anchas, limitando la altura de las casas, que no podrían ser construidas en madera y debían utilizar piedra ignífuga. Depósitos antiincendios fueron colocados estratégicamente. Plinio comenta la existencia de unos 90 kilómetros de calles anchas y alineadas que no dejaron de ser criticadas por algunos, como el caso de Tácito, que comenta: "las calles estrechas y los edificios altos no dejaban penetrar los rayos del sol, mientras que ahora, y a causa de los grandes espacios y la falta de sombra, se arde de calor". A pesar de las normas de seguridad impuestas, los incendios continuaron.

A mediados del siglo II la población de Roma se acercaba al millón y medio de habitantes, concentrándose la mayoría en los barrios centrales de la ciudad. Existían unas 46.000 ínsulas -una densidad media de 102 ínsulas por hectárea- algunas de ellas bastante altas debido al incremento de los precios que estaba alcanzando el suelo. Augusto tuvo que limitar las construcciones a 70 pies, unos 21 metros, mientras que Tácito menciona casas de 30 metros. A pesar de las limitaciones, los edificios seguían creciendo. Roma tomaba el aspecto de una Nueva York antigua. La introducción del ladrillo cocido que daba mayor solidez al edificio y era menos combustible fue lo que permitió la edificación de estos colosos.

La Subura, el Argiletum y el Velabrum eran los barrios más populosos y los más poblados. Allí vivían zapateros, libreros, vendedores ambulantes, magos, maleantes, aventureros, charlatanes, etc. Como es lógico, las casas estaban levantadas de manera anárquica y sus calles eran estrechas, distribuyéndose las tiendas y los talleres artesanales por oficios. La mayoría de las casas estaban arrendadas y subarrendadas a su vez, elevando los precios de manera desorbitada.

La vida pública y oficial se desarrollaba en los Foros, el Capitolio, el Campo de Marte y el Palatino. Los barrios aristocráticos estaban constituidos por domus, residencias de gran amplitud con uno o dos pisos estructurados alrededor del atrio y del peristilo, patio de influencia griega. El Collis Hortorum era el barrio residencial y aristocrático por excelencia. La domus contaba con una elegante entrada, comedor, habitaciones para esclavos y miembros de la familia. No había ventanas que daban a la calle ya que toda la luz necesaria procedía de los patios interiores.

En Roma no existía servicio de limpieza ni iluminación nocturna. Salir por la noche era toda una aventura y quien lo hacía se exponía a jugarse la vida. Pero durante el día las calles eran bulliciosas y estaban llenas de gente. Según un edicto de César las calles debían ser limpiadas por los propietarios, prohibiéndose

la circulación de carros desde el alba al amanecer. De las montañas próximas llegaban trece acueductos que inundaban la ciudad de agua, aflorando en las numerosas fuentes públicas que manaban continuamente.

LOCALIDADES PRINCIPALES DE ROMA

Las localidades principales son lugares específicos que capturan la esencia de Roma, que pueden encontrarse como en ninguna otra parte. Utilizarlos en tus historias ayuda a crear una fuerte sensación del lugar: una pelea que tiene lugar delante de los *rostra* en el Foro Romano asienta la historia firmemente en la Antigua Roma. Cada localización también proporciona información sobre los usos que habitualmente le dan los Vástagos, y las sugerencias de cómo hacerlas aparecer en tus historias como algo más que un mero decorado de fondo.

ACUEDUCTOS

La enorme población mortal de Roma requiere un suministro de agua igualmente enorme para beber, lavarse y llenar las numerosas casas de baño. Esta agua es traída a la ciudad mediante acueductos, colectivamente el mayor logro de ingeniería de la ciudad. El primero, el Aqua Appia, fue construido en el 312 a.C., y posteriormente se añadieron más acueductos hasta el siglo II d.C. Desde entonces la mayor parte del trabajo de los acueductos ha consistido en su mantenimiento. Pero este mantenimiento no es completamente efectivo: un arco, el Aqua Marcia, que cruza sobre la Vía Apia, es conocido como el *arcus stillans* ("arco goteante").

Algunos de los acueductos, como el Aqua Appia y el Anio Vetus, discurren casi completamente bajo el suelo, pero la mayoría, incluyendo el Aqua Marcia, el Aqua Iulia, el Aqua Virgo, el Aqua Claudia y el Aqua Traian, traen el agua a través de canales cubiertos que discurren sobre los elevados arcos que cruzan la ciudad. Todos los acueductos terminan en tanques, llamados *castella*, desde los que el agua es distribuida a la ciudad por cañerías de plomo.

El agua canalizada en los acueductos está completamente aislada, para evitar que caigan cosas en el suministro, y muchos de los acueductos tienen decenas de kilómetros de largo, que traen agua de fuentes a gran distancia de las murallas de la ciudad. Sin embargo, los acueductos por lo general no son considerados un riesgo para la sanidad, porque están llenos de agua que fluye con bastante rapidez.

De todas formas los acueductos son vigilados, porque históricamente se han producido muchos problemas con la gente que agujerea los acueductos para robar el agua. Si alguien rompiera uno de los grandes acueductos, como el Aqua Marcia, sería un desastre, no sólo debido a la inundación, sino también a la falta de agua. Quienes escalan a los acueductos, especialmente de noche, tienen bastantes posibilidades de ser descubiertos y encontrarse con patrullas.

Por supuesto, esto no se aplica a nadie oculto dentro del canal de agua, y los Vástagos a veces utilizan estas rutas ocultas dentro y fuera de la ciudad.

Reglas: Viajar con el curso de agua requiere una tirada de Fuerza + Atletismo para mantener el control, un fallo causa de uno a tres dados de daño contundente, dependiendo de la corriente del acueducto. Viajar en contra de la corriente de agua requiere por lo menos dos éxitos en una tirada de Fuerza + Atletismo para conseguir avanzar, y hasta cuatro si la corriente es especialmente fuerte. Si el personaje no consigue suficientes éxitos, no avanza. Si no consigue ninguno, es arrastrado, y recibe entre uno y tres dados de daño contundente, recuperándose a unos 300 m más adelante. Como regla de oro, se necesita una tirada por cada kilómetro de viaje a favor de la corriente y una cada 300 m en contra.

Cuando el proceso de viaje no es importante, asume que el personaje llega a su destino, recibiendo 15 dados de daño contundente (7 si el personaje es un Vástago, que se convierte en letal de forma normal en cuanto llena todos los niveles de Salud disponibles). Por cada éxito en una tirada de Fuerza + Atletismo, sustrae dos dados de daño.

LAS TERMAS DE CARACALLA

Aunque Roma tiene cientos de termas y baños, públicos y privados, ninguno puede competir con las Termas de Caracalla, construidas entre los años 211 y 216 por orden del emperador. Todo el complejo cubre una zona de unas 10 hectáreas, y se eleva sobre una plataforma a unos 6 m del suelo. Se llega a lo alto de la plataforma subiendo por amplias escalinatas, y se han construido tiendas en el exterior a nivel de la calle en la parte anterior y a ambos lados.

Sobre la plataforma el terreno ha sido acotado por una columnata, que forma un espacio rectangular, en cuyo centro se encuentra un jardín, completamente rodeado de las principales termas. A cada lado, justo tras el edificio principal, la columnata se curva hacia el exterior formando espacios simétricos y cada uno contiene un templo octogonal y abovedado dedicado a las ninfas, una sala amplia y cubierta utilizada durante el mal tiempo, y una sala de reunión con calefacción, que puede alquilarse para uso privado. En cada una de las esquinas del complejo hay una biblioteca, a la que se accede desde el jardín, y en el centro del complejo también hay un estadio, con asientos externos, y con acceso al jardín.

El edificio principal mide 25 m de largo por 125 m de ancho, y está dispuesto de forma simétrica. Los caminos discurren a través del acceso central, con el *frigidarium* (piscina fría) (55.7 x 24 m) más cerca de la entrada, con una sala abierta detrás, un pequeño *tepidarium* (piscina templada) y finalmente un gran *caldarium* (piscina caliente) abovedada de 35 m de diámetro. A ambos lados hay un patio abierto para la práctica del atletismo, rodeados por una columnata con habitaciones individuales, que pueden ser alquiladas. El edificio puede contener hasta unos 1.600 bañistas, y ambos sexos se bañan desnudos juntos.

Los baños se abren a mediodía y cierran a medianoche. Se encuentran más ocupados por la tarde hasta el crepúsculo, y a medida que el sol se pone, también se oscurece el ambiente de los baños. Cuando cae la noche, se considera aceptable realizar proposiciones sexuales a otros bañistas, y aunque se supone que la consumación es privada, existe la convención de ignorar lo que no te importa. Las mujeres

respetables nunca asisten a los baños después del crepúsculo, o los hombres con un sentido tradicional de la virtud, pero son comunes los rumores sobre quien ha sido visto en los baños de noche.

Julia Tercia Comitora, una Patricia Ventrue que se sienta en el Senado Eterno, tiene mucha influencia sobre el servicio de los baños, y sobre el Prefecto urbano. Debido a sus manejos los baños quedan abiertos de noche, y el Prefecto urbano no toma medidas para detener las grandes inmoralidades que se producen aquí. De vez en cuando, Comitora prepara grandes diversiones para los Vástagos, invitando a todos los vampiros de Roma, cerrando los baños a la mayoría de los mortales, y asegurándose de que haya muchos esclavos disponibles de los que beber. Los Vástagos a menudo dicen que los baños están llenos de sangre en vez de agua durante estos acontecimientos, pero se trata de una exageración; desde luego es frecuente que se derrame sangre, pero la mayoría del líquido de los baños es agua.

La plataforma sobre la que se encuentran los baños tiene dos niveles de pasajes. En el nivel superior se encuentran la mayoría de los túneles de servicio, mientras que el nivel inferior sirve principalmente como drenaje. Los grandes hornos que calientan el agua que circula por los hipocaustos se encuentran en el nivel superior, y pocos Vástagos se atreven a acercarse. Los túneles conectan con la Necrópolis de los Vástagos, y existe un pasaje que lleva directamente a ambos niveles, abriéndose en la entrada principal de los baños. Este pasaje normalmente se sella con una enorme losa de piedra que es indistinguible del resto del suelo; Comitora abre el pasaje sólo para los grandes festejos de los vampiros. En otros días, los Vástagos entran con los mortales al caer la noche o pasan a través de los pasajes del servicio.

Uso en la Crónica: Las Termas de Caracalla son un lugar excelente para cazar, y también para reunirse con agentes mortales; la gente puede darse cuenta de que está teniendo lugar una reunión, pero no prestará atención a los detalles. Las fiestas de Comitora son los acontecimientos vampíricos más importantes en esta localización, cuando Vástagos de todas las clases pueden mezclarse y reunirse entre ellos. Los pasajes bajo los baños se encuentran en una zona intermedia entre Roma y la Necrópolis, y los hornos son un buen lugar para deshacerse de cuerpos.

Bonificaciones: -2 a la dificultad de las tiradas de caza si el vampiro sigue un estilo seductor. -1 a las acciones sociales en las fiestas de Comitora, pues incluso los Vástagos se relajan ligeramente. Un vampiro debe acumular cinco éxitos en una tirada de Autocontrol en una acción extendida para entrar en la sala de los hornos, incluso de noche.

EL CIRCO MAXIMO

El Circo Máximo es el mayor centro de entretenimiento de Roma, el lugar de las carreras de cuadrigas entre los Azules y los Verdes (y los Blancos y Rojos, aunque no tienen la misma relevancia) que mantienen encandilada a la población. El circo mide unos 700 m de largo y unos 60 m de ancho; las tres filas de asientos alrededor de la arena pueden acomodar hasta a 200.000 espectadores, y durante las carreras importantes, lo hace.

Una zona elevada conocida como la *spina* discurre por el centro de la arena, convirtiendo la arena en un circuito. En cada extremo se encuentra la *meta*, una serie de conos con guirnaldas, que marcan el final de cada vuelta. En la *spina* también se encuentran figuras de siete huevos y siete delfines que se utilizan para contar las siete vueltas de una carrera. Los carros comienzan en el extremo occidental, en los *carceri*, que se han construidos en curva para asegurarse de que la distancia inicial es la misma para todos los competidores. En la *spina* también se encuentra un obelisco egipcio, y Constancio construyó uno segundo y más grande en el año 357.

Los muros exteriores del Circo están recubiertos de mármol, con tres niveles de arcos. Muchos adivinos, *tabernae* y burdeles ofrecen sus servicios en tiendas construidas contra estos muros, y en varias ocasiones se han iniciado incendios en estos lugares que han destruido partes de Roma; de hecho, el incendio de Nerón comenzó aquí, y devastó toda la ciudad.

Aunque la mayoría de las carreras de cuadrigas se celebran a la luz del día, algunos eventos se extienden a la noche. Se colocan grandes braseros a lo largo de la *spina* y del borde de la pista, y de esta forma la arena es iluminada por las llamas danzarinas. Estos eventos son tan populares como las carreras diurnas, y los asientos se llenan habitualmente. Debido a que los asientos están oscurecidos, y todo el mundo concentrado en las carreras, no es raro que queden menos de cinco cadáveres cuando las multitudes se dispersan; los disturbios no son infrecuentes.

Los Vástagos de Roma a veces celebran sus propias carreras, de las que los mortales son estrictamente excluidos. Aurigas no muertos, conduciendo caballos ghoul, corren a la luz de la luna llena. Incluso aunque todos los Vástagos de Roma se reúnan en el Circo, sigue pareciendo vacío, y los sonidos de los caballos resuenan entre sus muros. Las carreras de los Vástagos siguen las mismas facciones que los mortales, excepto que el mejor Vástago Auriga, Carcaro, del clan Toreador, mantiene su lealtad a los Púrpuras, una facción que fue fundada por el emperador Domiciano y que murió con él. El pueblo de Roma dice que en las noches de luna llena, los aurigas muertos regresan para continuar las rivalidades que tenían en vida. Tienen razón.

En otras noches, el Circo está desierto, e inquietantemente silencioso; es lo bastante grande para que los sonidos de la ciudad desaparezcan si alguien está en el centro.

Uso en la Crónica: Una carrera nocturna es la oportunidad perfecta para reunirse, cazar o asesinar. Algunos Vástagos todavía acuden sólo para contemplar las carreras, y su lealtad a una facción no ha sido reducida por la muerte. Los vampiros que acuden a una carrera nocturna normal deberían sentarse lejos de las llamas, y se arriesgan a quedar atrapados en un disturbio.

Las carreras de los Vástagos sólo se celebran en las noches claras de luna llena, y aunque son mucho más silenciosas que las carreras mortales, están sometidas a una pasión igual. A veces estallan frenesíes de rabia cuando los aurigas favoritos pierden, y los responsables a menudo son estacados. Aunque la mayoría de los intentos de amañar una carrera se producen en los establos de las

facciones, los Vástagos pueden intentar usar sus Disciplinas para tomar el control de aurigas o caballos en momentos críticos.

En las noches en las que no hay carreras, el edificio está abandonado, lo que lo convierte en una localización habitual para encuentros entre los Vástagos, como el Anfiteatro Flavio. Negociaciones entre facciones de Vástagos se celebran en la arena varias veces al año, pues el gran espacio abierto hace imposibles las emboscadas.

Bonificaciones: -2 a la dificultad de las tiradas de caza durante una carrera nocturna, gracias al ruido y las distracciones. -2 a la dificultad de todas las tiradas de Sigilo entre las multitudes durante una carrera nocturna; entre la pasión y el ruido, nadie se da cuenta. El gran obelisco erigido por Constancio está cubierto de jeroglíficos y procedía de Tebas en Egipto. Si las marcas pudieran ser descifradas, podría revelar grandes secretos.

EL ANFITEATRO FLAVIO

El Anfiteatro Flavio (mejor conocido actualmente como el Coliseo, aunque este nombre no comenzó a utilizarse hasta el siglo IV), es el mayor anfiteatro de Roma y del mundo. El Anfiteatro Flavio se alza en un valle cerca del Foro, al lado del templo de Venus. El anfiteatro es un edificio oval, de unos 180 x 150 m, y sólo la arena ocupa 85 x 55 m, con hileras de asientos que llegan hasta los 50 m de altura. Los asientos están divididos en cuatro niveles, con los senadores sentados más cerca de la arena, y las mujeres, esclavos y extranjeros en los asientos más alejados. Existen 80 entradas, de las cuales 76 son para el público general, una para el emperador y tres para otros dignatarios. Estas entradas llevan a los asientos a través de pasajes conocidos como *vomitaria*. El anfiteatro puede albergar a 80.000 espectadores y puede vaciarse en cuestión de minutos. La arena se utiliza para celebrar luchas de bestias, combates de gladiadores y espectáculos diversos. Pueden construirse paisajes artificiales para que sirvan de decorado.

De noche, el Anfiteatro Flavio normalmente se encuentra vacío de espectadores. Sin embargo, la estructura está plagada de túneles, que son utilizados por los Vástagos de Roma para reunirse, alimentarse, y en ocasiones, luchar. Existen tres series de pasajes en esta localización, aunque están unidos. Los primeros son los *vomitaria*, y otros corredores que llevan a las entradas de los asientos. La segunda serie de pasajes discurre bajo los asientos, pero son utilizados por el servicio y los esclavos del anfiteatro para mantenerlo. El más significativo es un pasaje que discurre alrededor del límite de la arena, con estrechos tragaluces que proporcionan una perspectiva de la acción.

Los pasajes de la serie final, el hipogeo, se encuentran sobre dos niveles y discurren bajo todo el anfiteatro, incluyendo la propia arena. Contienen los cubiles de las bestias salvajes, donde son encerradas cuando no luchan, los cuarteles de los esclavos gladiadores y cámaras donde se guardan las armas, armaduras y demás elementos de los espectáculos. Hay aproximadamente 80 plataformas verticales que llevan al hipogeo, con ascensores mecánicos para llevar a las bestias o a los gladiadores a la arena. Atravesando la arena se encuentra un gran túnel central, junto al largo eje

del anfiteatro, que permite al servicio llegar a lugares diferentes con rapidez.

También existen túneles que dan acceso al Anfiteatro Flavio desde el exterior. Cuatro son bien conocidos: uno para el Emperador, uno para las Vírgenes Vestales y dos para otros dignatarios. Pero hay más túneles, y algunos conectan con los túneles subterráneos en los que habitan los Vástagos.

Los túneles son oscuros, iluminados por un número inadecuado de antorchas y lámparas. En el hipogeo, el aire está lleno con los sonidos de los animales enjaulados, especialmente si algo les molesta, y los gladiadores del nivel inferior pueden subir a él. El aire apesta a bestias y hombres encerrados durante mucho tiempo en un lugar no ventilado. Los túneles bajo los asientos son más tranquilos y están vacíos.

Uso en la Crónica: Los túneles que llevan a los asientos son un lugar popular para los encuentros clandestinos entre vampiros, o entre vampiros y mortales, y existen muchas formas de entrar y salir. Aunque las posibilidades de que alguien presencie un encuentro son escasas, un pequeño ejército encontraría difícil acorralar a alguien. El hipogeo es popular para los maestros de Animalismo, que a veces liberan criaturas para que sirvan al propósito de los vampiros.

En una persecución, el grupo debería evitar ser empujado hacia el hipogeo, donde los túneles son estrechos y no tienen salida. Ésta es la única zona donde alguien podría ser realmente acorralado, así que la mayoría de los combates no previstos se producen aquí, entre las bestias aullantes, elementos mecánicos y plataformas entre niveles. Muchas de las jaulas de los animales están simplemente bloqueadas, y pueden ser abiertas por cualquiera que tenga manos; los animales enjaulados han sido criados y adiestrados para atacar humanos, o a cosas que parezcan humanos.

Muy ocasionalmente, batallas formales entre vampiros que no pueden solucionar sus diferencias de ninguna otra manera se celebran en la propia arena. Muchos de los Vástagos de la ciudad acuden a mirar, los Optimates surgen del túnel alrededor de la arena, y los demás vampiros de los túneles de los asientos. Los directores, bajo control de los Vástagos, hacen salir al servicio, y los gladiadores saben que no deben mirar. Sin embargo, a veces vienen curiosos. Algunos son asesinados; otros se convierten en servidores de los Vástagos.

Bonificaciones: -1 a la dificultad a todas las tiradas de combate, esto es el Anfiteatro Flavio. Armas de todo tipo se almacenan en el hipogeo. Alguien que huya fuera del hipogeo consigue una bonificación de +3 dados a las tiradas de persecución, gracias a la amplia elección de rutas de escape. Dentro del hipogeo los perseguidores consiguen una bonificación de +3 dados, gracias a los estrechos pasajes y túneles sin salida.

EL FORO ROMANO

El Foro Romano, a menudo llamado simplemente el Foro, fue antaño el centro administrativo de Roma, y por lo tanto del mundo. De hecho, una estructura llamada el Umbilicus, una torre redonda recubierta de mármol, se encuentra en la esquina norte para señalar el centro de Roma, y del mundo. El Foro es un espacio abierto, rodeado por edificios monumentales,

alrededor del cual discurre la Vía Sagrada. El espacio es aproximadamente rectangular, discuriendo de nordeste a sudeste.

En el rincón norte se encuentra el Curia Julii, la Casa del Senado, que es una restauración hecha por Diocleciano de la estructura construida originalmente por Julio César. Los largos laterales del Foro están cerrados por dos basilicae; en el nordeste, la Basílica de Emilio, y en el sudoeste, la Basílica de Julio. Son edificios rectangulares, con columnas y tiendas instaladas en los muros exteriores y tribunales en el interior.

En el sudeste, el templo de Julio César se alza delante del Regia, la residencia del pontífice pagano, y el templo de Vesta y la casa de las Vírgenes Vestales. El templo también está consagrado a Ops Consiva y a Marte —aquí se custodian los escudos sagrados de Marte. El mayor complejo religioso es el templo doble dedicado a la diosa Roma y a Venus, construido por el emperador Adriano. En el nordeste se encuentra el rostra, una elevada plataforma de piedra desde la que los oradores se dirigen al pueblo romano. Está adornado con estatuas de dioses y emperadores. En el extremo norte se encuentra el Umbilicus, mencionado anteriormente, mientras que en el extremo sur se encuentra una columna adornada, el Miliarium Aureum, que fue erigido por Augusto como el punto simbólico desde el que comenzaban todos los caminos del Imperio. La columna está grabada con los nombres de las principales ciudades, y sus distancias desde las puertas en la muralla de la ciudad.

El Foro está dominado por la colina Capitolina, la antigua acrópolis de Roma. Esta formada por dos terrazas, la de mayor altura, el *Arx*, posee el templo de Juno Moneta, la ceca imperial donde se acuña moneda y el *Auguraculum*, donde se realizan importantes augurios. En la otra terraza se encuentra el templo dedicado a Júpiter Óptimo Máximo, donde se archivan documentos públicos de gran importancia. Bajo el templo de Júpiter, y a gran profundidad, se encuentra uno de los principales refugios de Camilo, el Princeps de los Vástagos de Roma. Durante la época republicana podía acceder al templo a través de un corredor oculto y sellado desde dentro, pero tras el Incendio de Roma, ha sido bloqueado de forma permanente.

Otros dos lugares son especialmente importantes para los Vástagos de Roma. El primero es la Lapis Níger, una losa de mármol negro, bordeada de mármol blanco, que se encuentra en la superficie del Foro delante de la Casa del Senado. Los mortales creen que es la tumba de uno de los primeros reyes, posiblemente el propio Rómulo, pero los Vástagos murmuran otra cosa. En sus orígenes era una columna de roca negra, ante la que los vampiros de la época de la monarquía y principios de la República pronunciaban sus juramentos, pues al parecer la roca negra tenía el poder de lanzar una terrible maldición sobre los perjuros. Cuando Collat se hizo con el poder en Roma y Tinia desapareció, ordenó derribar la columna, dejando sólo su base intacta. Permaneció guardada por leones de piedra durante la República, pero fue ocultada bajo el suelo durante los primeros días del Imperio. La localización tiene una reputación maldita, y cualquier mortal o Vástago que toque la losa de piedra se dice que atrae la atención de espíritus malignos.

El segundo lugar es el Lacus Curtius, una zona cerca del centro del Foro señalada con una balaustrada de



mármol y rodeada por altares. Los habitantes mortales de Roma tienen varias leyendas sobre los orígenes de esta localización, una afirma que un abismo se abrió espontáneamente y un joven llamado Curcio se arrojó con su caballo a él, sacrificándose por la ciudad. La historia que cuentan los Vástagos es mucho más mundana. Cuando su Necrópolis estaba siendo construida, los primeros Vástagos que la habitaban no eran necesariamente hábiles como mineros. Un vampiro llamado Curcio, que generalmente se cree que era un Nosferatu, excavó un túnel bajo el Foro, pero dejó el techo demasiado débil. Durante una gran reunión de los habitantes de Roma, el techo se derrumbó y la Necrópolis se cobró muchas vidas.

Collat ordenó que todos los pasajes que llevaban a la apertura en el techo de la Necrópolis fuesen sellados, y estos muros todavía pueden verse. Sin embargo, había algunos pasajes a los que sólo se podía acceder a través de ese túnel, pasajes que Curcio conocía. Leyendas persistentes hablan de grandes tesoros ocultos ahí, o de grandes amenazas: la riqueza de Troya, traída por Eneas, o el lugar donde fue arrojado el cadáver de Remo, por ejemplo. Los Vástagos experimentados tienden a burlarse de esos rumores, pero los vampiros jóvenes en ocasiones intentan entrar en los viejos túneles.

Uso en la Crónica: La Lapis Níger en efecto tiene estrechos vínculos con los espíritus, y podría proporcionar indicios o información valiosa sobre ellos. Unos pocos Vástagos completamente sin escrúpulos utilizan Disciplinas o engaños para obligar a sus enemigos a que caminen sobre ella, y provoquen la ira de los dioses.

Los túneles bajo el Lacus Curtius son reales. Como los Vástagos experimentados asumen que no hay nada ahí, podría constituir una base excelente, especialmente para los Vástagos con cierto conocimiento de la historia de Roma. Los Vástagos jóvenes podrían creer en las leyendas; una de las leyendas incluso podría resultar ser cierta; aunque no necesariamente la que atrajo a los personajes al lugar.

EL ISEUM CAMPENSE

El Iseum Campense es el mayor templo de Isis y Serapis en Roma. La adoración de Isis fue importada de Egipto hace siglos, y desde el siglo II ha sido muy popular en la propia Roma y el resto del Imperio. La adoración de Isis tiene muchos adherentes, incluso después del ascenso de la cristiandad.

Isis es reverenciada como diosa de los marineros y de los mares, y ha sido invocada públicamente para asegurar la llegada de cargamentos de grano a Europa. Sin embargo, el culto de Isis es una religión misteriosa, lo que significa que la mayoría de sus rituales son dirigidos en privado hacia los devotos.

La arquitectura del templo refleja esta actitud de privacidad. Al contrario que los templos romanos, no ofrece un pórtico espectacular hacia la calle, abierto a todos. En su lugar, todo el complejo está rodeado por un muro, con dos arcos abiertos en cada lado. Estas entradas llevan a un estrecho patio, que discurre entre los templos de Isis y Serapis. Unas puertas abiertas en el centro del patio finalmente llevan a los templos propiamente dichos.

El templo de Serapis tiene la forma de un templo columnado semicircular, con la estatua del dios en el centro del interior de la curva. El templo de Isis es una

cella más convencional, con capillas para las estatuas de la diosa, Horus y Osiris. Los rituales diarios más importantes tienen lugar poco antes del amanecer y poco antes del crepúsculo; por la mañana, las puertas del templo se abren desde el interior, y por la noche se cierran de nuevo. Aunque las puertas principales están cerradas durante las horas de oscuridad, existe una segunda entrada más pequeña que permite a los sacerdotes entrar y salir antes y durante las ceremonias, y para los Vástagos que desean entrar en el templo de noche. Ambos templos están decorados con estilo egipcio.

El complejo del templo también contiene acomodo para quienes se han dedicado a la diosa, sacerdotes iniciados y quienes todavía se están preparando para ese honor. Se afeitan la cabeza y llevan ropas de lino blanco, y dedican sus horas diurnas a la liturgia de Isis. Muchos tienen la reputación de ser poderosos magos, capaces de hablar con los muertos (de la misma forma que Isis buscó a su esposo entre los muertos) y de recibir sueños proféticos de su señora. Las fechas de iniciación son determinadas por sueños enviados por Isis, pero la diosa también ilumina a sus seguidores de otras maneras.

Uso en la Crónica: Isis es una diosa popular en Roma, pero no tanto entre los Vástagos. Desde el siglo II el Senado Eterno ha emitido un edicto que prohíbe a los vampiros interferir en los asuntos del Iseum (entre otros templos) o molestar a los sacerdotes. Se rumorea que el Iseum es la sede de una poderosa orden de magos egipcios que han alcanzado la inmortalidad.

Los devotos de Isis siempre han tenido una reputación ambivalente. Su adoración, aunque no tan violenta como la de los seguidores de Cibele, es mucho más estática que la de las deidades romanas, y la reputación de los devotos de Isis por practicar la magia les ha causado muchos problemas. De hecho, el templo de Isis en Roma ha sido destruido en al menos tres ocasiones, y el culto ha sido suprimido y perseguido varias veces. Con el ascenso del cristianismo, las sospechas contra el culto vuelven a incrementarse, lo que puede llevar al resurgimiento de más violencia contra el templo, o dirigida desde él. Es posible que algunos de los sacerdotes tengan acceso a verdadero poder mágico.

También existen rumores que vinculan el culto de Isis con la magia de sangre practicada por los Vástagos. La evidencia es que algunos supuestos hechiceros fueron adoradores de Isis, pero los rumores son persistentes, y los Vástagos que busquen adiestramiento mágico podrían encontrarse con que es un buen lugar para realizar investigaciones discretas —o una trampa mortal.

Bonificaciones: La *cella* de Isis proporciona una bonificación de -1 a la dificultad a los rituales mágicos que la invocan y que son realizados en el interior del templo. Los sacerdotes creen que es la estatua de Isis, que fue traída desde Egipto, en vez del lugar donde se alza el templo, lo que provoca ese efecto, pero nadie ha retirado (todavía) la estatua para demostrarlo.

EL MAUSOLEO DE AUGUSTO

El Mausoleo de Augusto se encuentra en el medio del Campo de Marte. El mausoleo fue planificado y construido por el emperador Augusto en el año 28 a.C.

para su dinastía, y se encuentra enterrado aquí junto con los miembros de su familia y varios emperadores posteriores del siglo I d.C.

El mausoleo es un edificio circular, de unos 90 m de diámetro y 42 m de altura, y recubierto de mármol. El mausoleo dispone de varios árboles perennes plantados en hileras sobre un montículo de tierra, recordando los arcaicos túmulos funerarios del Lacio, sobre el que se alza en la cima una estatua de Augusto. Sobre los pilares del exterior cuelgan placas inscritas con la *Res Gestae Divi Augusti*: las Hazañas del Divino Augusto. Hasta donde los habitantes mortales de Roma saben, el mausoleo ha permanecido sellado e inviolado durante siglos.

Sin embargo, una entrada a la Necrópolis de los Vástagos fue incluida en los planos originales, y el Senado Eterno controla el acceso a la estructura. En su centro se encuentra una gran cámara circular, abovedada, con nichos en las paredes. Cada nicho contiene una urna funeraria, que contiene las cenizas de un miembro de la familia imperial, y una estatua del difunto. Los juicios sobre los Vástagos Optimates que son acusados de traición se celebran aquí.

Estos juicios son ceremonias muy formales, con reglas muy cuidadosas de procedimiento. El acusado siempre está presente, y no debe estar en letargo, sino que normalmente es estacado. Sin embargo, las normas del juicio le permiten hacer una declaración final después de que ambos lados hayan presentado su acusación y defensa antes de que el Senado Eterno emita sentencia. Tradicionalmente, al acusado se le permite quedar libre por última vez, pero si el Senado Eterno cree que podría intentar abusar de ese privilegio huyendo o tratando de vengarse, es encadenado con cadenas de oro y plata encantadas por los hechizos de los Augures. Suele ser la situación más común.

Aunque el veredicto de culpabilidad suele ser lo más habitual, el Senado Eterno se enorgullece de su justicia republicana, y de vez en cuando los Vástagos juzgados resultan absueltos.

La entrada a la Necrópolis desde el mausoleo se encuentra vigilada cuidadosamente, y prácticamente es imposible que los vampiros entren cuando no hay ningún juicio en proceso. Sin embargo, la cámara central es grande y puede acomodar a muchos más vampiros que los que forman parte del Senado, algo que ayuda a mantener la dignidad de los juicios y que puede ser parte de la razón por la que se celebran en este lugar.

Uso en la Crónica: Los personajes pueden presentar acusaciones o defensa en un juicio de traición, presentando sus casos bajo los ojos vigilantes de los Césares muertos. A los personajes también se les puede pedir que asistan como testigos, o tratar de rescatar a un aliado.

Bonificaciones: +2 dados a las tiradas que traten de convencer a alguien de que se ha producido una traición o deslealtad.

EL PANTEON

El Panteón es un templo dedicado a todos los dioses, construido originalmente por el general Agripa en el año 27 a.C. en los días del emperador Augusto, y reconstruido por el emperador Adriano entre los años 118 y 125 d.C. tras un incendio. La estructura definitiva está

orientada al norte, y se entra por un gran pórtico que tiene tres hileras de columnas: ocho en la hilera principal y cuatro en cada una de las posteriores.

El templo principal es redondo y abovedado. Tiene un diámetro de unos 48 m, y el pináculo de la bóveda se encuentra a 48 m del suelo, así que una esfera podría encajar perfectamente en el recinto principal. Durante el día, la única luz procede de un agujero circular, el oculus, de 10 m de diámetro, en lo alto de la bóveda. El muro está adornado con siete grandes nichos (la entrada se encuentra en el lugar donde iría el octavo), y cada uno de ellos contiene la estatua de un dios. Tres son varones, cuatro mujeres, y ninguno puede identificarse sin algo de duda. Esta ambigüedad se considera deliberada para introducir elementos de más dioses, así por ejemplo, las tres figuras que se encuentran frente a la entrada tienen la reminiscencia de Júpiter, Juno y Minerva (la tríada del Capitolino), pero la estatua masculina también tiene elementos reminiscentes de Augusto y Hércules.

El Panteón es un templo popular entre los Vástagos, y permanece abierto de noche para servir a las devociones de los vampiros paganos. De hecho, existe la tradición de que un Vástago perseguido por la justicia puede refugiarse aquí durante trece noches.

El Panteón también suele utilizarse para las ejecuciones oficiales de Vástagos traidores. Sólo los vampiros nobles condenados por el Senado Eterno en un juicio formal se enfrentan a este castigo. Durante el día, un círculo de luz del oculus cruza los muros y el suelo de la *cella*, y los condenados son estacados, o algunas veces simplemente encadenados, y se les deja en el lugar. En esos días el templo se cierra a los mortales, y está vigilado por las cohortes urbanas. También hay guardias sobrenaturales. Los Vástagos deben marcharse a tiempo de llegar a sus refugios antes del amanecer, pero los ghouls pueden permanecer durante el día.

Uso en la Crónica: El Panteón es un buen lugar para encontrarse con vampiros paganos. Los Vástagos perseguidos a veces buscan refugio aquí, para conseguir tiempo para pensar, y en ocasiones más de un vampiro podría hacerlo al mismo tiempo.

Los personajes también podrían querer rescatar a alguien condenado a muerte. El sol deja poco espacio para actuar, así que los personajes pueden tener que actuar justo antes del amanecer, sin que las autoridades se den cuenta de lo que ha ocurrido.

EL PORTICUS MINUCIA

Los pobres de Roma reciben una ración de pan, y si no la reciben, primero se rebelan, y después pasan hambre. Esta ración suele traerse de Egipto y Sicilia en grandes cargamentos de grano y el Prefecto urbano ofrece sacrificios a Cástor y Pólux, los gemelos divinos, o a la diosa Isis, para que el grano llegue con seguridad. Esta práctica se mantiene incluso bajo el reinado de emperadores cristianos.

La ración se distribuye en el Porticus Minucia, un gran edificio columnado y dividido en 45 secciones. Las columnas miden más de 10 m de altura, con delicados capiteles corintios, pero las bases y las secciones más bajas están decoradas sólo por los graffiti y pintadas dejados por la gente que aguarda la ración.

Todo el mundo que recibe una ración tiene un símbolo de metal, que indica el día del mes y la sección de la Minucia a la que debe acudir. Estos símbolos pueden ser transmitidos entre familias o vendidos a otros, y aunque la herencia es un fenómeno común, la venta no lo es tanto. La mayoría de la gente que tiene estos símbolos depende de ellos para obtener comida.

En teoría, las Minucia (también llamadas los *frumentarium*) comienzan su reparto al amanecer y terminan al crepúsculo. En la práctica, como las Minucia deben repartir todo el grano del día en ese mismo día, el lugar raramente se cierra hasta bien entrada la noche. Una vez se completa la distribución del día, los oficiales de la ciudad comienzan a transportar el grano para el reparto del día siguiente desde los almacenes a las salas de reparto de las Minucia, así que el lugar nunca está tranquilo.

Siempre hay un presente un elevado número de guardias, más para evitar los incendios que los robos. Todo el mundo es muy sensible ante cualquier cosa que pueda interrumpir o perjudicar un reparto, y provocar problemas aquí es una buena forma de provocar la ira de varios cientos de romanos, y la ira implacable del Senado Eterno, que no aprecia que alguien altere el orden y la estabilidad de la ciudad.

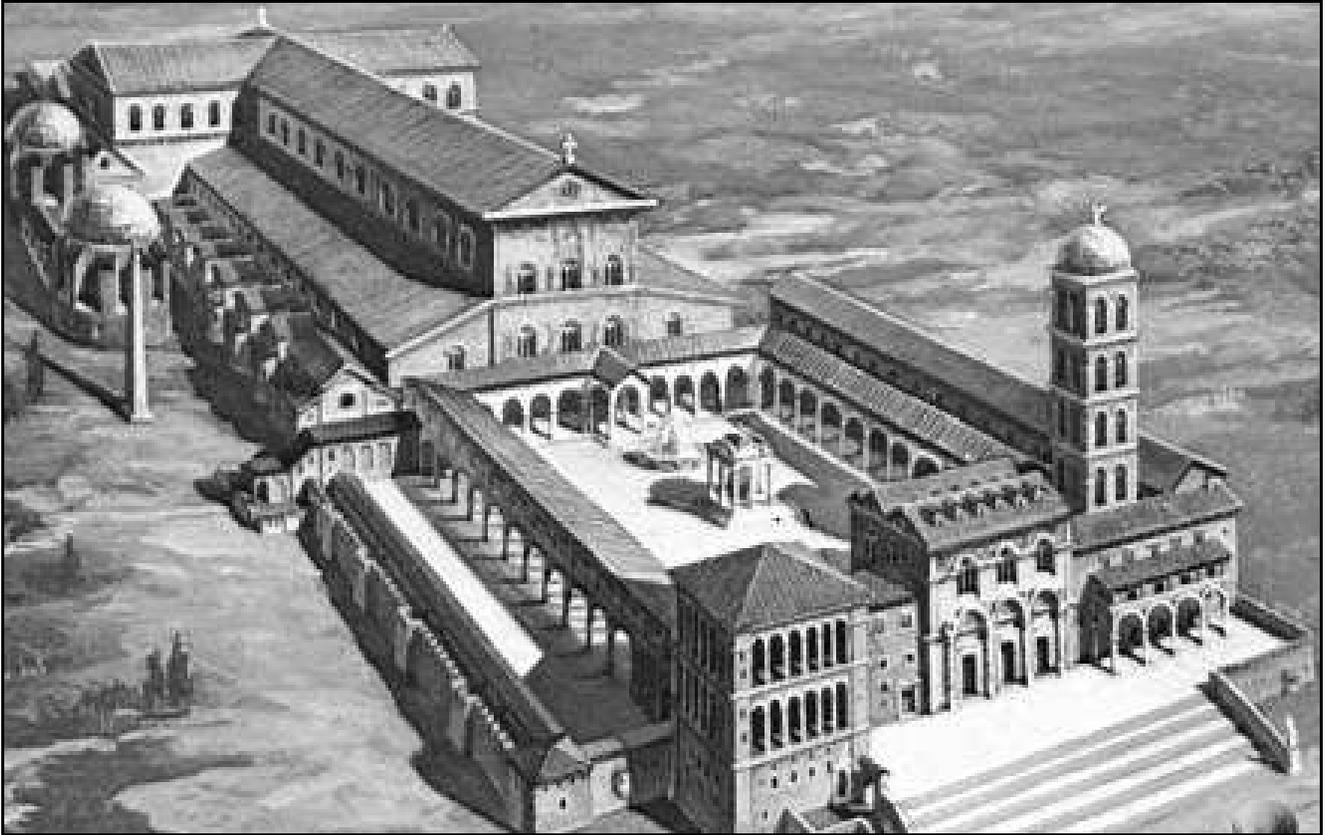
Los Vástagos de Roma principalmente utilizan las Minucia como un lugar para reclutar servidores. La mayoría de los que dependen del reparto gratuito de pan no tienen dinero ni oficio, y aunque algunos están contentos con su pan y circo, otros quieren lujos, y están dispuestos a aceptar ofertas para realizar trabajos dudosos.

El reparto ha existido durante siglos, y los Vástagos lo han utilizado para reclutar servidores durante mucho tiempo. Como resultado, los pobres de Roma saben que, si recoges tu ración después de que oscurezca, pueden ofrecerte un trabajo bien pagado por un monstruo del inframundo. Unos pocos creen que es una pura leyenda, la mayoría creen que la leyenda se refiere a bandas criminales, y algunos saben que es cierto. Existen más de unos pocos ghouls independientes que acuden al reparto de noche, y que piden Vitae en vez de dinero. Los más viejos, como Marco Colono Tornato (siglo IV), son más viejos que muchos Vástagos, y más poderosos y hábiles. Saben lo que es el Vinculum Sanguineum, y por lo tanto siempre procuran buscar nuevos patronos, lo que significa que tienen que ganarse una buena reputación de eficacia en su trabajo, y ser discretos sobre los detalles.

Uso en la Crónica: El Porticus Minucia es un buen lugar para que los personajes recluten agentes mortales; los más experimentados son bastante buenos descubriendo Vástagos, y muchos incluso se presentan ante patronos potenciales. A los agentes mortales también les gusta encontrarse con los Vástagos aquí, porque siempre están rodeados de gente, y al contrario que en la mayoría de los lugares, los guardias acudirán incluso para responder un aviso falso.

LA BASÍLICA DE SAN PEDRO

La Basílica de San Pedro es la mayor iglesia cristiana de Roma, iniciada por el emperador Constantino en el año 315 sobre el lugar de la tumba de Pedro el Apóstol y primer obispo de Roma. La basílica se



encuentra a los pies de la Colina Vaticana, fuera de las murallas de la ciudad de Roma propiamente dicha.

El edificio principal es una gran sala rectangular, de unos 100 m de largo y unos 35 m de ancho. Está orientado de este a oeste, con la entrada situada en el este y la tumba de San Pedro en el oeste, en un ápside semicircular. Aunque el cuerpo del santo no es visible, su tumba sí; la estructura original que se conserva fue construida en torno al año 200, en una época en la que los cristianos no eran perseguidos activamente, y está hecha de madera. Constantino la ordenó rodear con una superestructura de bronce, así que desde entonces el mausoleo original sólo puede verse atisbando entre los huecos.

La basílica tiene más de 100 columnas, que fueron trasladadas de diversos edificios de Roma y que por lo tanto son muy diversas. No hay dos capiteles o bases iguales, y algunos de los pilares son muy elaborados, esculpidos en forma espiral con hojas y flores como decoraciones. Cinco puertas se abren en el extremo oriental de la iglesia, que llevan a un gran patio cuadrado rodeado por una columnata.

Aunque la Basílica de San Pedro es la mayor iglesia de Roma, no es la catedral de la ciudad; ese honor lo ostenta la iglesia de Letrán. Esto deja a la basílica un poco aislada de la administración cristiana, pero a su vez, esto la convierte en un lugar favorecido por los Vástagos cristianos. Al contrario que la mayoría de las iglesias, la basílica queda abierta durante toda la noche, gracias a la influencia de los vampiros que quieren ser capaces de rezar en paz. Sin embargo, comienzan a tener dificultades debido al aura de fe que rodea la tumba. La mayoría de los Vástagos se mantienen a una distancia prudencial alrededor de la estructura de Constantino, pero algunos se esfuerzan por acercarse, y presionan sus manos o sus

frentes para llevar con ellos un estigma de la señal de Dios.

La tumba de San Pedro se encuentra localizada justo fuera de un circo, que fue el lugar de su martirio, y en la base de la Colina Vaticana. Para construir la basílica, Constantino ordenó demoler el circo, y devastar parte de la colina. La colina todavía se alza hacia el norte de edificio, y el agua de las fuentes subterráneas convierte la basílica en un lugar húmedo.

Como ocurre con muchas iglesias, la construcción de la basílica de San Pedro corría el riesgo de irrumpir en la Necrópolis de los Vástagos. Una antigua entrada se encontraba en una tumba cerca de la de San Pedro, que se encontraba en el lugar donde se iba a construir la basílica. Gracias a la intervención de Constantino, un Lasombra cristiano y Obispo de los Vástagos desde el siglo IV, la entrada fue preservada; ahora se abre en el muro norte del atrio.

Uso en la Crónica: Los vampiros cristianos que necesitan un escenario inspirador para realizar juramentos de lealtad tienden a utilizar esta basílica, enfatizando su distancia de las autoridades paganas del Senado Eterno. La entrada a la Necrópolis también es una de sus entradas más públicas, y casi todos los Vástagos de Roma lo saben, y puede accederse con relativa facilidad casi cada noche. Poco antes del amanecer en la mayoría de los días, un grupo misceláneo de Vástagos que se encuentran demasiado alejados de su hogar la utilizan para buscar refugio. Los Vástagos cristianos que controlan la zona lo permiten, tratando la basílica y las partes de la Necrópolis más próximas a ella como un santuario en todos los sentidos.

LOCALIZACIONES PRINCIPALES DE LA NECROPOLIS

EL AULA NIGRA

“En una ocasión el emperador Domiciano entretuvo a los más destacados senadores y equites de la siguiente manera: preparó una habitación que era negra como la pez por todos lados: techo, paredes y suelo, e hizo preparar reclinatorios del mismo color sobre el suelo; entonces invitó a sus elegidos esa noche sin sus servidores. Y primero puso detrás de cada ellos una losa grabada como una lápida, en la que se encontraba el nombre del invitado y también una pequeña lámpara como las que se cuelgan en las tumbas. A continuación entraron chicos desnudos, también pintados de negro como fantasmas, y después de rodear a los invitados con una danza que inspiraba sobrecogimiento, ocuparon sus puestos a sus pies. Después de esto se dispusieron ante los invitados todas las cosas que se ofrecen habitualmente en los sacrificios a los espíritus de los muertos, todas negras y en platos de color similar. Como era de esperar hasta el último de los invitados tenía miedo y temblaba ante el pensamiento constante de que le cortarían la garganta al momento, una sensación de temor incrementada porque todos los presentes, salvo Domiciano, guardaban un silencio de muerte, como si ya se encontraran en los reinos de los muertos, y el propio emperador sólo hablaba de temas relacionados con la muerte y el asesinato.”

-Dión Casio

La Necrópolis de los Vástagos también dispone de localizaciones famosas, excavadas en el suelo bajo la Ciudad Eterna. Son el hogar de los vampiros de Roma, y pocos mortales siquiera sospechan de su existencia. También son lugares que en noches posteriores se convertirán en lugares de leyenda.

El Aula Nigra (“Cámara Negra”) está decorada como la describió Dión Casio. Algunos Vástagos creen que es la cámara utilizada por Domiciano y otros favoritos del emperador, pero la verdad es que los Vástagos oyeron hablar de las fiestas nocturnas del emperador y decidieron imitarle. Construyeron varias de estas cámaras, pero pasadas unas décadas, la actual Aula Nigra era prácticamente la única utilizada.

La sala está controlada por Marco Publicio Niger, un antiguo Vástago del clan Lasombra que recibió el Don Oscuro en su temprana adolescencia. Afirma que en vida fue uno de los chicos esclavos del festín original de Domiciano, y puede que sea verdad. En cualquier caso, se encarga del mantenimiento de la sala, de su decoración y de proporcionar el servicio de un grupo de efebos que sirven y proporcionan todo lo necesario para celebrar un festín. Marco Publicio ofrece los servicios de la sala a cualquier Vástago dispuesto a pagar su precio. Para los Vástagos respetables se muestra bastante razonable, y generalmente sólo pide un favor menor; y a los más influyentes puede ofrecerles la sala a cambio tan sólo de su buena voluntad. Los Vástagos de menor clase pueden utilizar la sala, pero deben pagar más.

El Aula Nigra se utiliza casi exclusivamente para reuniones con mortales, cuando un vampiro quiere

controlar la localización y la atmósfera. La Aula Nigra es de fácil acceso desde Roma, y Marco protege los túneles que conectan la Cámara Negra con el resto de la Necrópolis con puertas ocultas, trampas y sus servidores. Los túneles que rodean la habitación incluyen el que quizás sea el único retrete de la Necrópolis.

En los últimos dos siglos el Aula Nigra se ha convertido en el lugar tradicional para crear ghouls. Algunos, por supuesto, se crean de forma más casual e informal, pero cuando un vampiro desea destacar la importancia de imponer el dominio de su sangre sobre un mortal, normalmente lo realiza aquí.

Marco Publicio trabaja pintado de negro (el origen de su cognomen Niger) junto con otros chicos, algunos de los cuales son ghouls y otros son Vástagos. Unos pocos son simplemente adictos mortales a la sangre, aunque se les prepara para convertirlos en ghouls. Los Vástagos pueden introducir otros chicos propios en el servicio, si desean ofrecerlos como regalos (como Domiciano; Marco Publicio afirma haber sido entregado por el emperador a uno de los Vástagos).

Marco Publicio y sus servidores tienen una reputación sólida y justa de actuar con una discreción absoluta; y habitualmente hacen los preparativos y se retiran antes de la fase central de la reunión o fiesta, y de esta forma permanecen ajenos a lo que ocurre en el Aula Nigra. Esto se debe tanto a cuestión de protección de los asistentes como de los propios servidores; así Marco Publicio y sus compañeros no sabrán nada por lo que puedan ser torturados o que se les pueda extraer con magia. Sin embargo, los Vástagos no usan el Aula Nigra cuando deben mantener en el más absoluto secreto una reunión con un mortal determinado. De hecho, la habitación a menudo se utiliza cuando los Vástagos quieren tener testigos de sus tratos con un mortal si es necesario, pero no quieren que el hecho se transmita demasiado pronto.

Existen muchas especulaciones de los motivos por los que Marco Publicio está contento asumiendo este papel tan periférico en el Senado Eterno, ya que a pesar de su linaje pertenece a la Magistratura de los Populares; no parece dedicarse a utilizar su influencia para conseguir poder político. Existen rumores de que es un taumaturgo poderoso, y que está buscando una forma de recuperar la mortalidad para convertirse finalmente en un adulto.

Uso en la Crónica: Los personajes jugadores pueden celebrar una reunión aquí, o intentar espiar una reunión. Marco Publicio se toma la seguridad y privacidad de sus clientes muy en serio, así que no es una tarea fácil.

Bonificaciones: -2 a la dificultad para intimidar mortales.

FONS ATER

Fons Ater, la “Fuente Negra”, es una cueva natural bajo el Monte Esquilino. Según la tradición no se puede llevar nada de luz a este lugar, y es un lugar habitual para practicar la magia negra.

Aunque la cueva y la fuente son naturales, la entrada ha sido remodelada y sellada con dos grandes puertas de bronce. La puerta exterior se abre hacia fuera y la interior hacia dentro, y están conectadas por tres pesadas cadenas, lo que significa que al abrir una se cierra la otra. Normalmente una se encuentra

completamente cerrada antes de abrir la otra. Las puertas están decoradas con bajorrelieves de actos terribles, que violan todos los límites de la sociedad civilizada, de vampiros y mortales. Algunos Vástagos tienen teorías elaboradas sobre lo que significan esas escenas, pero la mayoría creen que las escenas sólo se encuentran ahí para sorprender y advertir.

Se dice que cualquiera que lleva luz a la Fons Ater será fulminado por los dioses. Unos pocos Vástagos de mentalidad racional han visitado el santuario, y han determinado que la advertencia en parte es cierta. La fuente no es de agua, sino de oscuro aceite mineral, y meter una llama desnuda en la cueva enciende la atmósfera, algo que casi con seguridad resultará fatal para cualquier Vástago que se encuentre en el interior. La puerta exterior puede cerrarse si las llamas se extienden fuera, y eso terminará sofocando el fuego.

Es difícil utilizar la fuente sin por lo menos un nivel de Auspex o Protean, para que un vampiro pueda ver en completa oscuridad. Sin embargo, los que pueden ver, se encuentran una cueva natural bastante grande, con la fuente burbujeando desde una de las paredes. El aceite mana de la fuente, y entonces se derrama por el suelo y fluye en un estanque hasta tres agujeros, que son lo bastante grandes para cubrir a un humano adulto. Se desconoce a qué distancia está el fondo. El suelo es irregular, y las paredes de la cueva tienen muchos nichos naturales. Casi todos estos nichos contienen varias tablillas con maldiciones, junto con otros objetos rituales para realizar magia maligna. Muchos se arrojan al estanque o a los agujeros, con llamados a los poderes más oscuros.

Uso en la Crónica: La Fons Ater es un gran lugar para practicar hechicería ilegal, y la primera visita al lugar es una parte importante de la carrera de cualquier aspirante a brujo.

Algunas maldiciones sólo pueden deshacerse si la tablilla en la que están grabadas es retirada de los nichos, lo que puede requerir un viaje a la Fons Ater. Como los hechiceros mantienen esta localización en secreto, encontrarla simplemente es el primer paso.

Las autoridades del Senado Eterno quieren mantener la hechicería bajo control si no pueden eliminarla por completo. A algunos de los vampiros que se sientan en el Senado Eterno les gustaría destruir la Fons Ater, o por lo menos profanarla y acabar con su poder.

Bonificaciones: -2 a la dificultad de cualquier hechicería de los Vástagos, incluyendo la magia de los Augures, y otros tipos de magia de sangre. Si se introduce una llama desnuda en la cueva, la explosión resultante provoca 20 dados de daño agravado a cualquiera de los Vástagos presentes, y funde las tablillas de plomo de las maldiciones.

EL SENADO ETERNO

El Senado Eterno no es sólo una institución de los Vástagos, sino también el lugar en el que se reúne habitualmente. Originalmente era una pequeña cámara, tallada bajo la Roca Tarpeya, que fue ampliada y ahora constituye el centro de la sociedad de los Vástagos. Aquí es donde se sientan los representantes del Senado Eterno donde se toman las decisiones más importantes que afectan a todos los vampiros.

Existen varias leyendas sobre el origen del Senado Eterno. Algunas dicen que Tinia encontró la habitación ya tallada en la roca, y que la aprovechó como refugio. Otros dicen que Collat la excavó con sus propias manos. Otros dicen que bajo la dirección de Tinia y Collat otros vampiros la excavaron. Unos pocos Vástagos incluso creen que no fue usada hasta después de la desaparición de Tinia, y otros que la habitación fue elegida debido a que fue el lugar donde Tinia fue destruido. Aunque los Vástagos más antiguos deberían saberlo, están en desacuerdo entre ellos, y algunos simplemente apoyan cualquier leyenda que se adapta mejor a sus propósitos.

La habitación está tallada directamente en la roca de la colina, así que todas las superficies de la habitación son de roca viva. Es una estancia rectangular de unos 27 m de largo por 9 m de ancho. Las paredes están llenas de nichos, flanqueados por estrechas columnas de capiteles dóricos y con el techo con uniones triangulares entre columnas. Existen ocho nichos en cada uno de los muros más largos y tres en cada uno de los más cortos. El Senado Eterno tiene ocho entradas, dos en cada muro, y cada entrada atraviesa un nicho.

El tercer nicho del muro del norte (uno de los más cortos) se encuentra situado entre dos puertas y en él se encuentra un gran asiento de piedra, también tallado en la roca viva. Este asiento está reservado para Tito Furio Camilo Venturo, y se rumorea que si cualquier otro vampiro se atreve a sentarse en él será maldecido. Nadie está seguro de si el asiento en sí tiene poder sobrenatural, pero los hechiceros Augures se encargan de castigar a quien se atreva a poner la maldición a prueba, así que las maldiciones son reales y bastante variadas. Los pocos idiotas que se atreven a poner a prueba la maldición tras la marcha de Camilo simplemente desaparecen. Los seis nichos restantes de los muros largos también están provistos de asientos de piedra, con un hueco largo y estrecho justo debajo. Estos huecos son lo bastante largos para que un vampiro se tienda en ellos, y la historia cuenta que fueron los refugios de los Vástagos más importantes que se sentaron con Collat. Si alguna vez fue cierto, nadie los ha visto en siglos, y ahora las cavidades son simplemente curiosidades llenas de polvo.

El nicho del centro del muro del sur contiene un altar rodeado por dos estatuas erosionadas por el tiempo, pero que tradicionalmente se consideran Júpiter y Marte, aunque algunos creen que son retratos de Tinia y Collat. Existen rastros de una inscripción en el frente, pero casi toda la inscripción ha sido borrada, dejándola completamente ilegible. Varias versiones de la inscripción circulan entre los Vástagos, especialmente con interés por tales cosas académicas, pero no existen evidencias de cuál es la correcta. Los Vástagos más antiguos simplemente no hablan sobre el altar. No se usa para nada, y los antiguos vampiros evitan cuidadosamente tocarlo. La mayoría de los Vástagos los imitan, pero bastantes vampiros jóvenes pueden testificar que nada ocurre cuando lo tocan.

En el pasado lejano, el Senado Eterno se sentaba en los nichos para gobernar deliberadamente el destino de todos los vampiros. Sin embargo, en noches posteriores, tantos Vástagos como pueden se apolotonan en la sala, mientras otros se quedan en los corredores, intentando escuchar todo lo que se dice en el interior. Sólo a los

vampiros que pertenecen al Senado Eterno se les permite hablar y ser escuchados, pero cualquier vampiro presente puede hablar, y no puede ser atacado físicamente mientras el Senado Eterno se encuentre reunido. Sin embargo, no existe inmunidad para la retribución a largo plazo, y varios neonatos atrevidos han sido hechos pedazos en los corredores después de provocar la ira de los antiguos.

El Senado Eterno está abierto constantemente, y se permite entrar a todos los Vástagos. A algunos les gusta ir allí, para meditar sobre su existencia en la presencia del pasado, pero la mayor parte del tiempo la cámara está vacía.

Uso en la Crónica: Los debates en el Senado Eterno son importantes para la sociedad de los Vástagos, y juegan una parte importante en muchas Crónicas. También es el lugar ideal para revelar conspiraciones que amenacen a los Vástagos, así que los personajes jugadores pueden tomar el papel de Cicerón denunciando a Catilina. También existen varios misterios en torno a la habitación, que podrían servir como impulso inicial para investigaciones sobre la historia de los Vástagos.

Bonificaciones: +1 a +2 dados por utilizar la historia de la sala mientras se debate en ella.

PORTA NOCTIS

Los vampiros del Senado Eterno no son bárbaros que concedan el Don Oscuro por capricho. Por lo menos, eso es lo que les gustaría pensar a los Vástagos romanos, y la Porta Noctis es una localización física que sostiene esa creencia. Es el lugar donde los mortales mueren y se alzan de nuevo como vampiros.

La cámara se encuentra en una de las partes más públicas de la Necrópolis, y es vigilada constantemente por voluntarios que se hacen llamar lictores. Las paredes están recubiertas de mármol, el techo está enyesado y recubierto por un fresco que muestra un cielo nocturno, y el suelo está recubierto con un mosaico geométrico en blanco y negro, posiblemente del siglo I d.C.

En el centro de la sala hay un sarcófago de mármol negro, sin tapa. Los grabados de los lados muestran acontecimientos importantes de los comienzos de la historia del Senado Eterno: Tínia contemplando la lucha entre Rómulo y Remo, Collat recibiendo el Don Oscuro y Camilo recibiendo el Don Oscuro. El extremo más alejado muestra a un vampiro varón emergiendo de una tumba en una cueva que fue sellada por una gran roca, mientras los soldados romanos huyen. El sarcófago tiene por lo menos más de quinientos años, y nadie admite saber lo que se supone que significa la imagen final. El relieve que muestra el Abrazo de Camilo está tallado en un relieve muy profundo en un lado del sarcófago. Aunque su diseño es tan perfecto como los demás, y del mismo estilo, muchos Vástagos creen que se trata de un sustituto de otro relieve.

Una gran jaula pintada con pintura dorada se alza sobre el sarcófago, sostenida sobre cuatro columnas que reposan sobre el suelo. Hay cuatro grilletes enganchados a los barrotes laterales, dos para las muñecas y dos para los pies. Los nuevos vampiros habitualmente se encuentran hambrientos cuando despiertan, y normalmente se coloca un humano aprisionado con estos grilletes, cabeza abajo, para proporcionar la primera comida del neonato. Los Pater

toman sus propias decisiones sobre quienes colocan aquí: algunos Pater sacrifican esclavos al azar o a gente secuestrada de las calles; otros Pater sacrifican a personas que fueron importantes para el neonato en vida. Algunos Pater hacen que dos Criados mortales compitan por el derecho a recibir el Don Oscuro; el ganador se coloca en el sarcófago, el perdedor, en la jaula.

Aunque se trata de uno de los pocos lugares de la Necrópolis en los que los mortales pueden entrar, es una norma absoluta, que los lictores se encargan de hacer cumplir, que nadie puede salir vivo.

Por supuesto, no todos los Vástagos reciben el Don Oscuro en esta habitación. Es costumbre, aunque desde el siglo IV no es muy estricta, pasar una noche en el sarcófago y alimentarse de un recipiente encadenado en la jaula antes de ser recibido oficialmente en el Senado Eterno. Los Vástagos cristianos, después de algo de debate, rechazan completamente esta costumbre, y muy raramente utiliza la cámara para conceder el Don Oscuro.

Uso en la Crónica: Como clímax a un preludeo, un Abrazo celebrado aquí indica un Pater pagano y bastante tradicional. Realizar la ceremonia de admisión en el Senado Eterno también podría utilizarse para hacer una ruptura oficial con el cristianismo.

Los lictores son voluntarios, y a menudo sólo hay uno presente. No hay nada valioso en la cámara, por lo menos la mayor parte del tiempo, así que la guardia es principalmente ceremonial. Sin embargo, es una buena forma de conseguir el favor de algunos vampiros antiguos, y podría resultar interesante si alguien llega a creer que la jaula es de oro de verdad.

Un personaje que desee conceder el Don Oscuro puede elegir utilizar la Porta Noctis. Esto hace que resulte sencillo conseguir un permiso formal, debido a que muestra respeto por las costumbres del Senado Eterno, pero también requiere que el aspirante a Pater elija una víctima humana.

PORTICUS SANGUINEUS

De la misma forma que los pobres de Roma son mantenidos con una ración de pan, los vampiros pobres de la Necrópolis son mantenidos con una ración de sangre. El Porticus Sanguineus es el lugar donde se distribuye esta ración.

El nombre, que significa "El pórtico sangriento", fue aplicado en analogía al Porticus Minucia de la ciudad de los mortales; de hecho, la habitación no es un pórtico. Se trata de un túnel amplio, con numerosas habitaciones pequeñas que se abren a los lados. Las habitaciones contienen grilletes, en los que se encadenan a los mortales. Los Vástagos que tienen derecho a la ración de sangre son guiados a una habitación y se les permite alimentarse. Es educado dejar al mortal vivo, pero muchos de los Vástagos más pobres se preocupan poco de la etiqueta.

La ración de sangre no es tan importante en la Necrópolis como la ración del pan de Roma. Esto se debe en parte a que hay muchos menos Vástagos que mortales, y muchos menos Vástagos pobres que mortales, pero principalmente se debe a que muy pocos Vástagos encuentran dificultades para cazar en la mayor ciudad del mundo. Como resultado, la ración de sangre no se ofrece tan a menudo como para que un vampiro sobreviva sólo

de ella, aunque se alimentara matando a cada recipiente que se le ofrece.

De todas formas, la ración de sangre es una forma tradicional de que los vampiros poderosos ejerzan su influencia, lo que la convierte en un gesto popular hacia la élite establecida y a quienes quieren participar de ella. Es muy raro que pase un mes sin que se ofrezca ración de sangre, y normalmente se suele ofrecer dos veces al mes. Hay meses en los que se ofrece más de una vez a la semana, en cuyo caso un vampiro podría subsistir de lo que se le ofrezca.

El Senado Eterno no reparte símbolos para recibir la ración de sangre; simplemente, acudir a ella es reconocer públicamente una baja posición social. Esto necesita manejarse con cuidado; si la ración es ofrecida por un Vástago especialmente poderoso, negarse a asistir podría rebajar tu posición por tu arrogancia. Los Vástagos que asisten simplemente por cortesía, pueden beber menos de un punto de Vitae, para enfatizar que no necesitan la sangre. Por otra parte, asistir a una ración ofrecida por un conocido ofrece un cierto nivel de apoyo para sus aspiraciones. Y por supuesto, para algunos vampiros, la sangre gratis es sangre gratis.

Uso en la Crónica: Un reparto de sangre es una forma conveniente de proporcionar sangre a los vampiros heridos que no se atreven a entrar en Roma.

Originalmente la sangre era drenada de los mortales y ofrecida en copas, en un intento de distanciar el reparto del salvajismo innato de los Vástagos. Sin embargo, después de un escándalo en el siglo I d.C., en el que un vampiro intentó mezclar su sangre con el reparto y así conseguir imponer un *Vinculum* a gran parte de la ciudad, la práctica se cambió. Esto no significa que los vampiros antiguos no puedan intentar contaminar el suministro de sangre, y los personajes jugadores pueden participar para llevarlo a cabo, o descubriéndolo.

Los vampiros que mantienen el reparto a menudo simplemente compran esclavos, pero no siempre. Los vampiros pueden ser reticentes a gastar dinero, o quizás quieran un tipo particular de víctimas. Por supuesto, los vampiros poderosos no secuestran mortales personalmente; esos vampiros contratarán personajes para hacerlo. Alternativamente, un vampiro degenerado podría decidir alimentar a los vampiros con los hijos mayores de las familias senatoriales, y los personajes jugadores tendrán que detenerlo antes de que termine provocando la ira de la ciudad mortal.

Los disturbios por el reparto de sangre son mucho menos frecuentes que los del reparto del pan, pero si se promete un reparto de sangre y no se lleva a cabo, se han producido en más de una ocasión.

Finalmente, la cuestión de qué hacer con los mortales que sobreviven al reparto de sangre es un buen dilema moral. Saben demasiado sobre la existencia de los Vástagos.

Bonificaciones: La caza tiene éxito automático si se participa en un reparto de sangre.

EL TEMPLO DE LOS AUGURES

El Templo de los Augures es el lugar más sagrado de la Necrópolis de los Vástagos y es de importancia central para el Colegio de Augures de los Vástagos. Muchos vampiros creen que fue construido por Tinia para recibir adoración, pero otros simplemente

opinan que fue construido como un lugar donde los Vástagos podían adorar a todos sus dioses.

El templo está construido en roca sólida, bajo las profundidades del Monte Capitolino de Roma. Algunos Vástagos afirman que su posición y orientación se corresponden precisamente con el del templo de Júpiter Óptimo Máximo en esa colina; puede que sea cierto, pero el Templo de los Augures es indudablemente más pequeño.

Consiste de al menos tres cámaras, y aunque su lugar en la roca es antiguo, los ornamentos y las piedras de la superficie del templo han sido cambiados en varias ocasiones, la más reciente hacia el año 250. La primera cámara recrea un atrio, delante del templo propiamente dicho. Columnas blancas en estilo corintio, discurren por los cuatro lados de la cámara cuadrada. El espacio entre las columnas y los muros está recubierto de piedra blanca, y estatuas de Vástagos notables se alinean en nichos en las paredes. Toda la zona está pavimentada de piedra blanca, y el techo del centro del atrio está decorado con un mosaico del cielo nocturno. El cielo muestra el espacio a la tres de la mañana del 15 de mayo del 761 a.C.; que ha sido fielmente copiado en cada restauración, y algunos creen que registra el momento de la llegada de Tinia a Roma. Otros creen que señala el momento de la muerte de Remo, y otros creen que en realidad se trata de una profecía que todavía no ha sido descifrada, pero que podría estar relacionada con el destino de la ciudad.

El altar principal se encuentra en el atrio, directamente delante de la puerta de la siguiente cámara. La habitación está iluminada por dos lámparas sobre columnas de oro, cada una a ambos lados del altar. Un augur se encuentra aquí en todo momento, y cualquier Vástago que lo desee puede hacer un sacrificio a los dioses de los vampiros.

La segunda cámara, la *cella*, contiene las imágenes de los dioses. Las paredes están recubiertas de mármol blanco, y una doble fila de columnas divide el espacio en tres partes. El suelo está pavimentado de pórfiro, y el techo está recubierto de oro. En el extremo más lejano, iluminado por cinco lámparas, cada una sobre un altar diferente, se encuentran las estatuas de los dioses.

Las dos más antiguas y sagradas están talladas en piedra caliza, y el tiempo hace difícil percibir los detalles. Muestran a dos hombres, aparentemente desnudos. Uno de ellos parece llevar una corona y un bastón y el otro un yelmo y una lanza. Convencionalmente se cree que se trata de las representaciones de Júpiter y Marte o de dos equivalentes prerromanos. Otros creen que se trata de dos esculturas de Tinia y Collat. Unos pocos incluso creen que se trata de esos dos antiguos vampiros, transformados en piedra para dormir un prolongado letargo.

Las otras estatuas son mucho más fáciles de identificar. Se trata de hermosas estatuas de bronce de Mercurio y de Dis, y estatuas de mármol de Neptuno, Dionisos, Plutón, Venus y Diana. Se encuentran situadas en hornacinas alrededor de las estatuas de Júpiter y Marte, y gracias a las modificaciones más recientes, el efecto es elegante e impresionante, en lugar de agobiante.

Otro altar se encuentra inmediatamente delante de las estatuas. Es utilizado por los Augures para algunas



ceremonias, y cuando se utiliza, la admisión en el templo sólo es permitida mediante invitación.

Existe por lo menos una cámara más, a la que se accede a través de dos puertas en la pared tras las estatuas de Mercurio y Dis. Sólo los miembros de mayor rango del Colegio de Augures y los miembros del Triunvirato tienen acceso a esta sala, e incluso ellos sólo entran para realizar los rituales más importantes. Nunca se ha polemizado tanto como sobre el contenido de esta habitación. Un rumor popular afirma que Tinia y Collat descansan ahí.

Uso en la Crónica: Éste es el lugar obvio para consultar a los Augures, y si cualquier personaje jugador se une a esa Magistratura, los personajes pasarán un tiempo considerable aquí.

Todo el complejo está imbuido con una especie de poder sobrenatural, aparte de los Vástagos que se reúnen aquí, y a veces los Vástagos ven visiones cuando hacen sacrificios en el altar. Estas visiones llevan a acciones importantes. Algunos Vástagos también piden que se les permita pasar el día en el templo principal, creyendo que los dioses proporcionan sueños proféticos a los vampiros. Los Augures también son reticentes a conceder ese permiso; a veces los Vástagos en cuestión simplemente desaparecen, a menudo parecen volverse locos por sus visiones y los que parecen normales hacen grandes cosas que no siempre redundan en beneficio del orden establecido. Los Vástagos cristianos evitan el lugar. Se rumorea que uno de ellos entró en lo más profundo del santuario con la intención de colocar una reliquia de su dios y fue reducido inmediatamente a cenizas sin que se sepa el motivo.

Bonificaciones: El atrio proporciona una bonificación de -1 a la dificultad de todos los rituales de

los Augures, mientras la *cella* proporciona -2. Sin embargo, esto sólo se aplica si el ritual es debidamente autorizado; si no, la bonificación se convierte en una penalización.

LOCALIZACIONES GENERICAS EN ROMA

Por supuesto, la mayor parte de Roma no es famosa. Generalmente es mucho mejor si la mayoría de las historias se producen en lugares que no son famosos, pues hacerlo de otra forma puede comprometer la suspensión de la incredulidad. Esta sección describe los rasgos generales de varios lugares ordinarios que existen en Roma. Añade unos pocos detalles personalizados a las sugerencias que se te ofrece, y estarán listos.

BAÑOS

Los romanos aman sus baños y termas. Roma contiene más de 500 casas de baño, desde pequeños lugares apretados entre *insulae* a las Termas de Caracalla. La mayoría de los romanos pasan por lo menos parte de la tarde en los baños, pues son un lugar donde socializar aparte de bañarse. Por supuesto, a los Vástagos por lo general no les preocupa mucho lo que ocurre por las tardes, pero muchos baños están abiertos de noche y algunos nunca cierran.

Los baños en sí son la parte central de cualquier casa de baño. Tienen tres salas. El *tepidarium* contiene un baño de agua tibia, a una temperatura agradable. El *caldarium* contiene agua muy caliente, para provocar el sudor en los bañistas, y el *frigidarium* contiene agua fría, en la que los bañistas se meten para refrescarse al final.

Los romanos se bañan desnudos, y en la mayoría de los casos ambos sexos se mezclan. Eso no significa que las damas respetables vayan a cualquier casa de baño; algunos establecimientos tienen una reputación más respetuosa. En cualquier caso, pocas damas respetables se bañan después de que oscurezca.

Otra habitación esencial de la casa de baños es el vestuario, donde los bañistas dejan sus ropas en un armario empotrado. Los robos en estos lugares son comunes, así que es normal pagarle a un esclavo o a un miembro del servicio, para que vigile tus propiedades. La mayoría de las casas de baño disponen de un suministro de túnicas baratas a mano para vender a la gente a quienes les roban la ropa. Algunas también colaboran con los ladrones.

Al contrario que en algunos lugares del mundo, Roma no ha sido bendecida con fuentes termales naturales, así que el agua tibia y caliente tiene que ser calentada de forma artificial. Esto significa que cada casa de baños dispone de un horno que está en funcionamiento mientras el baño está abierto al público, y que debe encenderse con algo de tiempo para calentar el agua a punto. Más de unas pocas casas de baño nunca dejan que el horno de apague, lo que convierte a las casas de baño en una causa frecuente de incendios. Afortunadamente para los Vástagos, el horno se encuentra fuera de la vista, a menudo en un sótano subterráneo para que el aire caliente ascienda y mantenga los suelos calientes.

Cualquier casa de baños más grande que los baños básicos también incluye un lugar abierto para hacer ejercicio, conocido como *palestra*. El boxeo y artes marciales como la lucha grecorromana son populares. Muchas casas de baño también disponen de empleados (a menudo esclavos) que cubren a los clientes con aceite y los raspan con instrumentos de metal. Esto permite al cliente quitarse el polvo, pero no es una situación muy cómoda. Algunas casas de baño también disponen de una taberna adjunta, pero lo habitual es que se trate de establecimientos formalmente separados.

La diferencia más obvia entre las termas es su tamaño. Las Termas de Caracalla son las más grandes de Roma, y la más pequeña apenas puede ofrecer servicio para seis clientes a la vez. Pero el tamaño es muy variado, así como el tipo de clientela a la que están dirigidas: algunas casas de baño son para la clase senatorial, mientras que otras son para la clase trabajadora. Algunas sólo admiten a hombres, o sólo a mujeres, mientras que algunas sólo admiten a clientes de un sexo, pero disponen de empleados del opuesto para proporcionar servicios personales. Sin embargo, este tipo de baños son muy raros; la mayoría de la gente utiliza baños y termas para lavarse y hacer ejercicio.

Como se trata de localizaciones sociales, la mayoría de los baños están decorados. Los baños de clase alta, o los baños que fueron de clase alta, habitualmente tienen mosaicos en los suelos de los baños y de la palestra y frescos en las paredes. Las escenas de atletismo y las escenas mitológicas asociadas al baño son populares: Acteón espiando a Diana, por ejemplo, o escenas de ninfas acuáticas. Algunos baños eligen un tema artístico individual relacionado con la clase de clientes que frecuentan el baño. Los de peor reputación muestran escenas eróticas o abiertamente pornográficas.

Uso en la Crónica: Los baños son un buen lugar donde cazar, pues los clientes a menudo se encuentran relajados y bajan la guardia. Los baños y termas pequeños, donde puede que sólo haya uno o dos clientes en una ocasión, son especialmente convenientes. También son un buen lugar para encontrarse con alguien con el que necesites hablar, y comenzar la conversación mientras se está sentado en el agua. Incluso la gente de naturaleza violenta se siente más propensa a hablar cuando está desnuda y mojada, especialmente si se encuentra superada en número.

Pero por supuesto, en ocasiones estalla la violencia en las casas de baño, lo que proporciona muchas oportunidades para que la gente caiga en el agua, y sea retenida bajo la superficie (algo menos efectivo contra un vampiro de lo que el atacante podría esperar) o incluso se pueden utilizar como arma las pesas de la palestra. Una ventaja de las casas de baño para los Vástagos es que, incluso aunque las lámparas se rompan, existe bastante agua a mano para apagar los incendios antes de que se descontrolen.

No pocas de las casas de baño de Roma están controladas por los Vástagos. Éstas casi siempre están abiertas por la noche, y pueden proporcionar ingresos, sangre y un lugar en el que entretener a aliados importantes. Mantener el control de un lugar semejante, o arrebatárselo a otro vampiro, es una fuente excelente de historias.

Bonificaciones: La mayoría de las casas de baño proporcionan una bonificación de -1 o a -2 a la dificultad de la caza, sin importar el estilo que utilice el vampiro. El equipo de entrenamiento atlético puede servir como arma improvisada, aunque algunas casas de baño disponen de armas de gladiadores; que tienen las estadísticas normales. En la mayoría de las casas de baño el horno hace cinco puntos de daño agravado por turno a los vampiros que son arrojados en él.

BURDELES

“Yo, Lidé, puedo satisfacer a la vez a tres hombres. Recibo al sodomita, al amante y al fastidioso. Aunque tengas prisa y vengas con dos amigos, no dejes de entrar.”

-Marcial

Roma es un lugar decadente, y cualquier placer puede comprarse por el precio adecuado. Los burdeles satisfacen una de las demandas más extendidas, y aunque oficialmente la prostitución es rechazada por casi todo el mundo, constituye un negocio lucrativo. Como en buena parte de las épocas históricas, en Roma las prostitutas tenían que llevar vestimentas diferentes, teñirse el cabello de rubio o llevar peluca amarilla e inscribirse en un registro municipal. No en balde, Catón el Viejo dice que "es bueno que los jóvenes poseídos por la lujuria vayan a los burdeles en vez de tener que molestar a las esposas de otros hombres". En el año 1 existe un registro con 32.000 prostitutas que estaban recogidas, habitualmente, en burdeles llamados lupanares, lugares con licencia municipal cercanos a los circos y anfiteatros o aquellos lugares donde el sexo era un complemento de la actividad principal: tabernas, baños o posadas.

Un burdel típico dispone de varias habitaciones. En la primera es donde los clientes se reúnen con las

prostitutas y hacen su elección. Las prostitutas se presentan casi o completamente desnudas, y llevan un letrero con su precio para hacer la elección más fácil y eficiente. Se ofrecen prostitutas y prostitutos, aunque algunos establecimientos se especializan en un sexo o en otro. Las demás habitaciones proporcionan algo de privacidad para los clientes mientras reciben los servicios por los que han pagado. En la sexualidad romana no importa tanto el sexo como la posición activa o pasiva. Es lícito que un hombre satisfaga su deseo sexual sobre mujeres u otros hombres, pero por lo general la posición pasiva se considera degradante y formalmente sólo debe ser adoptada por esclavos, aunque con la adopción de costumbres helenizantes es frecuente que los jóvenes romanos se satisfagan entre sí y algunos escritores censuran a ancianos y hombres que prefieren adoptar un papel pasivo. De los doce primeros emperadores, parece que sólo Claudio se sentía atraído exclusivamente por las mujeres y sus detractores lo consideraban “poco viril” por ello.

Los distritos del Esquilino y el Circo Máximo tenían una mayor densidad de burdeles humildes mientras que los más elegantes se ubicaban en la cuarta región, habitualmente decorados con murales alusivos al sexo e identificados en la calle con un gran falo que era iluminado por la noche. Las prostitutas solían exhibir sus encantos en las afueras del prostíbulo y era habitual que en las puertas de las habitaciones existiera una lista de precios y de servicios.

No todas las prostitutas son esclavas, pero muchas lo son. Tal y como es la vida de un esclavo, no es el peor de todos los trabajos posibles...pero desde luego no es el mejor. Las prostitutas libres tienden a ser más hurañas, viéndose obligadas a ejercer su oficio, y tienden a comparar la prostitución con dirigir una tienda o ser una mujer respetable, y prefieren trabajar en el negocio del sexo en lugar de verse obligadas a trabajar hasta la muerte en una granja o en una mina. Por supuesto, existen excepciones tanto entre esclavas como libres.

De hecho, las mejores prostitutas, especialmente las mujeres, pueden hacerse famosas en su oficio, siendo muy solicitadas y casi, pero no del todo, respetadas. Una buena apariencia es esencial para este caso, así como el trato con la gente, pero también resulta esencial un cierto nivel de habilidad artística y social. Se necesita convencer a los clientes de que no se limitan a adquirir sexo casual, sino un entretenimiento culto y refinado. Las mejores prostitutas hasta pueden recibir pago por una noche sin contacto sexual con el cliente, aunque no se trata de un servicio requerido frecuentemente.

Sin embargo, las mejores prostitutas no se encuentran en los burdeles. Las cortesanas de clase alta son invitadas a fiestas y cenas privadas en los palacios de los senadores, y viven en una discreta riqueza. En los burdeles se pueden encontrar aspirantes a cortesanas, y en ocasiones jóvenes cortesanas con un gran futuro ante ellas, si consiguen impresionar a la gente adecuada.

Las prostitutas se dividían en diversas clases: las llamadas meretrices estaban registradas en las listas públicas mientras que las prostibulae ejercían su profesión donde podían, librándose del impuesto. Las delicatae eran las prostitutas de alta categoría, teniendo entre sus clientes a senadores, negociantes o generales. Las famosae tenían la misma categoría pero pertenecían a

la clase patricia, dedicándose a este oficio o por necesidades económicas o por placer. Entre ellas destaca la famosa Mesalina, Agripina la joven o Julia, la hija de Augusto. Las conocidas como ambulatae recibían ese nombre por trabajar en la calle o en el circo mientras que las lupae trabajaban en los bosques cercanos a la ciudad y las bustuariae en los cementerios. El lugar favorito para las relaciones sexuales eran los baños, ofreciendo sus servicios tanto hombres como mujeres; incluso se conoce la existencia de algunos prostibulos frecuentados por mujeres de la clase elevada donde podían utilizar los servicios de apuestos jóvenes.

Los burdeles varían en la calidad de sus prostitutas, y en la mezcla racial y de sexo. Algunos burdeles se especializan en gustos particulares, mientras que otros se hacen pasar por casas de baño. Los mejores burdeles son realmente elegantes, y no ponen letreros de precio a la mercancía (Sin embargo, esto puede ser para evitar que los clientes potenciales se mueran de un infarto al entrar).

Uso en la Crónica: Las prostitutas, especialmente las mejores, tienden a escuchar un montón de secretos; los hombres pueden ser muy charlatanes cuando intentan impresionar a las mujeres (o a otros hombres), incluso aunque les hayan pagado. Más de unos pocos Vástagos controlan burdeles como fuente de información sobre la ciudad, y se pueden crear muchas buenas historias tomando y manteniendo el control de un burdel, o proporcionando falsa información a un enemigo, o incluso arrebatándole el control de un burdel.

Obviamente, se trata de buenos lugares en los que cazar. La elección básica es pagar por sangre o recibir dinero por darla. Los Vástagos utilizan ambas opciones, pero ser pagado por dar sangre es rebajarse en la sociedad de los Vástagos.

CALLES

Las calles de Roma se distinguen de otras muchas calles del mundo antiguo en dos sentidos. Primero, la mayoría de las calles romanas están pavimentadas, incluso aunque el pavimento sea deficiente en varios lugares. En segundo lugar, muchas calles romanas tienen alcantarillas subterráneas, a las que van a parar muchos drenajes que impiden que Roma revierta a su estado natural como pantano.

Esto significa que las calles de Roma por lo general son fáciles de transitar, incluso cuando hay mal tiempo, y la gente puede moverse por Roma sin caer en los agujeros del camino. Sin embargo, existe un montón de gente en Roma, lo que significa que la mayoría de las calles están muy abarrotadas durante el día. De noche, cuando los Vástagos merodean, las cosas son diferentes.

Algunas zonas de la ciudad están casi completamente vacías, por una razón de dos. La primera es que no hay nada que hacer de noche; los mercados son un ejemplo. La segunda es que la ciudad se hace demasiado peligrosa para la mayoría de la gente, y los pocos que vagan entre las sombras tratan de buscar víctimas sin convertirse en una.

Otros lugares se encuentran relativamente atestados, ya sea porque existe una *caupona* popular cerca, o porque unos senadores están celebrando una fiesta y la gente entra y sale. Normalmente estas zonas se encuentran iluminadas, porque en la oscuridad pueden



ocurrir accidentes. Si las calles son anchas, y alguien rico se interesa, pueden estar iluminadas por braseros dispuestos a ambos lados de la calle. Sin embargo, en la mayor parte de las ocasiones la iluminación disponible de noche procede de las antorchas que llevan los transeúntes o sus esclavos. Si una calle se llena de gente puede ser difícil pasar sin por lo menos mancharse de hollín.

Por supuesto, la iluminación artificial del fuego complica la situación para los Vástagos. Las llamas en la calle no están bajo control, así que se requieren tiradas normales para evitar el frenesí (consulta el capítulo de Narración para más detalles). Como resultado, los Vástagos tienden a quedarse en las calles más tranquilas cuando pasean por la superficie de Roma, por lo menos mientras puedan hacerlo. Lo ideal es que cada localización interesante esté conectada con la Necrópolis con túneles, pero está lejos de ser así. Sin embargo, si una localización particular resulta importante para los Vástagos durante el tiempo suficiente, es probable que construyan un túnel en algún momento, uno de los motivos que han provocado y provocan la expansión de la Necrópolis.

El ambiente de una calle está definido por los edificios que la rodean; una calle que discurre entre palacios es muy diferente que una que pasa entre varias *insulae* que podrían caerse en cualquier momento. Roma también es famosa por estar construida sobre siete colinas, así que las calles ascienden y descienden. Normalmente puede no tener mucho efecto en la Crónica, pero merece la pena mencionarlo.

Uso en la Crónica: Las calles se pueden utilizar para pasar de una escena a otra, pero los viajes pueden interrumpirse con sorprendente facilidad, y los Vástagos pueden verse obligados a atravesar una zona abarrotada de gente que sale de unas termas a altas horas de la noche o de un espectáculo de gladiadores.

CAUPONAE

Las *Cauponae* son las tabernas de la antigua Roma, bebederos populares entre las clases bajas y las

organizaciones criminales, con los descendientes de enriquecidas familias senatoriales que quieren pasar un buen rato. No existen *cauponae* para las clases altas; los ricos beben en casa, o en elegantes casas de baño.

La mayoría de las *cauponae* se encuentran en la planta baja de las *insulae*, aunque algunas se construyen en otras estructuras, como las casas de baño o en los arcos que sostienen los acueductos. Como la mayoría permanecen abiertas de noche, y son propensas a las canciones, discusiones y peleas o todo a la vez, no suelen ser vecinos muy populares. De hecho, con frecuencia las peleas son causadas por un vecino que vive sobre una *caupona* y que baja para protestar por el ruido.

La *caupona* típica es pequeña con espacio para una media docena de clientes, y la mayoría sirven casi exclusivamente a una clientela regular. Esto no quiere decir que los propietarios rechacen a los nuevos clientes; incluso los clientes más fieles terminan muriendo y necesitan ser sustituidos. Sin embargo, muchos recién llegados se encuentran con un frío recibimiento, y tendrán que comprar muchas bebidas para sí mismos y los demás, y visitar el lugar muchas veces, antes de ser aceptados de verdad. Los amigos y contactos de un cliente regular son tolerados en sus visitas ocasionales, y pueden convertirse en clientes regulares con mucha más rapidez que las personas que simplemente entran desde la calle.

El vino es la bebida más popular entre los romanos, mezclado con diversas cantidades de agua para evitar una embriaguez incapacitante instantánea. El propietario de una *caupona*, llamado *caupo*, aprende rápidamente a ajustar la calidad del vino a la embriaguez del cliente. La mayoría de las *cauponae* también sirven aperitivos, lo que significa que tienen una pequeña cocina y que suelen ser una causa frecuente de incendios.

El carácter de una *caupona* está determinado casi por completo por sus clientes; físicamente la mayoría consisten en un mostrador, con los clientes sentados a un lado y el *caupo* sirviendo en el otro. Los clientes normalmente, aunque no siempre, tienen algo en común

aparte de beber en la misma *caupona*. Puede ser algo tan sencillo como vivir en la misma *insula* en la que se encuentra el establecimiento, o podrían ser marineros, o gladiadores liberados (lo que lo convertiría en un mal lugar para comenzar una pelea) o ser todos miembros de un culto secreto. Como la mayoría de las *cauponae* dependen de sus clientes regulares y amigos, su ubicación puede no resultar obvia desde el exterior, y la afiliación de sus clientes es difícil de percibir.

Por supuesto, existen excepciones. Roma sigue siendo una ciudad bulliciosa, que atrae a gente de todo el mundo, y los visitantes también quieren beber. Algunas de las *cauponae* más grandes anuncian su presencia, y dan la bienvenida a los extranjeros que beben allí. Por supuesto, en esos lugares es mucho más probable que se engañe y robe a los clientes, pero es el precio de proceder de fuera de la ciudad.

Uso en la Crónica: Una *caupona* con los clientes adecuados puede ser una fuente excelente de información, músculo o incluso trabajadores a bajo precio, si los Vástagos se encuentran en buenos términos con los clientes. Algunos vampiros prefieren intimidar a las personas para que trabajen para ellos, lo que resulta inestable a largo plazo. Los clientes de algunas *cauponae* incluso están unidos por el hecho de que trabajan para un mismo vampiro, o han jurado vengarse del mismo vampiro.

Los Vástagos que intenten conseguir información en Roma casi con seguridad tendrán que visitar varias *cauponae*, y convencer a los clientes de que hablen con ellos. Intentar ganarse la confianza de los clientes es toda una historia en sí misma, e intimidarlos crea otra.

Una *caupona* puede ser un buen lugar de reunión para que se reúnan los Vástagos, si no confían entre ellos para compartir la información de sus refugios. Después de todo, el vino no es el único líquido rojo que puede beberse.

Bonificaciones: La mayoría de los *caupos* guardan un arma, normalmente un garrote pesado, bajo el mostrador para enfrentarse a los clientes desagradables. Los cuchillos de cocina siempre están fácilmente disponibles, como las ánforas de vino, que también pueden servir como garrotes.

FOROS

Los Foros son los centros sociales y mercantiles de Roma. El Foro Romano es el más antiguo, mayor y más significativo, pero no es para nada el único de la ciudad. Los emperadores, entre ellos Trajano, construyeron foros como monumentos a sus hazañas, y otros se desarrollaron de forma natural con el tiempo.

Un foro es un lugar abierto rodeado de edificios, y los edificios se abren al foro. El lugar abierto tiene una forma aproximadamente rectangular y está pavimentado. A menudo se levantan estatuas, aunque sólo haya una en el centro, o se colocan de forma espaciada y regular si hay más. Muchos de los edificios tienen columnatas en la plaza, y todas están conectadas con el espacio abierto.

Entre los edificios del foro se encuentra por lo menos un templo, habitualmente en uno de los lados más cortos del rectángulo. Los templos pueden estar dedicados a cualquiera de los dioses romanos. Otros edificios contienen tiendas, pues el comercio es una de

las principales actividades del lugar. Las casas de baño también son comunes.

Dos edificios que no suelen encontrarse en los foros son las casas privadas e iglesias. Los foros son espacios públicos, así que los edificios privados están fuera de lugar. Las primeras iglesias se construyen sobre las tumbas de los mártires, lo que significa que la mayoría se encuentran fuera de los límites formales de la ciudad. Los foros, como centros comerciales, fueron construidos en el corazón de Roma, lejos de los cementerios.

Los foros son lugares ocupados durante el día, pero pocos se cierran por completo cuando el sol se pone. Son los lugares públicos que se iluminan con mayor frecuencia con braseros, en lugar de depender de las antorchas que traen quienes utilizan el lugar, y raramente se encuentran desiertos en cualquier momento. Incluso aunque las tiendas que los rodean cierren, durante la noche abren nuevos negocios y se presentan nuevas mercancías.

Los foros deliberadamente planificados son paisajes espectaculares, con finas columnas que decoran los edificios cercanos. El Foro de Trajano es una de las maravillas de Roma, con una estatua ecuestre del emperador en el centro, y una columna tallada con escenas de sus conquistas militares en el otro lado. Los foros que surgen de forma natural mediante la concentración del comercio tienden a ser más modestos, y uno o más lados pueden carecer de pórtico con columnas.

Con el tiempo, la mayoría de los foros se han adaptado a la gente que los utiliza, así que siempre hay tiendas de alimentos, y los otros negocios expresan el carácter del vecindario. El templo a menudo es apropiado, pues el foro es en parte influenciado por la gente que acude a venerar a los dioses, pero en otros casos el foro se ha desarrollado de forma muy diferente, descuidando la presencia del dios.

Uso en la Crónica: Los foros de Roma son los lugares de encuentro por excelencia. Las reuniones pueden ser deliberadas o fortuitas, y pueden terminar fácilmente en violencia.

Pocos foros están controlados por un único individuo, mortal o Vástago, pero no es raro que alguien disponga de gran influencia. Los personajes jugadores pueden intentar conseguirla, o arrebatarla a otro individuo. Si alguien tiene tanta influencia su personalidad también influenciará la personalidad del foro.

Bonificaciones: Casi cualquier cosa puede encontrarse en un foro, o en las tiendas que contiene. Sin embargo, puede que los personajes tengan que entrar a la fuerza en las tiendas para conseguir lo que quieren.

IGLESIAS

Con la aceptación pública del cristianismo bajo el reinado de Constantino, las iglesias se convierten en un elemento habitual en Roma. Todas son construcciones recientes, y ninguna tiene mucho más de cincuenta años, aunque casi todas están construidas en torno a tumbas más antiguas, que suelen pertenecer a mártires.

Gracias a las leyes de Roma, todas estas tumbas se encuentran fuera de la ciudad en sí, y muchas se encuentran bajo el suelo. La norma más fundamental al

construir las iglesias es que las tumbas de los mártires no pueden ser trasladadas, deben quedarse exactamente donde están. Como la tumba normalmente está señalada de forma visible en el suelo de la iglesia esto significa que muchas iglesias están hundidas bajo el nivel del suelo que las rodea. Incluso las que han sido construidas sobre el nivel del suelo se encuentran cerca de colinas, en un espacio excavado en las mismas, como la Basílica de San Pedro. Otras tienen un suelo que se encuentra a unos pocos metros bajo tierra, y unas pocas son completamente subterráneas.

Dondequiera que se encuentre su localización, el plan básico es consistente. Las iglesias de Roma toman la forma de las basílicas romanas: largas salas rectangulares con una doble separación de columnas. La tumba del mártir normalmente se encuentra en el extremo occidental de la iglesia, a la que se entra desde el extremo oriental. Esto puede causar problemas, cuando aparecen obstáculos que no pueden ser retirados. La Basílica de San Pablo, por ejemplo, es una iglesia pequeña, mucho más de lo que la importancia del santo podría sugerir, porque la iglesia no podía alejarse demasiado hacia el este desde la tumba del santo.

Muchas iglesias fueron bien financiadas por el emperador Constantino y sus sucesores, aunque los planes de Juliano el Apóstata para devolver la riqueza a los templos paganos causaron un bloqueo temporal. Como resultado, la mayoría de las iglesias están decoradas con mosaicos y frescos, y utilizan columnas y piedra tomadas de otros edificios, especialmente templos paganos que fueron demolidos para hacer espacio para las iglesias. Esto puede provocar extrañas yuxtaposiciones, con relieves paganos decorando la zona tras la tumba de un santo.

La tumba en sí es el elemento central de la iglesia, y normalmente recibe el nombre de "trofeo"; los cristianos creen que morir como mártir es una gran recompensa. Aunque la tumba en sí casi siempre es extremadamente sencilla, al haber sido construidas por personas que temían las persecuciones, la tumba normalmente está rodeada de una rica decoración que enfatiza el valor del mártir de su interior.

El rasgo más significativo de una iglesia es el mártir al que se honra en ella. Casi todas las iglesias reciben el nombre de su mártir, y la decoración del edificio normalmente incluye escenas de la vida del santo, y sobre todo la escena de su muerte. Algunos santos fueron simplemente decapitados, pero otros fueron quemados vivos, devorados vivos por bestias salvajes, o crucificados cabeza arriba o abajo. Las escenas no están pintadas de forma realista; los santos siempre muestran un semblante calmado, mientras que la malignidad de los rostros de sus enemigos se enfatiza. Como los mártires de Roma, en la mayoría de los aspectos, eran romanos normales, sus nombres reflejan este aspecto. Existen hombres y mujeres mártires, aunque los varones son más numerosos.

Uso en la Crónica: Las iglesias de Roma fueron construidas alrededor de tumbas, lo que significa que a menudo están bien conectadas con la Necrópolis. Incluso los Vástagos paganos a menudo utilizan las iglesias como una forma de pasar entre las dos ciudades, pues la gente entra y sale de las iglesias a todas horas de día y de noche. Muchos Vástagos han percibido que entrar en una

iglesia representa un gran esfuerzo, en función de la fe de sus fieles. En algunas es sólo una ligera molestia, pero en otras es un auténtico suplicio y se rumorea que puede acarrear la destrucción de los no muertos.

Las iglesias son un centro de tensión entre paganos y cristianos. Los cristianos consideran las iglesias como una afirmación de la posición de su fe, y una celebración de los sufrimientos que han soportado, mientras que muchos paganos consideran que las iglesias personifican la amenaza a las tradiciones y virtudes que hicieron grande a Roma. Conspiraciones para incendiar y destruir iglesias no son raras, y los Vástagos pueden participar o simplemente quedar atrapados en medio.

Como las iglesias fueron construidas junto a tumbas, la construcción en ocasiones requirió el traslado de cuerpo, o el aislamiento de tumbas familiares. En ocasiones algunas de estas tumbas podrían estar ocupadas por vampiros en letargo. Algunos Vástagos pueden querer despertarlos.

Bonificaciones: Las iglesias normalmente están bien iluminadas de noche, con lámparas ardiendo ante el trofeo de un mártir. El suelo de las iglesias raramente es de madera, lo que de alguna forma las hace menos peligrosas para los Vástagos. Los vampiros cristianos tienen una penalización de -2 dados a las acciones violentas dentro de una iglesia, a menos que el edificio o el santo sean amenazados, en cuyo caso se convierte en una bonificación de +2.

INSULAE

"Vivimos en una ciudad que en su mayor parte está apuntalada por raquíticos tablonces. El encargado del edificio se encuentra situado delante de una casa a punto de derrumbarse y mientras trata de cubrir una larga grieta...te desea felices sueños, aunque el hundimiento sea inminente."

-Juvenal

Las *insulae* son bloques de apartamentos, en los que vive la mayor parte de la población de Roma. Habitualmente tienen cuatro o cinco pisos de altura, y en ellos viven unas pocas docenas de familias. En la planta baja se abren tiendas, mientras que los pisos superiores son viviendas.

Los pisos más bajos son los más deseables, porque en caso de un incendio tienes mayores posibilidades de salir vivo. Además, las escaleras a los pisos superiores son estrechas e inestables, lo que significa que son un inconveniente para la vida diaria. Las *insulae* son propiedad de individuos ricos, que las alquilan principalmente a los pobres. La construcción es sencilla y a menudo inadecuada, pues los propietarios a menudo están más interesados en sacar beneficios rápidos que en mejorar la seguridad. Existen excepciones ocasionales, pero son raras, especialmente cuando Roma deja de ser la capital del Imperio.

Las tiendas de la planta baja definen mucho el carácter de una *insula*, porque son la parte más obvia para los peatones. De hecho, la mayoría de las *insulae* son ubicadas por la señal de una de las tiendas, o en algunos casos, por la señal de una tienda que desapareció hace tiempo. Las tiendas que utilizan fuego en sus negocios, como las panaderías, son los peores vecinos, pues fácilmente pueden provocar incendios. Los negocios



que emiten fuertes olores, como las lavanderías o las curtidorías —donde se utiliza orina para preparar el cuero— tampoco son populares, y además reducen el precio de los apartamentos. El ruido es una constante, pues los tenderos se dedican a su negocio todo el día, y dependiendo de las circunstancias, de noche.

La mayoría de las tiendas cierran poco después del crepúsculo, pues hay demasiada oscuridad para trabajar sin luz artificial, que cuesta más que los potenciales beneficios; permanecer abierto no merece el coste de las velas. Los establecimientos que ofrecen servicios de entretenimiento son la principal excepción; muchos cierran al amanecer, cuando sacan a los clientes a rastras.

Las *insulae* reciben su nombre del hecho de que son como islas rodeadas de calles. Hay tiendas en todas las fachadas, y las escaleras para subir a los apartamentos comienzan en la calle entre dos tiendas. Las mejores *insulae* disponen de un portero que vigila las escaleras y prohíbe el paso a los sospechosos que son más pequeños que él, pero otras muchas tienen una caseta de portería que es utilizada como retrete improvisado por los peatones.

Los apartamentos se abren a las escaleras, y por lo general no tienen nada más fuerte que una delgada puerta de madera; romperlas es fácil (una acción extendida de Fuerza + Atletismo, se requieren cinco éxitos) pero ruidoso, llamando la atención de todos los habitantes del edificio. Si la persona que tira la puerta abajo parece peligrosa (grande, armada y amenazadora), la mayoría de los vecinos suelen decidir que lo que ocurra no es asunto suyo. Las vampiras pequeñas y delicadas posiblemente sean atacadas sin importar su verdadera peligrosidad.

El apartamento típico de una *insula* tiene dos habitaciones, una para la vida cotidiana y una más pequeña para dormir. Los retretes son comunales, y en la planta baja, y los residentes se bañan en la casa de baños más cercana. Las ventanas se cierran con simples contraventanas de madera, y el mobiliario suele ser tosco. Los utensilios de cerámica son comunes, y si hay luz artificial, procede astillas que arden en platos de aceite. Si son derribados durante una pelea, por ejemplo, casi con seguridad comenzará un incendio. De esta forma se quejaba Juvenal: *¡Cuándo podré vivir en un lugar alejado de los incendios, donde no haya sobresaltos por la noche!*

Usos en la Crónica: Las investigaciones de los acontecimientos en Roma muy probablemente llevarán a los personajes a las *insulae* para hablar con testigos, víctimas o perpetradores. Una pelea en una *insula* corre el riesgo serio de dañar la estructura del edificio; un golpe realizado con Potencia podría lanzar a un oponente a través de una pared. Las peleas también podrían producirse en el tejado de una *insula*, y en muchos lugares las calles entre *insulae* son tan estrechas que incluso los mortales pueden saltar de una a otra.

Aunque no es probable que los Vástagos romanos utilicen *insulae* como refugios, pueden utilizarlas como fuente de ingresos y sangre, especialmente si hay una entrada a la Necrópolis oculta en los cimientos. Esto puede crear historias en la que los personajes intenten proteger sus propios recursos y destruir los de otros.

Bonificaciones: Las armas improvisadas se obtienen con facilidad en las *insulae*. La mayoría son el equivalente de un garrote o cuchillo, pero se rompen tras uno o dos golpes. El gran número de personas y las

paredes finas imponen una penalización de -1 a la dificultad de las tiradas de Sigilo.

MERCADOS DE ESCLAVOS

La Antigua Roma es una sociedad esclavista, y los esclavos se encuentran encajados en la estructura social hasta el punto de que algunos esclavos también poseen esclavos. Por lo tanto los mercados de esclavos son una parte esencial de la estructura comercial de la ciudad, y muy, muy pocos residentes de Roma se sienten incómodos ante la idea de comprar y vender seres humanos, incluso otros romanos.

Los seres humanos son lo bastante grandes, inteligentes y fuertes para escapar de las jaulas que retienen a la mayoría de los animales. La gente que es encerrada para ser vendida como esclavos también está motivada para escapar, aunque los castigos son severos con los fugitivos, lo que en parte sirve para desanimar las huidas. Esto significa que un mercado de esclavos tiene que ser bastante grande, con niveles de seguridad significativos, y esto tiende a llevar los mercados de esclavos a las afueras de la ciudad.

Los esclavos normalmente se venden en subasta, se exhiben desnudos ante los potenciales compradores y, si es apropiado, hacen una demostración de sus habilidades. Como es de esperar, los esclavos jóvenes y atractivos alcanzan buenos precios, pero los esclavos habilidosos también proporcionan dinero; el precio más elevado que se conserva lo alcanzó un maestro de griego en la época de la República. Los esclavos más capaces pueden terminar administrando partes importantes del Imperio, si es que terminan siendo adquiridos por los representantes del emperador, así que estos esclavos también están interesados en demostrar su capacidad al máximo. Los esclavos sin habilidades tienden a terminar en granjas o minas, un destino que no está lejos de ser una sentencia de muerte, debido a la dureza del trabajo.

Por lo tanto un mercado de esclavos debería incomodar a los jugadores modernos. Si la gente quiere comprar tutores o administradores, los esclavos se esforzarán por impresionar a sus compradores como los aspirantes a un buen empleo hoy, mientras que cuando aparecen compradores que buscan remeros para las galeras o mineros, los esclavos harán lo que puedan para parecer débiles, y sólo buenos para trabajos delicados.

Por otra parte, las condiciones no son tan malas como podría imaginarse; los esclavos muertos o enfermos no pueden venderse, por lo menos no por mucho dinero. Aunque los esclavos por lo general son encadenados para evitar que huyan, normalmente son alojados o alimentados mejor que los criminales que aguardan juicio. Sin embargo, los mercados de esclavos tienden a estar rodeados por un silencio inquietante, pues los mercaderes no quieren que los esclavos hablen entre ellos y conspiren para escapar.

Uso en la Crónica: Los mercados de esclavos son, con los burdeles, una forma de adquirir sangre. Los esclavos tienen la ventaja de que nadie pone objeciones si un amo mata a sus esclavos, aunque lo haga drenando la sangre de sus cuerpos. Los vampiros que buscan sustento compran los esclavos más baratos, aunque algunos Vástagos prefieren recipientes más elegantes.

Rescatar a alguien de un mercado de esclavos es realmente fácil: basta con comprarlo. Esto sólo es difícil

si el esclavo es especialmente valioso por alguna razón, y los personajes jugadores andan escasos de dinero. Incluso entonces resulta mejor encontrar alguna forma de comprarlo en lugar de intentar liberarlo, pues los romanos tienen mucho miedo a las rebeliones de esclavos. De hecho, hacer que los personajes se esfuercen por comprar esclavos posiblemente incomodará más a los jugadores que permitirles luchar para liberarlos, y puede resultar muy apropiado para una Crónica de horror.

Los personajes también podrían ser vendidos como esclavos, en cuyo caso tendrán que salir del mercado antes del amanecer, y una vez que hayan escapado, serán perseguidos con todos los recursos que puedan conseguir los mercaderes, antes de que los demás esclavos imiten la idea.

Finalmente, los personajes podrían querer conseguir información de un esclavo particular, pero no desear molestarse en rescatarlo de la esclavitud. No se trata de una conducta especialmente noble pero muchos vampiros no lo son. Escurrirse en las barracas de los esclavos y hablar con el esclavo sin que los guardias den la alarma está lejos de ser fácil.

Bonificaciones: Los mercados de esclavos tienen látigos y grilletes a mano. También suele haber bastantes guardias.

PALACIOS

Roma dispone de residentes ricos, que viven en palacios dentro de la ciudad. Aunque ninguno de los palacios privados de los ciudadanos puede compararse con el del emperador, tienen la ventaja de que sus propietarios viven en ellos; el palacio imperial pocas veces alberga al emperador después de que Roma deje de ser la capital y comience su declive.

Los palacios urbanos miran hacia dentro en lugar de hacia fuera. Los muros que dan a la calle son blancos y su principal propósito es mantener el ruido y el bullicio de las calles en su sitio. Todos los palacios tienen por lo menos dos entradas, pero pocos tienen más de tres: una para la familia y los invitados, una para los servidores y una para los suministros de las termas privadas. Se supone que todas las entradas están vigiladas, pero la competencia de la guardia puede ir de un viejo esclavo que se dedica a dispersar a los golfillos de la calle hasta media docena de curtidos gladiadores que podrían representar una amenaza para muchos Vástagos solitarios.

Si entras por la puerta principal, la primera habitación es un pequeño vestíbulo, habitualmente decorado con mosaicos. La siguiente habitación es el atrio, la entrada a la vivienda propiamente dicha. Habitualmente el atrio está construido alrededor de un estanque, que recoge el agua de la lluvia a través de un agujero en el techo; este agujero también proporciona luz. En la mayoría de los casos el tejado del atrio es soportado por los pilares que rodean el estanque. Las habitaciones fuera del atrio sirven como almacenes y viviendas de los esclavos; estas habitaciones no tienen luz natural.

Más allá del atrio se encuentra un jardín cerrado que durante el día proporciona luz natural a las habitaciones circundantes. Entre ellas se incluyen el comedor, donde el propietario puede entretener a los invitados. Los romanos se reclinan para comer en lugar

de sentarse, y un comedor tradicional dispone de nueve reclinatorios, agrupados de tres en tres alrededor de los tres lados de una mesa cuadrada. En esta época están comenzando a aparecer variaciones, pero los romanos más tradicionales se adhieren a las viejas costumbres. Los dormitorios son muy pequeños y sencillos, sin ventanas; simplemente son habitaciones para dormir. Todos los miembros de la familia normalmente disponen de sus propias habitaciones, e incluso las parejas casadas no duermen juntas habitualmente.

Los palacios más grandes incluyen jardines más grandes, termas privadas, estudios, bibliotecas y habitaciones dedicadas a la exposición de obras de arte. El único límite es la riqueza y la imaginación del propietario. Sin embargo, un límite es que los palacios muy raramente tienen más de un piso de altura; esos edificios son viviendas para pobres.

Los palacios varían en tamaño, la calidad de sus decoraciones, sus temas artísticos y su mantenimiento. Un palacio no refleja necesariamente el gusto de su propietario; el palacio puede mostrar la decoración instalada por el abuelo o incluso el bisabuelo. Esto es especialmente habitual en los hogares de las viejas familias senatoriales, donde el juicio de los ancestros estimados no se cuestiona. En algunos casos esos mismos ancestros realizan visitas ocasionales para asegurarse de que todo sigue en su sitio y transmitir instrucciones a sus descendientes.

Los palacios de las viejas familias romanas tienden a estar decorados con temas de la mitología romana, mientras que los palacios de los jóvenes nuevos ricos es más probable que estén decorados con temas de las religiones mistericas de oriente, como los cultos de Isis, Mitra y Cristo. Sin embargo, las viejas familias no son inmunes a los atractivos de estos cultos, y pueden disponer habitaciones subterráneas dedicadas a ellos. A veces estas habitaciones son templos genuinos, pero igualmente pueden ser simples caprichos construidos para dar a los propietarios el encanto de jugar con lo casi prohibido. Un puñado de familias, viejas y nuevas, sirven a poderes genuinamente oscuros; cuando esos poderes son Vástagos, la cámara subterránea conecta con la Necrópolis.

Uso en la Crónica: El hecho de que todo el mundo duerma solo es muy conveniente cuando los Vástagos desean tener unas palabras aparte con un senador en mitad de la noche; los tejados abiertos del jardín y del atrio proporcionan un acceso fácil si no hay un pasaje secreto desde la Necrópolis al sótano.

Más de unos pocos Vástagos romanos mantienen vínculos con familias mortales, proporcionándoles consejo e instrucciones para mantener la continuidad de su sangre y su posición en la cima. Por lo general estas familias se enriquecen, si pueden sobrevivir a la situación de encontrarse en medio de la política de dos mundos, y terminan viviendo en palacios. Los personajes jugadores pueden tener que proteger a sus propias familias, o las de un cliente, o pueden querer infiltrarse en un palacio para hacer daño a la familia de un rival.

Unos pocos Vástagos mantienen palacios para su propio uso, celebrando cenas y reuniones nocturnas con mortales influyentes y otros Vástagos. A veces los mortales ni siquiera saben que su anfitrión está muerto.

Bonificaciones: Las obras de arte portátiles pueden utilizarse como armas, y también hay disponibles una amplia variedad de utensilios de cocina y jardinería. Muchos palacios tienen un hipocausto, lo que significa que hay un horno bajo la casa, y que hay túneles bajo cada habitación que conectan toda la estructura.

TEMPLOS

Los templos paganos de Roma todavía superan en número a las iglesias hacia finales del siglo IV, y habitualmente las superan en esplendor. Mientras las iglesias parecen hundirse en el suelo, como si se avergonzaran de sí mismas, los templos se elevan orgullosos, recubiertos de mármol blanco y construidos sobre plataformas. Los cristianos dicen que esto expresa bien el contraste entre la arrogancia pagana y la humildad cristiana.

En contraste con la iglesia, el interior de un templo no se utiliza para la mayoría de los ritos. En su lugar el altar del dios se alza delante del templo, en el pórtico o en una columnata, y los sacrificios se realizan ahí. Casi todos los templos son edificios rectangulares con un tejado a dos aguas. Se accede a través de un pórtico columnado, y a veces las columnas se extienden completamente alrededor del templo.

La estancia principal, llamada la *cella*, sirve principalmente para alojar la estatua de la divinidad. En la mayoría de los casos la estatua se encuentra en el extremo más alejado de la entrada, tocando los muros y el techo. En un templo mayor, la estatua puede no destacar, pero algunas de las estatuas de los dioses de Roma impresionan tanto por su tamaño como su complejidad artística. No es raro que un fiel entre en la *cella* para hacer sus peticiones directamente al dios, situándose frente a la estatua, y dejando pequeñas ofrendas y velas.

Los templos se distinguen principalmente por la divinidad a la que honran. Entre los dioses más importantes de Roma se incluyen los siguientes: Augusto, el primer emperador de Roma; Cástor y Pólux, dioses gemelos de los jinetes y marineros; Ceres, diosa de la cosecha y la agricultura; Jano, dios de las encrucijadas y los principios; Júpiter, señor de los dioses; Juno, esposa de Júpiter; Marte, dios de la guerra; Minerva, diosa de las artes y la batalla; Mercurio, dios de los mensajeros, comerciantes y ladrones, y también guía de las almas en el otro mundo; Roma, diosa que personifica a la ciudad; Saturno, padre de Júpiter y dios del tiempo; Término, el dios de las fronteras y límites; Venus, diosa del amor y antepasada de Eneas, el fundador de Roma, y Vesta, diosa del fuego del hogar, servida por las Vírgenes Vestales. Muchos templos le dan a un dios características particulares, diferenciando su templo de los demás templos del dios. Por ejemplo, el principal templo de Júpiter en el Capitolino es el templo de Júpiter Óptimo Máximo, "El mejor y el más grande". De forma similar, varios dioses pueden ser adorados en un mismo templo; Júpiter, Juno y Minerva a menudo son adorados como la Tríada del Capitolino, así llamada porque todos tienen santuario en el templo de Júpiter Óptimo Máximo.

Uso en la Crónica: Los templos son atacados por los cristianos de la misma forma que las iglesias son atacadas por los paganos, y los Vástagos pueden verse

atrapados fácilmente en el intercambio ofensivo y defensivo.

Se supone que los muertos no entran en los templos, pues los contaminan. Habitualmente los Vástagos ignoran esta costumbre, pero puede que existan templos en los que la presencia de los dioses sea real, y se ofenda con la presencia de cualquier muerto en su santuario, incluso los que caminan bajo su propio poder. El hecho de que muchos de los devotos de los dioses paganos dispongan de verdadero poder, puede añadir una mayor protección al lugar. De hecho, son estos místicos religiosos el principal obstáculo a la influencia de los Vástagos en los cultos paganos. Muchos Vástagos creen que los poderes mágicos de estos devotos son muestras de la bendición de los dioses, y no se atreven a oponérseles, mientras que los Augures más experimentados creen que los mortales también disponen de técnicas místicas que no dependen de la devoción.

Los templos a menudo tienen una historia mucho más larga de lo que la gente se da cuenta y aunque ahora el templo puede estar dedicado a Júpiter Tronante, originalmente puede haber sido dedicado a un espíritu de las tormentas muy diferente. Esos espíritus originales pueden haber sido —y seguir siendo— muy reales.

Bonificaciones: -1 de bonificación a la dificultad de los rituales de los Augures apropiados para el dios en cuestión.

LOCALIZACIONES GENERICAS EN LA NECROPOLIS

De la misma forma que Roma es la mayor ciudad de los mortales, la Necrópolis es la mayor ciudad de los Vástagos. Es el centro del Senado Eterno, de la misma forma que Roma fue el centro del Imperio, y los vampiros de todo el mundo sueñan con visitar la Necrópolis mientras duermen durante el día. La Necrópolis es una ciudad subterránea, excavada durante siglos mediante el esfuerzo de los Vástagos y sus esclavos. Un vampiro podría pasarse toda su existencia aquí, y algunos lo hacen, concentrándose por completo en la complejidad de la política de los Vástagos. Así, de la misma forma que en la ciudad de los vivos, es importante hacer uso en la Necrópolis de localizaciones no famosas. Esta sección tiene la misma función para la Necrópolis que la sección precedente para Roma.

CATACUMBAS

Las catacumbas se encuentran ambiguamente situadas entre Roma y la Necrópolis. Por una parte, se encuentran bajo tierra y son el dominio de los muertos. Por otra, la mayoría de los muertos de las catacumbas están completamente muertos, y se pudren hasta que sólo quedan huesos. Lo que es más, los vivos acuden aquí con algo de frecuencia para presentar sus respetos a sus ancestros.

La mayoría de las catacumbas son relativamente pequeñas, excavadas en la roca cerca de la superficie. Tienen una entrada, lo suficientemente grande para que la gente pase transportando un cuerpo, y después se abren varias cámaras. Los enterramientos cristianos son de cuerpo entero y por lo tanto requieren grandes nichos, mientras que los enterramientos paganos utilizan la incineración y casi siempre se limitan a almacenar urnas de cenizas, que requieren mucho menos espacio. Cada nicho tiene marcado el nombre de su ocupante original.

Las catacumbas son muy variadas. Algunas fueron creadas por familias nobles, y tienen entradas flanqueadas por columnas y cerradas con elaboradas puertas de hierro. Otras fueron creadas por temerosos cristianos, y se accede a ellas a través de cuevas naturales. La decoración interna también varía, y los frescos son comunes en las catacumbas de los nobles. Habitualmente se muestran escenas e imágenes del más allá. En los últimos años los cristianos han regresado a

algunos de sus antiguos lugares de enterramiento para añadir decoraciones, como la imagen del buen pastor buscando su oveja perdida.

Más de unas pocas catacumbas tienen entradas a la Necrópolis al final de los túneles más profundos. Estas entradas en ocasiones están camufladas para que parezcan parte de la roca, pero a veces simplemente se dejan a oscuras para evitar que la gente se acerque. La oscuridad es remarcablemente efectiva; pocos romanos se atreven a vagar entre los muertos, sobre todo porque quienes lo hacen a menudo no vuelven. Bastantes Vástagos anidan cerca de las catacumbas de su familia mortal, y utilizan estas catacumbas como una forma de entrar y salir de la Necrópolis.

Algunas catacumbas han sido parcialmente bloqueadas por las nuevas iglesias, lo que significa que los túneles a menudo terminan abruptamente contra un muro. Otras catacumbas pueden haber sido convertidas en iglesias,

especialmente si las catacumbas fueron lugares de adoración mientras los cristianos todavía eran perseguidos. En estas catacumbas a menudo se reúnen grupos al margen de la Iglesia oficial, porque los ortodoxos son capaces de conseguir suficientes recursos y apoyo para construir una iglesia.

Uso en la Crónica: Las catacumbas son uno de los pocos lugares de la Necrópolis donde un vampiro podría encontrarse con un mortal. Estos encuentros pueden derivar en muchas situaciones, dependiendo de la actitud de los participantes. Algunos vampiros ofrecen consejo a sus descendientes mortales, mientras que otros vampiros simplemente matan a cualquiera que irrumpa

LUZ EN LA NECROPOLIS

La Necrópolis no es completamente oscura, pues la mayoría de los Vástagos no pueden ver en completa oscuridad. Sin embargo, como la única fuente artificial de luz es el fuego, la iluminación se mantiene al mínimo; incluso para los Vástagos sin Auspex 1, la Necrópolis es un lugar sombrío.

En la mayoría de los lugares, una sola lámpara ilumina toda una habitación, y los corredores son iluminados por lámparas muy alejadas colocadas en nichos en las paredes. Incluso así, los Vástagos tienden a apartarse de ellas.

Algunas zonas no están iluminadas porque Auspex 1 o Protean 1 permiten a un vampiro ver incluso en oscuridad absoluta. Esto es especialmente habitual en las zonas dominadas por los Malkavian. Para los Vástagos que pueden ver en la oscuridad, estas zonas son similares al resto de la Necrópolis.



en sus dominios. En otras ocasiones, los vampiros podrían simplemente pretender que están presentando sus respetos a los muertos.

La mayoría de los encuentros entre vampiros y mortales en las catacumbas no son planeados, pero algunos Vástagos celebran encuentros con sus descendientes en las catacumbas familiares.

Bonificaciones: Por lo general hay pocas cosas en las catacumbas aparte de cuerpos muertos y frescos en las paredes. Los cadáveres son útiles para algunos tipos de hechicería, pero aparte de eso, los personajes dependen de lo que lleven con ellos.

CELLAE

En una situación normal, una *cella* es la estancia principal de un templo pagano, el espacio en el que se encuentra la estatua del dios. En la Necrópolis, una *cella* tiene una función similar, pero con otro sentido. Las *cellae* de la Necrópolis son los santuarios de los Vástagos.

Esto no significa que los Vástagos se consideren dignos de adoración, por lo menos no todo el tiempo. En su lugar eligen un dios que personifique cualidades que encuentran admirables, y que creen que ellos mismos personifican, y crean un templo a esa deidad. La estatua de la deidad es modelada a partir del modelo del Vástago, y la deidad recibe un título relacionado con el vampiro. A menudo se trata de un adjetivo derivado del nombre vampírico.

Estas *cellae* son utilizadas como templos por los Vástagos paganos, y la mayoría son bien conocidas; construir una *cella* es una parte importante para

establecerse como alguien importante en la sociedad de los Vástagos. También es una forma de que los Vástagos establecidos examinen al recién llegado, pues está claro que quien comienza adoptando la figura de Júpiter es un estúpido arribista sin gusto. Es costumbre comenzar con los dioses menores e ir ascendiendo progresivamente. Los Vástagos no se limitan a los dioses de su sexo, lo que puede provocar la creación de extrañas esculturas si el artista seleccionado no es lo suficiente hábil. Sin embargo, los mejores artistas, pueden crear imágenes del otro sexo del Vástago que de todas formas sean identificables con él.

Elegir la *cella* de adoración es una maniobra importante en la estrategia de los Vástagos, y un acontecimiento público. Normalmente se hace dejando una pequeña ofrenda votiva, tradicionalmente de plata, que identifica al Vástago oferente. Una pequeña imagen de la deidad con el nombre del adorador en la espalda también es habitual, pero se permiten ciertas libertades si encuentras un sustituto más original. Obviamente, rezar en el templo asociado con un Vástago muestra apoyo hacia ese Vástago, pero para los vampiros más antiguos, la elección de qué templo patrocinar también envía un mensaje. Rezar sólo en la *cella* que un vampiro estableció al comienzo de su vida es un insulto sutil, sugiriendo que ha conseguido poco o nada desde entonces.

La decoración de la *cella* refleja al Vástago que la construye, así que no se suele reparar en gastos. Los Vástagos con gusto excelente, buenos consejeros o buenos contactos crean templos finos y elegantes, mientras que los que tienen más dinero que sentido crean covachas de oro. El valor de las decoraciones de una

cella significa que normalmente están vigiladas por uno de los vampiros asociados con el propietario. Verse obligado a vigilar la propia *cella* se considera un signo de debilidad, y que te has sobrepasado construyéndola, así que los vampiros que no quieren arriesgarse a sufrir semejante humillación pueden estar dispuestos a ser generosos con otros Vástagos dispuestos a aceptar ese trabajo.

Existen *cellae* “perdidas”, que fueron construidas por Vástagos que han sido destruidos o descansan en letargo. En la mayoría de los casos por lo menos se conserva la estatua, y como la mayoría de las *cellae* también contienen monumentales esculturas de piedra, éstas también pueden encontrarse. Sin embargo, los metales y adornos valiosos pueden haber sido robados. Depende en gran parte de la probabilidad del regreso del propietario; los vampiros tienden a vengarse cruelmente de quienes profanan sus templos.

Uso en la Crónica: Los Vástagos arrogantes (es decir, la mayoría) pueden reunirse con clientes potenciales en sus propias *cellae*. El estado de las *cellae*, el número de ofrendas votivas y la conducta del vampiro puede revelar mucho sobre el poder del dueño del lugar.

Como las *cellae* son tan reveladoras, los vampiros que necesitan conseguir información sobre un poderoso rival podrían visitar su *cella*, estudiar las estatuas y tratar de leer los nombres de las ofrendas votivas. Esta última actividad no suele ser aprobada por la mayoría de los vigilantes.

Las *cellae* perdidas pueden contener riquezas, pero también pueden contener información importante para utilizar al encontrarse con Vástagos recientemente salidos del letargo, o los servidores de un vampiro destruido.

Bonificaciones: -1 a -2 a la dificultad en las tiradas de Intimidación en tu propia *cella*, dependiendo del estado de su construcción y de su propietario. Casi cualquier cosa podría ser una ofrenda votiva, aunque la convención de que las ofrendas estén hechas de plata, significa que las armas proporcionan -1 dado de lo normal.

COLUMBARIA

Los *columbaria* son un elemento común de la Necrópolis. El nombre deriva del término utilizado para palomar, porque estas habitaciones contienen muchos nichos en las paredes, como el interior de un palomar. Estas habitaciones se modelan como las tumbas de los mortales, y se parecen estrechamente a las catacumbas. La principal diferencia es que los *columbaria* normalmente se sitúan en lugares de difícil acceso para los mortales, porque son los refugios de los Vástagos romanos.

La mayoría de los Vástagos duermen en un nicho excavado en la pared del *columbarium*, en lugar de en un sarcófago exento, porque un nicho empotrado es más seguro y tradicional. Una única placa de bronce, situada en el extremo y con cerradura en el interior, es un modo muy efectivo de seguridad.

Unos pocos grupos de Vástagos confían lo suficiente entre ellos para anidar juntos, en cuyo caso puede haber un nicho por miembro del grupo. Quizás el caso más común sea el nido de un regente y sus siervos,

que confía en el Vinculum para permanecer seguro. En muchos casos, un Pater también anida con sus Filii.

Sin embargo, muchos vampiros, aunque dispongan de aliados, prefieren la soledad, y en esos casos el *columbarium* puede tener un solo nicho. Sin embargo, es habitual que los Vástagos construyan otros nichos, y que coloquen los restos de sus enemigos ahí. Pueden ser cenizas de Vástagos o cadáveres de mortales. En unos pocos casos, los Vástagos mantienen a determinados enemigos estacados y atrapados en sus *columbaria*. Esto se considera arrogante y arriesgado, pero de todas formas resulta muy atractivo para ciertos vampiros. Los nichos también pueden utilizarse para almacenar otros tesoros, especialmente los que el vampiro no quiere utilizar, pero quiere guardar.

La entrada al *columbarium* también se encuentra habitualmente protegida, a menudo con una sencilla puerta de metal con una o más barras y cadenas en el interior. Algunos vampiros prefieren defensas más elaboradas, con trampas, laberintos y varias puertas, pero la mayoría de los Vástagos creen que no merecen el esfuerzo. La forma más popular de seguridad es el secreto, asegurarse de que los enemigos no sepan dónde se encuentra tu *columbarium*. De esta forma, muchos Vástagos prefieren construir personalmente el suyo.

Uso en la Crónica: La mayoría de los personajes comienzan y terminan cada noche en un *columbarium*, y los ataques contra él posiblemente les harán sentirse muy inseguros.

La guarida de un rival resulta un objetivo obvio, y de forma similar, los *columbaria* que fueron utilizados por Vástagos que han desaparecido pueden ser el objetivo de búsquedas de tesoros. El tesoro en cuestión no necesita ser oro ni plata, aunque puede serlo, y los cazadores de tesoros pueden encontrarse con que los propietarios no han desaparecido, sino que prefieren permanecer al margen del Senado Eterno.

Bonificaciones: Casi cualquier cosa puede encontrarse en un *columbarium*. Las armas de todo tipo son comunes, aunque el vampiro residente procura tenerlas al alcance de su mano. Además, la mayoría de los Vástagos suelen esforzarse por proteger sus guaridas y facilitar su defensa; esto podría traducirse en un +1 o +2 de bonificaciones a las reservas de dados de combate del defensor.

CORREDORES

Los Corredores constituyen la mayor parte de la Necrópolis, debido a que los Vástagos no han creado un complejo subterráneo eficiente en todas las localizaciones. La Necrópolis consiste en una serie de cámaras dispersas por debajo de toda la ciudad de Roma, conectadas por largos túneles, la mayoría lo bastante altos para que un vampiro camine erguido y lo bastante para pasar uno al lado de otro. Sin embargo, son pocos los corredores más altos o anchos que este mínimo.

Los túneles de la Necrópolis son un laberinto caótico, y es bastante probable que no exista ningún Vástago que sepa a donde llevan todos, o cómo están conectados. Ciertamente, la mayoría de los Vástagos hacen lo que pueden para asegurarse de que sea así. La razón es bastante sencilla. La guarida de un vampiro debe estar conectada con el resto de la Necrópolis mediante túneles, pero la mayoría de los Vástagos no quieren que

otros vampiros sepan dónde están sus guaridas. Eso significa que deben existir varios túneles en una misma zona, así que no resulta sencillo encontrar la guarida de un vampiro simplemente siguiendo la dirección en la que se marchó. Pero en conjunto resulta difícil mantener en secreto la localización general de tu refugio, así que la mayoría de los Vástagos procuran que los túneles que llevan a sus guaridas sean tan complejos como sea posible.

Esto también lleva a la extensión de la Necrópolis, y como el complejo de túneles se ha extendido con el paso del tiempo, se ha hecho posible que los jóvenes Vástagos creen *columbaria* para sí mismos en un rincón oscuro de una red existente, en lugar de tener que excavar toda la estructura por sí mismos. Sin embargo, normalmente cuando un vampiro construye su refugio procura asegurarse de añadir más túneles, haciendo más difícil encontrar su nido.

Como resultado existen unos pocos túneles principales poco frecuentados y muchos túneles abandonados e ignorados que atraviesan el subsuelo de Roma. La mayoría de los túneles principales se han expandido con el tiempo, y algunos incluso han sido decorados con columnas, estatuas, mosaicos y frescos. Esto es especialmente frecuente cerca de los lugares más importantes, como el Senado Eterno, pero también se aplica a los túneles que se han convertido en las rutas principales de una parte de la Necrópolis a otra. De todas formas es posible, incluso común, que una ruta particular no sea utilizada más que por unos pocos vampiros de noche, pero que existe por la sencilla razón de que es utilizada a menudo. Estas rutas están iluminadas y la tarea de encender las lámparas normalmente recae sobre los Vástagos más jóvenes. La cantidad de aceite se mide para que puedan apagarse solas cerca del amanecer.

Sin embargo, los túneles menores son pequeños, toscamente excavados en la roca, y a menudo completamente descuidados y sin luz. Unos pocos son inseguros, y pueden derrumbarse en cualquier momento. Algunos son tan pequeños que un vampiro debe gatear para pasar por ellos, y unos pocos incluso pasan bajo el agua durante breves distancias. Incluso los vampiros encuentran dificultades para conservar sus pertenencias en esos túneles, prefiriendo mantenerse en otras rutas más fiables.

Uso en la Crónica: Los Vástagos cuentan historias de cosas que viven en los túneles abandonados de las Necrópolis, cosas que representan una amenaza incluso para los vampiros. Estas historias pueden carecer de fundamento, pero los Vástagos desaparecen a veces, y surgen rumores de haber vislumbrado cosas inexplicables. A veces se hace necesario explorar túneles que no han sido utilizados durante siglos, para determinar si existe una amenaza real.

Los Vástagos que son perseguidos pueden huir a través de la red de confusos corredores para despistar a sus perseguidores, y aunque a menudo funciona, puede hacer que el Vástago se pierda. Los Vástagos perdidos pueden terminar encontrando cosas importantes, pero también caer en letargo antes de encontrar la forma de salir. Esos Vástagos en letargo, por supuesto, pueden ser las cosas que otros Vástagos encuentran posteriormente.

Los túneles más pequeños pueden derrumbarse, lo que constituye todo un problema para los vampiros

que sólo conocen una ruta para llegar a sus refugios. Esto también puede provocar que se pierdan.

Normalmente los túneles no son construidos en persona por los vampiros; esa clase de trabajo duro se deja para los esclavos. A estos esclavos casi nunca se les permite sobrevivir después de terminar una tarea, y a menudo sirven como fuente de alimento para sus amos. Sin embargo, un número significativo de esclavos, armados con picos y palas, pueden derrotar a un vampiro, especialmente si es joven y los esclavos tienen suerte. Los esclavos rebeldes en los túneles de la Necrópolis provocan tantas pesadillas en los Vástagos como las rebeliones de la superficie a los romanos.

Bonificaciones: Los túneles con frecuencia se utilizan para llegar de un lugar a otro; normalmente no contienen mucho, ni siquiera rocas sueltas, entre las cosas que pueden utilizarse.

CUBICULI

Los *cubiculi* son las habitaciones básicas de la Necrópolis, donde tienen lugar la mayoría de las actividades de la ciudad de los muertos. Muchos *cubiculi* han sido adaptados para usos más específicos, pero todavía existen suficientes en su modalidad más básica para constituir un elemento destacado del mundo subterráneo.

Un *cubiculus* se crea ensanchando parte de un corredor, de modo que tiene entradas en sus extremos opuestos. Y naturalmente esto también significa que cualquier transeúnte que pase por el corredor atravesará el *cubiculus*, lo que ocasiona que normalmente se construyan en corredores menores, y muy a menudo donde un corredor se une con otro. El techo a menudo se encuentra a la misma altura que el túnel, y la habitación raramente tiene más de cuatro veces la anchura del corredor original. Los *cubiculi* de más de 3 m de largo también son raros; la construcción subterránea requiere una cantidad significativa de esfuerzo, incluso cuando se utilizan esclavos.

Un *cubiculus* típico no tiene un uso o función establecida, aunque muchos tienen puertas en sus entradas. Todos fueron creados con un propósito, pero los Vástagos que lo hicieron se desinteresaron, han sido destruidos o se han trasladado a una parte diferente de la Necrópolis. Muchos *cubiculi* tienen algún tipo de decoración, y los más conocidos tienen nombres, basados en sus elementos destacados. Podría ser “Grieta Goteante”, para una habitación bastante inestable, “Jabalí Agónico”, para una habitación con un fresco que muestre ese animal, o “Remo Decapitado”, para un *cubiculus* con una estatua dañada en una esquina. Los Vástagos se refieren a un *cubiculus* por su nombre cuando celebran una reunión o un encuentro en él.

Los *cubiculi* más populares se encuentran ligeramente alejados de los corredores principales, para reducir las posibilidades de que otros Vástagos entren mientras está siendo utilizado, pero lo bastante cerca para que la mayoría de los vampiros sepan cómo llegar hasta él. La mayoría de los vampiros borran cualquier evidencia de sus actividades cuando terminan sus reuniones en un *cubiculus*, no porque estén interesados en el buen mantenimiento de la Necrópolis, sino porque no quieren dejar ningún rastro ni señal para sus enemigos. Sin embargo, los vampiros cometen errores, y



algunos simplemente son descuidados, así que muy a menudo un objeto interesante aparece en un *cubiculus*.

No hace falta decir que no existe un sistema centralizado y organizado de reserva de *cubiculi*. Aunque sólo sea porque pocos Vástagos quieren dar a sus enemigos información detallada sobre sus actividades. Esto significa que en ocasiones, dos grupos de Vástagos aparecen en el mismo *cubiculus* para asistir a una reunión privada. Estos encuentros por lo general son tensos, pues ningún grupo quiere ser el que se marche, pero cuando los grupos hostiles se encuentran de esta forma, el resultado suele ser violento.

Uso en la Crónica: Los *cubiculi* pueden ser utilizados para cualquier cosa. Son las “localizaciones por defecto” para encuentros en la Necrópolis, desde lugares de reunión con los aliados, negociaciones entre facciones, o pequeñas fiestas celebradas por los muertos.

Bonificaciones: Cualquier cosa que los Vástagos hayan llevado con ellos a la localización. Como se ha mencionado, los vampiros intentan evitar dejar evidencias sobre sus actividades.

LA VIDA EN ROMA

LA LEY ROMANA

Una de las mayores aportaciones del mundo romano a la Historia es el Derecho, sobreviviendo los elementos fundamentales a la sociedad que los creó. Las leyes de las XII Tablas se consideran el punto de partida del sistema legal romano. Los primeros entendidos en el Derecho serían los pontífices, siendo los consejeros de jueces y particulares. Sus comentarios fueron los primeros pasos de la literatura jurídica.

Este primer Derecho pontificio estaba vetado a los profanos, al mantener un carácter sacro por lo que Cneo Flavio publicó la lista de los días que se celebraban los juicios. De esta manera los sacerdotes abandonaron su monopolio y se inició la jurisprudencia pública.

La actividad legislativa fue aumentada cuando las Asambleas populares, los magistrados y el Senado aumentaron el número de edictos promulgados. Incluso llegaron a realizarse recopilaciones de leyes que habían sido promulgadas por los pretores (*ius praetorium*) o los ediles curules (*ius aedilicium*) conformando el *ius honorarium* o Derecho de los magistrados.

El poder judicial reside en manos de los pretores desde el año 336 a.C. Los otros magistrados tenían un poder muy limitado en comparación con el pretor. El proceso civil se iniciaba cuando el querellante invitaba al demandado a presentarse ante el pretor. Si el demandado se negaba, el querellante podía utilizar la fuerza para llevarle a juicio. El Estado declinaba la potestad de la citación en los ciudadanos. Los jueces eran elegidos por las partes entre los inscritos en una lista que anualmente preparaba el pretor para ese efecto. Si ambas partes llegaban a un acuerdo sobre los hechos juzgados, el pretor decidía. La fórmula más antigua de proceso civil de la que tenemos noticia es la llamada de *legis actio*, declaración de un ciudadano ante el pretor de sus derechos. El pretor poseía la facultad de rechazar o dar curso a la instancia presentada por el demandante.

Las causas penales eran mucho más sencillas, entre otras cosas porque los crímenes que juzgaban eran menores: incendio doloso, asesinato, destrucción de cosechas de manera intencionada. La antigua Ley del Talión fue sustituida por una multa que recibía el agredido. La jurisdicción sobre las causas penales recaía

en los reyes en un primer momento para pasar a los magistrados en los tiempos de la República que dejaron paso a las Asambleas populares.

Si durante la época republicana el Derecho alcanzó un importante grado de desarrollo, en el Imperio llegó a tomar unas proporciones vastísimas, parejas a las dimensiones y cantidades de población que habitaba dentro de las fronteras. Las fuentes del Derecho serían las leyes dictadas por los emperadores y los decretos senatoriales. Las leyes del emperador se dividían en: edictos -disposiciones para toda la población-, mandatos -para los funcionarios-, rescriptos -disposiciones sobre temas aislados- y decretos -decisiones sobre problemas judiciales-.

Entre los siglos II y III adquirieron especial importancia los juristas, intérpretes del Derecho laicos, entre los que destacaron Gayo y Papiniano.

Pero la crisis del siglo III extendió el caos en el Imperio Romano. Despoblado por el hambre y la guerra, la infraestructura se había desmoronado. Las cloacas comenzaron a bloquearse. Los caminos se hicieron más difíciles. Un mensaje que durante la época de Augusto o Trajano habría tardado semanas en llegar a menudo tardaba meses durante el gobierno de Galieno. Los bandidos aparecieron en lugares anteriormente tranquilos. No había forma de saber si el hombre que reclama los tributos oficiales era el recaudador de impuestos que trabajaba para el emperador, uno de los pretendientes, o algún aprovechado que decía venir en su nombre.

Incluso en la propia Roma, los negocios de los vivos se hicieron cada vez más difíciles, pues los disturbios por las carreras, las luchas religiosas y la inestabilidad política crearon una atmósfera en la que muchos creyeron que podían salirse con la suya.

El emperador Diocleciano restauró el imperio de la ley. Dio a la gente un modelo al que mirar, misericordioso para los justos, terrible para los culpables. Cada uno de sus sucesores incrementó el poder de la ley, pero fue Constantino quien utilizó la ley como un puño de mármol.

Las leyes de Constantino fueron muchas. Eximió de impuestos a los eclesiásticos y prohibió que la gente de nacimiento noble siguiera la carrera eclesiástica para no pagar impuestos. Revocó las multas sobre los solteros. E hizo que el cristianismo se convirtiera en la religión oficial de Roma. Desde entonces los obispos podían actuar como jueces en casos civiles, y los sacerdotes cristianos podían administrar legalmente los ritos del matrimonio. Pero sobre todo, Constantino intentó erradicar el crimen de su Imperio.

Eusebio de Cesarea, el biógrafo oficial de Constantino escribió: *No existía la amenaza de la pena capital para evitar el crimen, porque el propio emperador prefería la clemencia.*

Eusebio mentía.

Las leyes que Constantino instituyó muestran un lado diferente del Gran y Misericordioso Emperador de Roma. A los ladrones se les arrancan los ojos o se les cortan manos, narices u orejas. Las brujas son quemadas en las hogueras -como la gente que lleva amuletos o encantamientos mágicos.

Los emperadores siempre tuvieron informadores profesionales, y quienes se ganan la vida capturando criminales, pero desde la época de Constantino existe

toda una clase de hombres cuyo trabajo consiste en perseguir los crímenes contra el Imperio.

Tras la desaparición de la Guardia Pretoriana, la guardia de la Ciudad Eterna está siempre vigilante, porque saben que si flaquean en su deber, perderán sus trabajos y sus manos derechas. Hubo una época en la que sólo los esclavos podían ser torturados, pero con la transformación jurídica del siglo IV los carbones ardientes, el cuchillo y el potro nunca estarán lejos de nadie.

SALVAJISMO JUDICIAL

Hubo una época en la que era costumbre que un funcionario o recolector de impuestos hiciera su fortuna aprovechándose de quienes estaban bajo su jurisdicción. Estas son las leyes de Constantino referentes a los recolectores de impuestos y funcionarios:

-Los soldados y recolectores de impuestos que hayan sido juzgados culpables de recaudar más de lo que legalmente deberían demandar serán decapitados.

-Los funcionarios que hayan sido juzgados culpables de robar o quedarse con pequeñas cantidades de dinero perderán sus manos.

-Un juez que haya sido juzgado culpable de aceptar un soborno para influir sobre un juicio será decapitado.

-Los funcionarios que hayan sido juzgados culpables de extorsión o de utilizar la amenaza de la violencia para conseguir dinero del pueblo serán decapitados.

-Un funcionario que arrastre a una mujer de buena posición y endeudada a la calle y que la humille públicamente morirá bajo las peores torturas.

-Un contable o funcionario que mediante el fraude se quede con fondos, será torturado en el potro y mutilado, perdiendo sus orejas y nariz, y quedará inhabilitado para el funcionariado durante al menos dos años.

-En todas las cosas el emperador mediante sus agentes se ocupara de investigar todas las acusaciones de traición y robo, y tiene el poder para torturar sospechosos y ejecutar o mutilar a los culpables a su discreción.

Hubo una época en la que era aceptable que un hombre que violaba a una chica o que se acostaba con ella y la abandonaba pagara a sus padres una compensación y tomara a la chica como esposa. Estas son las leyes de Constantino referentes a la violación y el abandono:

-Cuando un hombre sin derecho previo sobre una virgen la viola contra su deseo o se acuesta con ella estando dispuesta, la chica será considerada sospechosa de ser cómplice del crimen, porque su testimonio no tiene valor, debido a la debilidad propia de su sexo. En cualquier caso, se haya mostrado voluntaria o no, su violador será ejecutado. No se le permitirá apelación.

-Un esclavo o criado que ayude a un violador, transmitiendo mensajes o permitiéndole paso, será castigado llenándole la boca de plomo fundido.

-Si se demuestra que una virgen ha consentido en su violación, también será ejecutada.

-Si se demuestra que la virgen no consintió la violación, se concluirá que pudo haberse resistido o que podría haber gritado pidiendo ayuda. Perderá todo derecho legal a su dote y herencia.

-Si el violador llega a un acuerdo con los padres de la chica para que le permitan casarse con su hija, o si los padres ocultan el hecho de la deshonra de su hija o violación, o si pretenden que no ha ocurrido nada o si no muestran su dolor de forma apropiada, serán exiliados. Un esclavo que muestre evidencias de que los padres han cometido esto o lo han ocultado será liberado.

-Los compañeros y cómplices del violador, ya sean varones o mujeres, serán ejecutados. No habrá apelación. Si entre ellos hay esclavos, serán quemados en la hoguera.

BUROCRACIA ROMANA

A medida que su poder y riqueza se expanden Roma cada vez más se hunde en manos de los burócratas. Las magistraturas públicas son electivas, salvo ciertas excepciones. El hecho de que esos puestos fueran electivos requería cierta especialización y apoyo auxiliar, por un lado un consejo o *consilium* de colaboradores, y por otro personal administrativo competente. El primero generalmente se elige entre los amigos del magistrado, aunque su composición solía fijarse de forma estricta. Al principio, en los inicios de la República, a falta de un aparato burocrático estatal era el propio magistrado quien tenía que procurarse el personal necesario, generalmente procedente de los auxiliares de su casa, libertos o esclavos. Sin embargo, poco a poco fue desarrollándose un aparato estatal especializado, formado y pagado a expensas públicas, formado por esclavos del estado o individuos libres y organizados en corporaciones. Estos *apparitores*, como se denominaban en conjunto, cubrían las funciones administrativas más precisas. Entre ellos quienes tenían el rango más elevado eran los *scribae*; a su lado los *lictors* o portadores de las *fascas*, el símbolo del poder del estado; recaderos (*viatores*), pregoneros (*praecones*), etc.

Durante el reinado de Octavio Augusto el primer emperador realizó una reforma de las debilitadas y corruptas magistraturas republicanas, con directrices, órganos y personal cualificado para Roma, Italia y las provincias. A cada estamento se le asignaron unas tareas precisas a través de una promoción de grados, que sufrió constantes modificaciones, mejoras y reestructuraciones.

Los emperadores preferían servirse de personal doméstico perteneciente a su *domus* privada, esclavos y libertos, para las tareas más importantes de la administración, que era considerada una gran propiedad

privada del emperador, pero sobre todo a partir del reinado de los Flavios a finales del siglo I, los libertos y esclavos fueron siendo sustituidos por funcionarios libres procedentes del orden ecuestre, al lado de los senadores. De esta forma los funcionarios imperiales, nombrados por el emperador o sus colaboradores van sustituyendo las magistraturas electivas republicanas. Su nombramiento y destitución dependen del emperador.

Desde el siglo III existe una tendencia a la desaparición total del poder del Senado y a un exhaustivo

control por parte del emperador. Las magistraturas electivas fueron minimizadas. A medida que los militares toman el poder las decisiones a menudo se toman de forma directa y brutal, y la compleja y profunda burocracia sobrevive en la corte imperial y el emperador, dondequiera que se encuentre, y el senado pasa a ser un lugar donde un hombre puede llevar una bonita toga y hablar sobre Roma sin que signifique nada más. Roma es una de las seis diócesis de Occidente. Las diócesis son grupos de provincias más pequeñas; sus gobernadores responden al Vicario, el funcionario militar a cargo de la región. Roma tiene su propio Vicario. Aunque la ciudad es pequeña comparada con la Dacia o la Panonnia, existe más gente dentro de sus muros que en la mayoría de las demás diócesis del Imperio.

Los militares están presentes. La Guardia Pretoriana desaparece, y sus sustitutos, las Legiones Jovianas y Herculanas, siguen al emperador. Roma en sí tiene una legión o dos, pero no son los mejores soldados del Imperio.

Una sorprendente variedad de funcionarios militares dirige la ciudad. Los Prefectos de Roma e Italia comparten el gobierno de la ciudad con un Conde de Asuntos Militares, bajo la supervisión del Vicario. Controlan el ejército, y con él, la ciudad.

El Prefecto del Grano puede estar bajo ellos en rango, pero supervisa la distribución del grano. Sin él estallarían disturbios en la ciudad. Los demás prefectos,

curadores y funcionarios compiten por ascender en posición y obstaculizarse mutuamente con edictos cada vez más complejos. Se entierran unos a otros, y a la ciudad con ellos, bajo montañas de papeles.

Para los Vástagos la burocracia constituye un medio de influencia frecuente, tanto para ocultar sus excesos y depredaciones como para entorpecer y bloquear las medidas de sus adversarios. El complejo papeleo interno de la burocracia romana a menudo entierra una telaraña de intrigas laberínticas entre

PABLO Y MERCURIO

Entre los agentes del emperador se distinguían Pablo y Mercurio. El segundo procedía de Persia, el primero de Dacia. Pablo era un secretario. Al principio Mercurio había servido como camarero en la mesa del emperador, y ahora era un administrador financiero. Pablo tenía el apodo de "La Cadena", porque era muy hábil conectando acusaciones inciertas para crear un grillete inquebrantable. Invertía su esfuerzo en toda clase de trucos, como los luchadores que interpretan espectáculos de gran habilidad en la arena.

Por otra parte a Mercurio lo llamaban "El Conde de los Sueños". Acostumbraba a colarse en las fiestas y otras reuniones sociales, como un perro loco que oculta su viciosa naturaleza meneando la cola. Si veía a alguien que mencionaba a un amigo que había tenido un sueño —en los sueños la naturaleza humana vaga por todas partes— Mercurio lo hacía llegar a los oídos del emperador, dándole el peor aspecto posible con sutileza venenosa. Eso significaba que el soñador posiblemente sería encontrado culpable de un crimen imperdonable y acusado con un cargo serio. Los rumores sobre la habilidad de Mercurio se extendieron hasta tal punto que los hombres no sólo tenían miedo de contar sus sueños a los extraños, ni siquiera querían admitir que habían dormido.

-Amiano Marcelino, Res Gestae XV

adversarios inmortales, en una maraña tan enredada que a menudo es difícil determinar quién está actuando en contra de quién.

LA FILOSOFIA ROMANA

El carácter sobrio y práctico de los romanos no resulta muy compatible con la filosofía por lo que la influencia griega en este campo es fundamental. Durante los siglos II y I a.C. alcanzarán un importante desarrollo dos escuelas filosóficas helenísticas: el estoicismo y el escepticismo. Ambas corrientes serán fundidas por Cicerón, hombre ecléctico que consideraba uno de sus objetivos la difusión de la filosofía griega. No profundizó en el desarrollo de los conceptos por lo que es considerado más bien un divulgador de los postulados filosóficos griegos.

Lucrecio (98-54 a.C.) es presentado como el gran filósofo de la República. Sus bases se asientan en Epicuro, utilizando la filosofía para liberar a los seres humanos de los temores que traía el momento que le tocó vivir: las Guerras Civiles de César y Pompeyo. Presenta un cuadro de la naturaleza y la sociedad en constante desarrollo, en movimiento.

Durante el Imperio, el eclecticismo que caracteriza la filosofía romana se afianza como nos demuestra el propio Séneca. La naturaleza le interesa desde el aspecto ético-religioso. La escuela estoica y Epicuro serán sus bases, manifestando que a través de la filosofía se alcanza la tranquilidad de conciencia e independencia interior que el ser humano necesita. Reconoce la igualdad de todos los hombres, exalta la vida sencilla y rechaza la riqueza.

La corriente filosófica por excelencia en la época imperial será el estoicismo al potenciar el intimismo como rechazo al complicado momento que se estaba viviendo con una inminente catástrofe social. Como ejemplo encontramos a Epicteto, liberto seguidor y continuador de Séneca.

El emperador Marco Aurelio avanzó en la línea estoica, otorgando cada vez mayor peso a la cuestión social ya que el ser humano forma parte de la sociedad como miembro y todos sus actos tienen que estar en sintonía con la vida social.

Durante el siglo II las cuestiones religiosas llenarán los planteamientos filosóficos. Los cultos orientales se difundieron, especialmente el cristianismo, alcanzando un importante grado de desarrollo durante el siglo IV cuando es admitido como religión oficial del Estado.

Entre los Vástagos la filosofía a menudo es un juguete de moda, pero los más eruditos entre los vampiros ven en ella no sólo un medio para pulir y perfeccionar sus habilidades políticas, sino una forma de añadir una justificación más estable a los fundamentos de sus vías morales.

LA EDUCACION ROMANA

La educación experimenta una profunda evolución a lo largo de la historia de Roma, determinada en primer lugar por la influencia griega que se produce desde el siglo III a.C. y en segunda lugar por la estrecha relación del sistema educativo con la sociedad del momento y con la configuración estatal. No obstante

existen una serie de elementos comunes que se manifiestan a lo largo de todos los momentos históricos: el carácter aristocrático del sistema educativo y su relación con la ciudad, configurando una educación netamente urbana, por lo que la educación se circunscribe a la población ciudadana y libre del Imperio al tiempo que la mayoría de las escuelas se instalan en los municipios. Bien es cierto que en las aldeas o pequeños pueblos existían rudimentarias escuelas pero con escaso éxito.

Se pueden distinguir tres periodos educativos en la historia de Roma: el primero correspondería a siglos VIII-III a.C. -la Monarquía y los primeros momentos de la República-; el segundo al periodo comprendido entre los siglos III a.C. y II d.C.; y el tercero al Bajo Imperio.

En el primer periodo la educación se circunscribe al ámbito familiar, involucrando especialmente al patriciado y a la nobilitas. M. Porcio Catón enseñó a su hijo "las letras, le daba a conocer las leyes y lo ejercitaba en la gimnasia, (...) a manejar las armas y a gobernar un caballo". La educación en el hogar se extiende hasta los 17 años, cuando pasa la adolescencia. La madre será la encargada de los primeros momentos, hasta los siete años. Desde esa edad queda a cargo del pater familias con quien acude a diversas actividades. A los 17 años adopta la toca viril e inicia una nueva fase educativa, fuera de la familia pero controlada por ésta. El ejército y la política serán las dos direcciones que tome el joven noble y su enseñanza correrá a cargo de algún conocido o amigo del pater. El primer año está destinado a conocer la vida pública y después pasa al servicio militar donde aprenderá a luchar por la patria, subordinando el individuo a la comunidad.

A partir del siglo III a.C. el mundo romano vivirá un contundente proceso de helenización que en un primer momento afectará a los círculos nobiliarios para irse diluyendo entre toda la sociedad paulatinamente. El proceso se acentuará tras la Tercera Guerra Macedónica al difundirse la utilización del griego entre los miembros de la nobilitas, al tiempo que un amplio número de retóricos y filósofos griegos desembarcan en la península Itálica, muchos de ellos como esclavos. Este acercamiento al mundo helenístico no estuvo exento de polémica como el decreto de expulsión de todos los filósofos y retóricos griegos que dictó el Senado en el año 161 a.C., expulsiones que se sucederán en el tiempo. Pero a la helenización de la sociedad no se le podía poner freno y el propio Catón, uno de los más encendidos defensores de la tradición romana, estudiará a los maestros griegos.

Como es lógico pensar, este proceso de helenización tiene su reflejo en la educación. Desde los últimos años de la República lo educativo abandona el entorno familiar para convertirse en algo público. Algunos emperadores regulan el proceso educativo o reducen los impuestos a los gramáticos y retóricos. Vespasiano crea en Roma sendas cátedras de retórica latina y griega. Este mecenazgo pedagógico se extiende desde los emperadores a las aristocracias locales que también participan de la educación en sus ciudades, financiándola si es necesario.

El sistema educativo se establece en tres niveles: elemental, secundario a cargo del grammaticus y superior, dirigida e impartida por los retóricos. Al nivel

elemental se acedía con siete años y se abandonaba con doce, situándose la escuela en el foro. Allí los alumnos reciben las clases del magister, quien percibe por cada alumno un sueldo de 50 denarios. La mayoría de los alumnos van acompañados a la escuela por un esclavo llamado *paedagogus* y disfrutan de vacaciones entre los meses de agosto y septiembre. Lectura, escritura, cálculo y recitación serán las enseñanzas impartidas.

Las enseñanzas secundaria y superior presentan unos caracteres más clasistas. La secundaria abarca entre los doce años y los diecisiete, momento que el joven toma la toga viril. El *grammaticus* es el encargado de impartir las enseñanzas que versan sobre la lengua y el conocimiento y estudio de los clásicos, recibiendo por cada alumno 200 denarios al mes. El lugar donde se imparte es en los pórticos abiertos del foro.

La enseñanza superior estaría dirigida por el *rethor* quien llegaba a cobrar hasta 2.000 sestercios anuales por alumno. Las reglas del arte de la oratoria y su práctica serán las enseñanzas impartidas, a pesar de que desde Augusto este arte no era vital para participar en política. Sin embargo, las escuelas superiores surtirán a la administración de altos funcionarios y prestigiosos juristas.

Durante el Bajo Imperio se observan una serie de modificaciones en el sistema educativo, especialmente por el intervencionismo estatal y la influencia cada vez más manifiesta del cristianismo. Las mayores necesidades burocráticas del Estado supondrán un aumento de los estudiantes de enseñanza superior al tiempo que los emperadores restauran las escuelas. En el año 425 Teodosio II creará una universidad en Constantinopla donde los profesores sólo podrán ejercer la docencia en esta institución.

En referencia al cristianismo, las escuelas cristianas sustituyen paulatinamente a la educación helenística, anticipando el orden medieval incluso en su estructura ya que se establecían diversos niveles: monásticas, episcopales y presbiteriales.

Normalmente los vampiros entran en la no muerte con la educación mortal que han adquirido. Sin embargo, entre los Optimates existen *pedagogos* que se encargan de transmitir las tradiciones y costumbres de los Vástagos, así como de los propios clanes a los nuevos filii. Los *Pater* perezosos o demasiado ocupados para perfeccionar la educación de sus protegidos, a menudo recurren a estos maestros, que son una figura frecuente en las cortes vampíricas.

EL EJERCITO ROMANO

Las conquistas y victorias del ejército romano no son producto de la casualidad, el azar o la suerte. La clave del éxito de la ciudad se basa en su ejército de ciudadanos, el ejército profesional más temible de la antigüedad.

Sin embargo, el ejército romano no es un todo monolítico, habiendo evolucionado a través de varias circunstancias, cambiando y aprendiendo de las derrotas y de sus enemigos. Los cambios introducidos por Mario o los emperadores en la organización han sido importantes, así como las innovaciones tecnológicas. El *gladius* fue tomado de los hispanos, la *loriga* de los galos, los primeros cascos y organización de los griegos...la legión es una poderosa unidad de infantería, pero su capacidad

habría sido muy limitada sin el apoyo de otras unidades especializadas en diferentes métodos de lucha: caballería, arqueros, etc.

Organizados, disciplinados y con una capacidad impresionante de sacrificio, los legionarios inspiran terror en los enemigos y confianza en los aliados, aunque esto no significa que no sean hombres como los demás. El legionario lucha por la gloria y el honor, pero también por su paga y bienestar.

La base del ejército romano es la **legión**. Compuesta idealmente por 4.800 soldados, aunque lo habitual es que sean algo menos debido a su despliegue en cometidos diversos: cobros de impuestos, labores de construcción o administrativas, vigilancia en las ciudades...

Cada legión está compuesta de diez cohortes, cada una de ellas compuesta por 480 legionarios. Cada cohorte está a su vez dividida en 6 centurias de 80 hombres. A su vez dos centurias forman un manípulo de 160 hombres.

Junto a la legión marcha un destacamento de 500 veteranos *-vexillum veteranorum-* con sus propios mandos y administración.

Cada cohorte tiene asignados 120 esclavos, denominados *calones*, acostumbrados al mundo militar, incluso entrenados básicamente para el combate – generalmente utilizan herramientas, ya que no se les equipa con armas o armadura.

Cada legión posee además una *turma* de caballería de 120 jinetes. Aunque están inscritos en la legión esta caballería forma un cuerpo militar separado.

Junto con las legiones se desplazan gran cantidad de gentes, ya que los legionarios requieren ropa, alimento, diversiones y otros servicios. Alrededor de los campamentos permanentes nacen verdaderas ciudades, llamadas *canabae*. Comerciantes, artesanos, vendedores, armeros, prostitutas,... un grupo inmenso que vive para y con el ejército.

Algunos Vástagos también convierten el ejército en su modo de vida, especialmente durante las campañas militares y épocas de crisis. Comportándose como auténticos carroñeros, siguen a las legiones, alimentándose de los muertos y moribundos que dejan tras las batallas durante el día y de ocasionales mortales despistados durante la noche. Los Gangrel y Nosferatu suelen ser los vampiros que con mayor frecuencia recurren a esta forma de no vida, aunque otros linajes la consideran degradante. Otros vampiros, especialmente los Optimates, en ocasiones acompañan a las legiones durante un tiempo, no tanto para obtener sustento, sino para aprender del modo de vida militar y en ocasiones para desviar a las legiones hacia determinados objetivos de campaña –una táctica peligrosa pero que de vez en cuando tiene éxito.

El comandante de la legión es el **legado**, escogido por el emperador. El legado tiene a su cargo seis **tribunos**: uno de ellos del orden senatorial el cual es en teoría el segundo el mando –por normal suele ser el hijo de un senador enviado para que aprenda el arte militar-, los otros cinco son del orden ecuestre por experiencia. Los tribunos comandan las tropas según la situación y requerimiento del legado.

Un cargo importante es el **prefecto del campamento**, un centurión de alta graduación. Su misión



es comprobar las instalaciones del campamento y la logística, así como las unidades sanitarias, teniendo especial cuidado con las armas de asedio y artillería – catapultas y escorpiones. En su ausencia normalmente es el legado quien asume el mando.

El **centurión** es el suboficial por excelencia, de quien depende la disciplina y la motivación de la tropa, con diversas graduaciones. Otros suboficiales son el signifer –portaestandarte-, optio –ayudante directo del centurión-, bucinator y cornicen –ambos músicos, transmiten las órdenes en combate- y el tesserarius-tesorero. Tanto el optio como el tesserarius se sitúan tras la centuria armados con palos para impedir que se desmorone en combate y que huya.

El alistamiento en principio es voluntario, salvo que la situación lo requiera. En principio estaba limitado a las clases privilegiadas, pero con el paso del tiempo, especialmente durante la dictadura de Mario, fue abierta a las clases populares. Durante las guerras civiles o desastres militares pueden producirse reclutamientos forzosos. Todo ciudadano está obligado por ley a servir en el ejército si es requerido.

La edad de alistamiento es de 17 a 23 años, aunque hay numerosas excepciones de jóvenes de entre 13 y 16 años, así como hombres que sobrepasan los 40. Para alistarse se requiere estar inscrito en un centro urbano y haber nacido libre. La altura ideal es de 1,75 m, y el límite mínimo en torno a 1,65 m.

Para el alistamiento se debe pasar un examen médico, ya que el recluta debe ser un individuo sano, sin ningún tipo de tara, realizándose también examen de vista y de oído.

Los reclutadores prefieren a los campesinos y labradores. Son gente más dura y sencilla que los urbanitas. La gente del campo está acostumbrada a la dureza de la vida a la intemperie, así como al trabajo duro

necesario para montar un campamento, con sus zanjas y empalizadas.

La duración del servicio militar es de 25 años, los últimos 5 como veterano. En ocasiones se prolonga más años según las circunstancias: guerras, problemas administrativos y un sinfín de obstáculos. Al licenciarse un legionario obtiene una pensión única de unos 3.000 denarios, pero muchas veces no recibe todo el dinero, sino también pago en especie. Lo habitual en estos casos es un terreno, que según la suerte y amistades del legionario puede ser unas tierras yermas en un lugar perdido o un terreno fértil cerca de una ciudad o calzada.

El ejército proporciona al legionario prendas interiores de lino, una túnica de lana de manga corta y un sayo que se puede utilizar como capa y manta. En los climas fríos las tropas pueden recibir *bracae* –pantalones. Esta indumentaria se completa con las *caligae* –sandalias- y el *balteus*, un cinturón preparado para portar armas.

Las armas típicas del legionario son el pilum (lanza), gladius (espada corta), pugio (puñal), escudo, casco y armadura. La calidad y aspecto varían según las posibilidades del legionario, ya que las paga de su propio bolsillo. Su equipo suele ser bastante completo, ya que debe ser autosuficiente en combate y durante las largas marchas, con un macuto, cantimplora y útiles diversos. El equipo pesado como maderas para empalizadas y otros objetos se lleva en mulas que guían los calones.

Aparte de la legión el ejército romano dispone de otros tipos de unidades militares: los **auxiliares**, proporcionados por las provincias, unidades especializadas como honderos baleáricos, arqueros sirios, jinetes nómadas y galos, unidades germanas, etc. Los **pretorianos**, hasta su disolución en el siglo III, velan por el emperador y la familia imperial. Muchos son enviados a las provincias en misiones especiales. Debido a su poder en ocasiones se entrometen en asuntos políticos y

algún emperador es depuesto o proclamado debido a sus intrigas y traiciones. Las **cohortes urbanas** son milicias de ciudadanos establecidos en Roma y también otras grandes ciudades, encargados de velar de la seguridad interna de la ciudad. Las **cohortes de vigiles** se encargan de combatir los incendios, pero también pueden actuar como policía protegiendo edificios públicos. Las **unidades navales** están estacionadas en diversos puertos, siendo sus bases principales Miseno y Rabean. Se encargan de velar de la seguridad del transporte marítimo y perseguir a los *praedonibus* –piratas.

Tras la muerte del emperador Cómodo en el siglo II comienzan a utilizarse tropas bárbaras de intervención rápida conocidas como **numeri** –tropas de mercenarios nacionales, que se escogen por tribus o pueblos.

RELIGION

PAGANISMO

Roma se distinguió de las demás ciudades latinas por su religión al favorecer ésta la instauración del Estado. Las acciones del Estado estarían vinculadas a los actos de Júpiter, el dios principal del Panteón romano. Se reivindica la necesidad de implantar en el mundo la voluntad de esa divinidad, que defiende la justicia, el derecho, etc. De esta manera, Júpiter se convierte en el juez de los conflictos ciudadanos entre los latinos, garantizando los pactos que las ciudades realizaran. Todas las ciudades latinas honrarán al dios en el templo de Monte Albano hasta el momento en que Roma convierta a Júpiter en su principal divinidad y traslade el culto al Capitolino, convirtiéndolo en Optimo y Máximo.

Los romanos consideraban que todo podía ocurrir con tal de que los dioses lo desearan. Ven el cosmos como algo dinámico, pero en equilibrio, expresado a través del pacto entre los seres humanos y los dioses ya que para ellos cada objeto o fenómeno tenía su propia alma. En virtud de ese pacto cualquier cosa puede ser elegida para establecer la presencia divina, requiriendo el beneplácito previo de Júpiter. Para ello, existen adivinos que tienen el objetivo de descubrir la voluntad de los dioses: son los sacerdotes -leen en los oráculos de origen griego-, los arúspices -leen en las vísceras de las víctimas sacrificadas- y los augures -interpretan la voluntad de Júpiter directamente-.

En Roma la religión estaba muy vinculada al Derecho al ser necesario distinguir entre lo ilícito de lo lícito. Esta función religioso-judicial la realizaban los pontífices, quienes formaban un colegio sacerdotal que estaba dirigido por el pontífice máximo. Ese cargo de pontífice máximo podía ser ocupado por cualquier miembro de la clase política romana, siendo habitual que estuviera en manos del emperador.

En el colegio pontifical también se integraban los flamines -sacerdotes dedicados al culto particular de un dios-, las vestales -sacerdotisas de Vesta- y el rex sacrorum -quien desempeñaba las funciones sacras anteriormente reservadas a los reyes-.

Dentro del panteón romano se encuentran cuatro agrupaciones que tenían la función de representar al Estado: la triada Júpiter-Marte-Quirino, la triada capitolina constituida por Júpiter, Juno y Minerva; y los

doce dioses principales: Vesta -diosa del fuego del hogar-, Juno -diosa del matrimonio y del hogar, hermana y esposa de Júpiter-, Minerva -diosa de la inteligencia, de la sabiduría y de las artes-, Ceres -diosa de la agricultura-, Diana -diosa de las doncellas, de los bosques y de la caza-, Venus -diosa de la belleza y del amor, esposa de Vulcano y amante de Marte-, Marte -dios de la guerra-, Mercurio -dios del comercio, de la elocuencia y de los ladrones, mensajero de los dioses-, Júpiter -dios supremo-, Neptuno -dios del mar-, Vulcano -dios del fuego, del metal y de la fragua- y Apolo -dios de los oráculos, de la juventud, de la belleza, de la poesía, de la música y de las artes-. La triada Ceres-Libero-Libera representaba a los plebeyos.

Con el fin de festejar a todos los dioses en los templos y los lugares sacros, los romanos establecieron un calendario, originalmente ligado a la agricultura. El mes se dividía en dos fases, siguiendo el esquema del calendario lunar. Cada mes estaba dedicado a una divinidad, existiendo días festivos propios para cada dios. Los meses de febrero y diciembre correspondían a los inicios del año por lo que se celebraban las llamadas fiestas caóticas. También se consideró que el 21 de abril era otro comienzo de año para festejar el nacimiento de Roma.

Junto al culto público, los romanos presentaban un culto privado, más personal e intimista. El pater familias era el responsable de los ritos dirigidos a las divinidades domésticas: los lares y los penates. Además, cada individuo rendía culto a su genio personal.

La atención a los cultos privados era responsabilidad de sacerdotes muy diversos. Así, antes de su reconocimiento, los creyentes de Isis, los de Mitra, los de Cibele y Atis... así como los judíos y los cristianos contaban con su propia organización sacerdotal y con lugares privados de culto.

Desde los Flavios, se generaliza el culto al emperador. A los emperadores difuntos y divinizados, *divi*, se añadieron todos los miembros de la familia imperial desde los Antoninos, la *domus Augusta*. El culto imperial se organiza en varios niveles: todas las capitales de provincia celebran el culto imperial durante las asambleas provinciales; a ellas acuden los representantes de las diversas ciudades de la provincia. Además, según las zonas y la forma de organización de las mismas, se practica el culto imperial en las ciudades o en circunscripciones más amplias; un caso: en la Bética, intensamente romanizada, hay también una organización del culto imperial por ciudad; en el Noroeste, el culto imperial tiene su sede en las capitales de distritos más amplios, las cabeceras de los conventos jurídicos.

Durante los Antoninos, la ideología del culto imperial fue teniendo otras manifestaciones religiosas; los dioses que protegían de modo especial al emperador se convirtieron en dioses augustos: Victoria Augusta, Providentia Augusta, Salas Augusta... El desarrollo del culto imperial durante los Flavios y Antoninos no borró otras manifestaciones de culto a las divinidades romanas tradicionales (Júpiter, Juno Minerva, Apolo, Esculapio...). En el marco de la religión romana se podía integrar a las creencias y rituales antiguos con los nuevos. De ahí que la configuración religiosa de cada ciudad fuera muy diversa, según hubiera recibido el estatuto romano a comienzos del Imperio, en época flavia o bajo

los Antoninos. Una capital de provincia, como Tarragona o Mérida, contaba con un templo para el culto imperial de la provincia, situado en el Foro provincial y atendido por un flamen, título de estos sacerdotes, además de los templos propios de cada ciudad a las divinidades romanas. Y, en una ciudad como Asturica Augusta (Astorga), capital del convento jurídico de los astures, el culto imperial era atendido por un sacerdos, sacerdote, y sobre un ara.

Los cultos locales que no entraran en contradicción con la forma de poder político romano fueron respetados. Mayoritariamente se documentan en áreas rurales, pero hay también algunos testimonios de los mismos en las ciudades, ante todo en aquéllas que recibieron el estatuto municipal a partir de época flavia. Durante el siglo II tuvieron un gran auge los dioses venerados en santuarios extraurbanos, ante todo aquellos que se relacionaban con advocaciones salutíferas. En ese marco, los dioses locales encontraron condiciones de pervivencia y de asimilación con los dioses romanos; así, divinidades locales de nombres distintos veneradas en balnearios de aguas salutíferas se asimilaron frecuentemente con las Ninfas, con Apolo Médico o con Esculapio. El prestigio de algunos grandes santuarios minorasiáticos volvió a renacer durante los Antoninos, tanto por el auge económico de las ciudades de Oriente como por el apoyo que recibieron de algunos emperadores, entre los que sobresale Adriano.

La ciudad fue el medio idóneo para la difusión de cultos orientales. Soldados licenciados que vuelven a su ciudad de origen y, sobre todo, los comerciantes fueron los propagandistas más activos de los mismos. Así se difundió también el cristianismo. La permisividad de los Antoninos sobre el régimen asociativo dio a cualquier grupo de creyentes la posibilidad de formar una asociación. Para el derecho romano, bastaban tres personas para constituir una asociación. Estaban muy generalizadas las asociaciones de pobres, tenuiores, que coincidían generalmente con las asociaciones funerarias. Cada asociación tenía libertad para elegir a los dioses protectores de la misma, fueran o no dioses romanos. Las condiciones a que estaban sometidas las asociaciones eran las mismas: debían disponer de una sede, fijar las cuotas que debía pagar cada socio, reunirse periódicamente y tener establecido un reglamento aprobado por el colectivo de la asociación. En ese marco asociativo, resultó fácil la creación de comunidades religiosas privadas. Las sinagogas judías se amparaban también en el régimen asociativo. Mientras surgieron comunidades isíacas, ante todo de mujeres pertenecientes a familias acomodadas, otros cultos (el de Mitra, Cibeles y Atis) eran más interclasistas.

Las ideas de ultratumba apenas influían en el conjunto de la religión ya que bastaba con que el difunto fuera enterrado con las debidas honras fúnebres. El cadáver se transformaba en sombra y pasaba a formar parte del reino de los manes, los dioses de la muerte. Este concepto sufrirá una profunda transformación cuando en el Imperio Romano entre con fuerza el cristianismo.

Aparte del añadido de nuevos dioses a su panteón, desde el siglo II se aprecian intentos por parte de varios emperadores de establecer el sincretismo: aparecen nuevos dioses que adquieren elementos unidos de varios e incluso el emperador Aureliano tiene la

intención de implantar la adoración exclusiva y monoteísta al Sol Invicto, que lo reconoció como dios supremo del Imperio. Juliano intenta crear una estructura sacerdotal pagana estable y pública, pero su proyecto no llega a completarse.

El paganismo de Roma no es realmente una religión en el mismo sentido que el cristianismo. En su mayor parte el paganismo es un elemento político y cultural. Con unas pocas excepciones, el sacerdocio pagano es una actividad a tiempo parcial y la adoración es contractual: la gente realiza los ritos correctos en los momentos correctos, y los dioses se aseguran de que las cosechas crezcan y de que el sol siga saliendo. El antiguo culto al emperador era más bien un homenaje político que una creencia real en que el emperador se había convertido en un dios. Haciendo sacrificios al Genio Imperial, los romanos reafirmaban que eran romanos. Los sacrificios eran un acto sencillo de ciudadanía.

La creencia no era un factor. La mayoría de la gente, alta y baja, creía en los dioses, pero no tenía que creer en los dioses para realizar los ritos o ser un sacerdote. Julio César tenía el título de Sumo Pontífice, y no creía en los dioses. No importaba; hacía los sacrificios correctamente. Los paganos que creían en los dioses podían no aceptar a un hombre semejante como César, pero hacía su trabajo y eso era todo lo que querían los dioses paganos. Los creyentes paganos raramente eran fanáticos -¿para qué si no necesitas serlo?

Ésta es una de las principales razones por las que paganos y cristianos -incluso teniendo en cuenta a los paganos que fueron cristianos- nunca se entienden entre sí. Los cristianos estaban dispuestos a morir por su fe, algo que confundía completamente a los paganos. Los cristianos deberían haber sido capaces de hacer sacrificios voluntariamente, según el razonamiento pagano, y si los cristianos se negaban era porque no les importaba ser ciudadanos de Roma, lo que constituía un acto de traición. ¿No era el Cielo lo bastante grande para los dioses de todos? ¿Por qué discutir sobre eso? Todo lo que tenían que hacer era sacrificar un cordero, decir la fórmula y olvidarse del resto.

El principio que impedía que los cristianos hicieran sacrificios en la época de Galerio es la misma razón que los separa: no comprometerse. Pero el paganismo, el paganismo de los romanos en cualquier época, es una cuestión de *compromiso*.

Pero en las últimas décadas del Imperio Romano, los paganos comienzan a comprender el cristianismo. Es imposible no hacerse una idea. Y no les gusta lo que ven. Comienzan a identificarse como seguidores exclusivos de los dioses romanos, y hasta cierto punto eso es lo que constituye la religión para los paganos: una identidad. No defienden sus creencias. Protegen su forma de vida contra una gente que consideran que están destruyendo su Imperio con sus disputas y palabrería, y lo peor de todo es que están intentando destruir su cultura y eliminarla del mundo.

CRISTIANOS CONTRA PAGANOS

Desde el siglo IV, tras convertirse el cristianismo en la religión oficial del Imperio, muchos cristianos están realmente decididos a eliminar el paganismo. El reputado astrólogo romano Julio Fírmico Materno sorprendió a muchos cuando, tras haberse

convertido al cristianismo, escribió *Los Errores de las Religiones Profanas*. El *Manual de Intolerancia* divulgado por Fírmico, animaba al emperador a erradicar el paganismo de una vez por todas. Y Fírmico Materno no es el único que piensa así. Pero la mayoría de los líderes cristianos, tras el Edicto de Milán, consideran que ya han ganado la batalla contra el paganismo.

Desde el siglo IV los cristianos se dedican a "limpiar" la casa, estableciendo progresivos límites sobre el paganismo, que no obstante se van imponiendo poco a poco. Por esta razón, aunque el emperador Constancio ordena que se cierren todos los templos paganos del Imperio, a pocos les importa que sigan más o menos abiertos. Los paganos continúan siendo paganos.

TEURGIA

Algunos paganos, en una especie de reacción contra los místicos cristianos, comienzan a reinventar el paganismo como una religión que requiere dedicación personal, como la religión cristiana. Esta tendencia procede del neoplatonismo, una filosofía intelectual pagana basada en el desarrollo de la filosofía de Platón escrita por Plotino y su discípulo Porfirio en el siglo III.

Sus practicantes la llaman Teurgia ("obra divina"). La practican mediante rituales, meditaciones, plegarias y sacrificios, para aproximarse a las emanaciones de su Dios. Son académicos y cerebrales, y completamente opuestos a los cristianos. Algunos emperadores incluso son teúrgos ellos mismos. Puede que sea la última esperanza de los paganos del siglo IV, pero incluso así, esta religión no es la antigua religión.

LOS MISTERIOS

Los Dioses de los Misterios también tienen seguidores en Roma, y a pesar de que llevan muchos siglos en Roma, en cierto modo todavía se les consideran exóticos y "extranjeros". Sus ritos son secretos y elitistas; los devotos de Isis y los *galli* pueden desfilar por las calles, pero la esencia de su religión permanece oculta.

Isis llegó a Roma desde Egipto. Sus devotos de ropas sencillas y cabezas afeitadas vagan por las calles de día y de noche, cantando y haciendo sonar sus címbalos. Parecen felices, con la mirada intensa de un recién converso. La gente se pregunta si las sacerdotisas de Isis con los ojos pintados de kohl pueden hacer magia: quienes se han encontrado con los seguidores de Isis extienden rumores de que pueden hablar con los pájaros, o animales que se convierten en personas, o profecías, sueños y prodigios diferentes de los milagros de los cristianos. Otros se preguntan si el culto de Isis puede

realizar encantamientos sobre un hombre, convirtiéndolo de un miembro ordinario de la sociedad en la clase de persona que agarra el brazo de un transeúnte y le cuenta una historia de conversión y redención, quiera escucharla o no.

Los seguidores de la Magna Mater, llegados hacia el 205 a.C. procedentes de Frigia, son todavía más extraños. Siguen el ejemplo de Atis, el primero de ellos. Era el hijo y amante de la diosa siria Cibeles, y se castró y convirtió en eunuco cuando la diosa apareció y le dio el don de la locura divina. Los seguidores de la diosa siria afirman experimentar el don de la diosa, y en la ceremonia de iniciación cada aspirante se castra en éxtasis, convirtiéndose de hombre en sacerdotisa. Los

romanos educadamente les llaman *galli* (eunucos), y menos educadamente *cinaedi* (pervertidos). Dedicar sus vidas a ofrecer oráculos y a realizar ritos de fertilidad sobre las parejas. Sus ritos son coloridos, inquietantes y extremadamente ruidosos.

El más privado de los cultos místicos es el culto de Mitra. Los mitraístas se reúnen en cámaras subterráneas y de noche, y en sus ritos se derrama la sangre de toros en enormes cantidades. Mitra es un dios de los soldados: lucha contra los grandes monstruos de las leyendas y triunfa sobre la oscuridad entrando en la oscuridad. Sus adherentes, si tuvieran el conocimiento de la existencia de un verdadero inframundo lleno de demonios y la oportunidad, harían lo mismo.

BEBEDORES DE SANGRE Y CULTISTAS DE LA SANGRE

De todos los Misterios, los Vástagos respetan sobre todo a los seguidores de Mitra y los dejan en paz. A veces uno de los muertos intenta, a través de los medios y métodos comunes a ellos, unirse a los misterios de este dios. Pero hasta el momento ningún Vástago que haya intentado descubrir los misterios de Mitra ha regresado del Mithraeum, la caverna que se encuentra al borde de las catacumbas donde se reúnen.

Quizás la sangre derramada en los misterios vuelve locos a los muertos, en frenesí y propensos a irrumpir en una cueva llena de soldados armados; quizás los cultistas de Mitra reconozcan a los muertos y los eliminen. ¿Acaso los ritos de Mitra revelan la presencia de monstruos a los fieles? ¿Conocen los seguidores de Mitra la existencia de los muertos? ¿Y si es así, están asustados ante la idea de que existan muertos vivientes? ¿O saben obrar otros prodigios con su magia de sangre? Un cultista de Mitra que conozca la existencia de los vampiros puede convertirse en uno de los más fanáticos cazadores de los muertos.

LA PROCESION DE LOS GALLI

Al día siguiente se prepararon. Se pusieron ropas de colores brillantes y maquillaje grotesco: se frotaron los rostros con pintura de arcilla y se maquillaron sus ojos con kohl. Se pusieron sombreros puntiagudos...

Ellos me llevaron hasta la diosa, que estaba vestida de seda...sus brazos estaban desnudos; llevaban aterradoras espadas y hachas: Saltaron alrededor de ella y gritaron de éxtasis, porque el vino hacía que bailaran frenéticos.

Durante largo tiempo mantuvieron sus cabezas bajas y movían los cuellos dando vueltas de manera fluida, haciendo que sus pesadas trenzas de cabello giraran a gran velocidad sobre sus cabezas. A veces se mordían su propia carne, y finalmente se hirieron los brazos con las espadas...

Respirando frenéticamente y con pesadez, como si estuvieran imbuidos con la inspiración divina del dios, uno pretendió haberse quedado loco, como si los hombres visitados por una presencia divina quedaran débiles o enfermaran en lugar de hacerse mejores...

-Apuleyo, El asno de oro, VIII, 27.

La historia de Mitra cuenta que el dios murió y regresó de las profundidades –pero un hombre muerto no puede morir dos veces, y donde los vivos encuentran renacimiento, un hombre muerto encuentra la Muerte Final. O quizás simplemente las historias sobre los vampiros que se unen a los ritos de Mitra y nunca regresan son simplemente historias y ninguno lo ha intentado.

Una historia, suprimida por el Senado Eterno, pero de todas formas ampliamente conocida, cuenta cómo los seguidores de Mitra conocen un ritual para convertir a un vampiro en un perro cazador sin mente, un sabueso ansioso de sangre completamente bajo el control de los devotos del dios. Esta historia cuenta que los adoradores de mitra disponen en su caverna de una manada de vampiros enterrados bajo el suelo de tierra, listos para ser revividos y utilizados como la ira del dios contra sus enemigos, antes de dejarlos al sol, como recompensa por su servicio involuntario.

El anciano Mitras, un poderoso vampiro del clan Ventrué, junto con sus seguidores, constituyen la principal presencia vampírica en el culto, concentrada sobre todo en Britania y las Galias, pero disponen de agentes por todo el Imperio Romano. Aunque tienen gran influencia, ni siquiera ellos son capaces de controlar el conjunto del culto en el Imperio, debido a la influencia de otros poderes. Otra facción, organizada en torno a un grupo de místicos mortales, controla la mayor parte del culto en Italia y Grecia, y se opone a los vampiros. La lucha entre ambas facciones oscila entre momentos de tensa tregua y enfrentamiento directo, sin que ninguna consiga imponerse sobre la otra.

CRISTIANISMO

LAS PERSECUCIONES

Desde sus humildes orígenes en la periferia del Imperio, el cristianismo comienza a extenderse, y ya desde la época de la primera gran persecución de Nerón en el año 64 se aprecia que había conseguido llegar a distintos niveles de la sociedad, aunque en los primeros tiempos se trata sobre todo de una religión de las clases bajas. La masa pagana se mostraba hostil, extendiendo hacia los cristianos las acusaciones que se hacían a los judíos. Se les acusó de ateísmo, misantropía y odio al género humano, una sociedad cerrada y sectaria que se negaba a participar en el orden romano y reservaba su culto sólo a los bautizados. También comenzaron a surgir rumores sobre prácticas sacrílegas e infames, acusando a los cristianos de recubrir a niños de harina y beber su sangre, o de realizar orgías incestuosas entre familias. Incluso los intelectuales paganos atacan al cristianismo en el plano filosófico: se niega la resurrección y milagros de Cristo como invenciones o artes mágicas, y que su sufrimiento no es compatible con el de un dios. También atacan la resurrección de los muertos.

Los privilegiados que aceptan a Cristo suelen hacerlo con mayor tibieza, a menudo motivados por el encanto exótico de oriente, y a menudo aceptando a Cristo entre el resto de los dioses paganos. Los emperadores flavios no se mostraron hostiles a los cristianos hasta el final de la dinastía, cuando Domiciano eliminó a varios miembros de su familia acusándoles de



ateísmo (acusación habitual contra los cristianos) por negarse a rendir culto a los dioses de Roma. La persecución de Domiciano se extendió después a todo el Imperio y a la aristocracia romana, considerándose un crimen religioso y personal.

A mediados del siglo II comienzan a encontrarse cristianos pertenecientes a medios de las burguesías municipales e incluso a algunos intelectuales. Durante los años de Domiciano, los cristianos eran en su mayoría esclavos y libertos pobres, artesanos y libres de las bajas capas sociales. Puede decirse que salvo casos puntuales como Domiciano, los emperadores se guiaron por la norma aconsejada por Trajano a Plinio el Joven cuando, siendo gobernador de Bitinia, le consultó sobre qué hacer con los cristianos de su provincia: había que condenar a los que se empeñaban en no sacrificar a los dioses romanos, pero que no era preciso buscarlos ni atender a denuncias anónimas (Plin., Epist. 96-97). Aunque Septimio Severo prohibió a judíos y cristianos realizar propaganda religiosa, en general el reinado de la dinastía de los Severos fue bastante tolerante con el cristianismo, hasta el punto de que el emperador Alejandro Severo proyectó convertir el cristianismo en una religión aceptada. Hubo algunas persecuciones regionales, pero se debieron al odio popular y no a los edictos imperiales.

Sin embargo, a medida que el Imperio Romano entra en crisis, sobre todo a mediados del siglo III, muchos romanos consideran que los males del Imperio se deben a la "impiedad" de los cristianos, que han provocado la ira de los dioses tradicionales de Roma. En el año 249 el emperador Decio promulgó una nueva gran persecución, aprovechando el clima de hostilidad hacia el cristianismo en las provincias. Sin embargo, en conjunto puede considerarse un fracaso, debido a la tibieza con la que se aplicó, salvo en determinados lugares como Alejandría, Cartago y Esmirna, donde las masas populares lincharon a los cristianos.

El gran temor extendido era que los cristianos ocuparan posiciones importantes, como Asturio, gobernador de Arabia. En el año 258 el emperador Valeriano ordenó una nueva persecución, tratando de desarticular el cristianismo de las clases pudientes, ejecutando a todos los eclesiásticos detenidos, y a senadores y caballeros cristianos, cuyos bienes se confiscaron.

El emperador Galieno derogó los edictos de su padre Valeriano, devolviendo las propiedades eclesiásticas a los obispos, convirtiendo al cristianismo en religión lícita de derecho, anulando toda la legislación anticristiana anterior. Desde el edicto de Galieno hasta la última gran persecución de Diocleciano cristianismo y paganismo coexistieron de forma relativamente pacífica durante casi cuarenta años.

Durante el reinado del emperador Diocleciano comienza la última y mayor de las grandes persecuciones

contra los cristianos (303-311). En esta ocasión la persecución no va dirigida contra un sector concreto, sino contra el conjunto de los cristianos, produciendo el mayor número de mártires. La persecución es animada por los sectores más conservadores del gobierno romano, que ven en la expansión del cristianismo una amenaza. La persecución no cesa por completo hasta el Edicto de Tolerancia de Constantino y Licinio. Poco tiempo después Constantino proclama el cristianismo religión oficial de Roma.

LA RELIGION OFICIAL

En el espacio de dos años, la iglesia cristiana pasa de ser una secta proscrita y criminal cuyos miembros podían sufrir la pena capital a ser la religión del emperador de Roma y la religión del Imperio.

Los cristianos que entraron al servicio imperial durante la época del Edicto de Milán (313) habían sobrevivido a la Gran Persecución de Diocleciano y los Tetrarcas, y sus padres y abuelos les habían contado historias de las persecuciones de Decio y Valeriano. Y sin embargo, a pesar de todas estas persecuciones, el número de cristianos había aumentado. Los cristianos podían no ser los responsables de las plagas y guerras civiles que habían afectado a Roma en época de crisis, pero los tiempos inciertos hacían el cristianismo más atractivo, porque todas las autoridades intentaban utilizar a los cristianos como chivos expiatorios.

Los cristianos, aunque no luchaban de forma generalizada y organizada, aceptaban sus destinos con valentía. Algunos los consideraban locos, pero muchos veían algo en ese comportamiento de lo que tristemente carecían los decadentes paganos que gobernaban el Imperio. Y realmente, si la impiedad cristiana era la razón tras los males del Imperio, ¿por qué matarlos iba a cambiar las cosas? Los cristianos tenían su propia respuesta: los paganos adoraban, en el peor de los casos, a demonios malévolos que se hacían pasar por ángeles de luz. Los cristianos no los adoraban. Su Dios les prometía un mundo más allá de la muerte y el sufrimiento de un mundo que debía parecer dominado por fuerzas malévolas e incomprensibles.

Algunos cristianos descubrieron que les resultaba difícil aceptar el nuevo orden. Otros se dieron cuenta de que para que su fe continuara tendrían que alcanzar compromisos. Sin pensarlo, muchas comunidades cristianas abandonaron reglas que habían mantenido durante dos siglos, y por las que algunos habían muerto: en un Imperio fundado mediante la guerra y protegido por el ejército, el pacifismo no tenía cabida; las tradiciones que prohibían a los eclesiásticos cristianos participar en el gobierno también se modificaron.

Estos cambios drásticos no se produjeron fácilmente. A partir del reinado de Constantino los cristianos ya no están unidos por el temor a la

EL MANUAL DE LA INTOLERANCIA

¡Emperadores de los creyentes! Esas prácticas deben ser destruidas por completo. Deben ser corregidas por las leyes que creáis en los términos más duros, para que así el terrible error de la estupidez pagana deje de contaminar el mundo romano... Existe una necesidad absoluta de que vosotros, los emperadores de los creyentes, castigéis ese mal, y toméis venganza sobre él. El Dios más Elevado os ha dado la responsabilidad de perseguir el repugnante crimen de la idolatría, como sea, con la severidad más extrema...

-Firmico Materno, Sobre los errores de la religión profana

LAS HEREJAS

GNOSTICISMO

El Gnosticismo es una forma de cristianismo que absorbió características de los cultos místéricos paganos. Los Gnósticos denuncian que toda la materia es una prisión creada por un Dios maligno, del que Jesús quería liberar a la humanidad a través de verdades ocultas. Varias ramas y formas de Gnosticismo se han desarrollado desde los orígenes del cristianismo, con ideas diferentes sobre cuáles podrían ser esas verdades: algunos dicen que Jesús se las entregó a María Magdalena, otros insisten en que Juan el Bautista fue el verdadero Salvador, porque fue él quien enseñó a Jesús.

Algunos vampiros dicen que la no muerte es la prueba definitiva del Gnosticismo. Contemplan los horrores cometidos por sus compañeros, las combinaciones de orgías y asesinatos, la desesperada ansia de la carne para saciar sus apetitos y lo consideran el estado final y pecaminoso de la materia abandonada por la divinidad. Muchos de estos muertos Gnósticos se muestran al sol, con sus corazones tan consumidos que ya no temen la Muerte Final. Otros se consideran liberados de las cadenas morales impuestas por sus creencias mortales.

MARCIONISMO

Marción fue un rico aspirante al Obispado de Roma, que fue exiliado y excomulgado debido a un escándalo sexual. Entonces rechazó los cánones de la Iglesia Romana, entre los que se incluían varios Evangelios y algunas partes del Antiguo Testamento, y propuso su propio canon, dirigido a representar sólo las enseñanzas del Dios de Jesús. El único Evangelio que aceptaba era el de Lucas (en el que supuestamente se retiraban las referencias a la escritura judía), respaldado por un "Apostolicon", una colección de epístolas. Marción enseñaba que la fe judaica era completamente verdadera: existía un Dios celoso que había creado al hombre y había adoptado a los judíos como su Pueblo Elegido...pero que Cristo había llegado para enseñarle al hombre un Dios superior. Jesús no era el Mesías de los judíos (que todavía estaba por llegar, pero que presumiblemente era insignificante), sino un Salvador enviado por el propio creador del dios de los judíos. La innovación más curiosa de Marción era la distinción entre la bondad de Dios, a la que asociaban la amabilidad y el perdón, y la justicia de Dios, que era templada por las cualidades anteriores. El dios de los judíos poseía justicia, que ejecutaba cuando tenía ocasión contra los pecadores y enemigos de su pueblo, pero el Dios de Jesús era superior y lo perdonaba todo.

Tras la muerte de su fundador, los Marcionistas se dividieron por las disputas internas, entre los que querían abrazar la división Gnóstica de los dioses entre un dios judío malvado y un dios cristiano bondadoso, mientras que otros estaban más interesados en realizar reinenciones de la figura de Jesús.

El Marcionismo no dispone de muchos adherentes vampíricos, pero muchos vampiros cristianos de Roma fueron Marcionistas en vida. El más ruidoso es Frater Deglubitus, un Nosferatu. Proclama que cuando Longino mató a Cristo, estaba actuando en beneficio del Dios Justo y no del Dios Bueno, y que todos los vampiros deberían seguir su ejemplo. Los muertos son los instrumentos del Dios inferior, cuyo propósito es purificar el mundo y hacerlo digno para el Dios superior. Los vampiros, dice, hacen el trabajo sucio del cielo.

VALENTINISMO

Valentino fue otro eclesiástico que aspiraba a ocupar el Obispado de Roma. Fue enseñado por un discípulo de San Pablo. Era amado por sus estudiantes. Desgraciadamente para él, muchos de sus compañeros clérigos no lo apreciaban. Él rechazó la supuesta sabiduría de sus oponentes, y como Marción, se separó para formar su propia Iglesia. El cristianismo de Valentino rechaza furiosamente la autoridad de los individuos, mientras que al mismo tiempo trata de reconciliar el Catolicismo con varias formas de Gnosticismo. Valentino defendía una cosmología con muchos seres espirituales bajo el Dios de Jesús, y atribuía la creación del mundo imperfecto y lleno de dolor al fracaso de uno de ellos. Mediante una compleja lectura metafórica de los distintos Evangelios, dedujo que la criatura culpable era el espíritu de la Sabiduría, que por lo tanto era necesariamente defectuosa.

Valentino terminó recibiendo el Don Oscuro de un vampiro del clan Capadocio, y es uno de los más notables Vástagos cristianos del siglo IV. Sin embargo, se encuentra en minoría, siendo rechazado por el Obispo Constancio, del clan Lasombra, que antes de recibir el Don Oscuro, fue un ardiente anti-Valentinista. Algunos seguidores de Constancio se han tomado este hecho como una sugerencia de que deberían eliminar a los Valentinistas, mortales o vampiros, pero el debate continúa.

MANIQUEISMO

Una fusión persa del cristianismo y el zoroastrismo, con elementos del budismo y otras religiones, el Maniqueísmo fue fundado en el siglo III por un joven pintor llamado Mani, cuyos seguidores creen que era un profeta igual a Jesús, Buda y Zoroastro. El padre de Mani había recibido la orden de Dios de vivir como un asceta; el propio Mani comenzó a recibir visiones divinas a los doce años, pero como Jesús, no comenzó su ministerio hasta varios años después.

Sus seguidores creen que cada pregunta tiene una única e irrefutable respuesta, y que estas respuestas fueron comunicadas a Mani por el Dios de la Luz. Entre los cristianos de Roma, se ha hecho discutiblemente popular por sus atrevidas relecturas del mito judío y sus respuestas a las preguntas humanas. De acuerdo con los Maniqueos, Caín no fue engendrado por Adán, sino por un Príncipe de las Tinieblas, en guerra con el Dios de la Luz y que violó

a Eva. Abel no sólo era hermano de Caín, sino también su hijo después de que violara a su propia madre.

El propio Mani finalmente fue crucificado y despellejado por orden del rey de Persia, pero sus apóstoles se extendieron por el mundo, considerando que su obra completaba las enseñanzas de Cristo. El Maniqueísmo floreció en Roma durante algunas décadas, pero comenzó a decaer cuando el cristianismo fue oficializado. Varios vampiros maniqueos habitan en la Necrópolis y se asocian con los Gnósticos, aunque están en desacuerdo en detalles de adoración y escritura. Unos pocos antiguos Toreador que emigraron desde las tierras de los Partos, se sienten atraídos por el Maniqueísmo debido a su parecido con el Zoroastrismo de su hogar, pero ninguno parece haberse convertido.

persecución, ya no se enfrentan a la hoguera ni a los leones, y han tenido la oportunidad de formar en poco tiempo una institución secular desde la que pueden dirigir el futuro del Imperio. Y durante este período, los cristianos han comenzado a mirarse entre ellos, y han comenzado a pelearse hasta un punto nunca visto antes.

NICENOS Y ARRIANOS

Desde la época de San Pablo, los cristianos han discutido entre ellos sobre qué creían y por qué creían. Ya en la época de los Apóstoles hubo algunos conflictos y debates entre quienes seguían practicando tradiciones del judaísmo y los que optaban por separarse por completo de la religión de la que habían surgido. Los paganos que observaron a los cristianos se burlaban de su incapacidad para ponerse de acuerdo en nada, pero escritores cristianos como Orígenes y Tertuliano afirmaban que la libertad de opinión de los cristianos era una fuerza y no una debilidad.

Pero de repente, en la época de Constantino, los cristianos descubrieron que tenían menos en común de lo que pensaban. Al mismo tiempo el emperador y los consejos de los obispos que había instituido decidieron que todos debían seguir exactamente la misma senda, sin ninguna desviación.

La gente de épocas futuras contemplará las discusiones teológicas que dividen a la recién nacida Iglesia Católica Romana con incompreensión, pero en esta época, estas nimiedades aparentes son una cuestión de vida o muerte.

Las herejías están por todas partes, y los cristianos no temen en tratarlas de la forma más extrema. Existen mil variaciones del cristianismo, y una tras otra, los defensores de la visión mayoritaria eliminan las variaciones. En ocasiones la mayoría convence a los herejes de su error. A veces los herejes son expulsados de la Iglesia Católica. Y a veces los cristianos utilizan la violencia. La reacción de los cristianos ante los paganos no es nada comparada con el trato que los cristianos dan a sus herejes. Lo más confuso sobre las herejías de Roma y el Imperio en esta época es que ninguno de ellos se considera hereje. Son los verdaderos herederos ortodoxos de la gracia de Cristo; *todos los demás* son herejes.

Aunque a mediados del siglo IV todavía existen cientos de facciones cristianas, sólo dos grandes facciones tienen posibilidades reales de controlar todo el futuro de la Iglesia Católica: los Nicenos y los Arrianos. Cada una de ellas se considera la Santa Iglesia Católica, y que los demás son herejes. La principal discusión teológica entre Nicenos y Arrianos se basa en torno a la figura de Cristo: ¿Fue el Hijo de Dios, engendrado, no creado o fue una creación única y especial de Dios, más que hombre o ángel, pero menos que Dios? Los Nicenos

creen en lo primero, los Arrianos en lo segundo. La Iglesia Católica fue establecida en el Concilio de Nicea, apoyado por los Nicenos –Constantino defendía esa opinión, hasta donde podía comprender la teología- y por lo tanto los Nicenos tienen ventaja en ortodoxia por su precedente. Pero durante el reinado de su hijo Constancio los arrianos ganaron terreno. Los misioneros arrianos convirtieron a muchos bárbaros fuera del Imperio, y el propio Constancio, hijo de Constantino era arriano, por lo que contaban con el apoyo del emperador. A mediados del siglo IV cualquier facción podría terminar ganando.

Pero la inestabilidad entre las dos facciones amenazaba con desestabilizar la ciudad de Roma. Durante su reinado, Constancio ordenó el arresto y ejecución de Atanasio, el Obispo y Patriarca de Alejandría, uno de los líderes de los Nicenos y un hombre peligroso para el emperador. Atanasio controlaba una red de ejecutores y agentes por todo el Imperio. Liberio, el Obispo de Roma, juzgó a Atanasio y lo encontró inocente, cuando Constancio le había ordenado que amañara el juicio. El emperador reaccionó retirando a Liberio de su cargo y colocando al Obispo Félix, un títere bajo su poder, en su lugar. Posteriormente el emperador hizo torturar a Liberio y le obligó a firmar la orden de arresto de Atanasio. Atanasio terminó convirtiéndose en un fugitivo, pero sus agentes continuaron en Roma, provocando problemas al Obispo Félix. Los partidarios de ambas facciones muy a menudo se enfrentan en encarnizadas batallas contra los herejes y el “anti-Papa”, que se sentaba como un peón sin poder en la Basílica de San Pedro.

CISMAS Y TRAIADORES

Otros cristianos se niegan a participar en un Imperio que los persiguió. En Cartago, los cristianos locales se enfurecieron cuando los romanos les enviaron un obispo que había sido un “traidor”, un hombre que había quemado sus copias de las Escrituras cristianas durante una persecución en lugar de morir por ellas. Los cristianos de Cartago nombraron a su propio obispo, Donato, y los “Donatistas” reaccionaron con violencia y no se sometieron a la autoridad de la Iglesia. Se retiraron a los campos y a las catacumbas, y de noche los Circunceliones –que es el nombre adoptado por los Donatistas más fanáticos- se aventuran fuera y matan a todos los “traidores” que encuentran, purificando la Iglesia.

LOS JUDIOS

Es un mal momento para ser un judío en la ciudad de Roma. A los romanos nunca les han gustado mucho. De forma similar a los cristianos, los judíos se

negaban a aceptar a los dioses y rituales paganos. Al contrario que los cristianos, los judíos llegaron a un acuerdo con los romanos para que les permitieran adorar a su Dios exclusivamente, mientras no causaran problemas. Los romanos consideraban que eso era más que suficiente. Pero los judíos siguieron rebelándose ocasionalmente. Al final, perdieron su hogar, primero tras el saqueo de Jerusalén por Tito en el año 70 y posteriormente con la destrucción de la ciudad con el emperador Adriano en el año 134, sobre la que estableció una colonia romana. La represión fue brutal; los judíos fueron dispersados y se les prohibió regresar a Jerusalén bajo pena de muerte, con la excepción de un día al año fijado por las autoridades romanas y pagando un canon especial.

Por esta razón a los paganos no les gustan los judíos, pero desde que el cristianismo se convirtió en religión oficial los toleran, porque se oponen a los cristianos, que los tratan igual que los romanos cuando los perseguían. Entre los cristianos existe la creencia extendida de que los judíos mataron a Cristo y que por eso –justificándose con las palabras de Cristo– nunca podrán ser perdonados. Los judíos están condenados a sufrir mientras existan. Sin embargo, durante estos primeros tiempos no se pone un énfasis especial en su conversión.

MONJES Y ERMITAÑOS

Durante 300 años, los cristianos han convertido en héroes a sus mártires, los hombres y mujeres que prefirieron morir a abandonar su fe. Las historias de Pablo, Justino, Lorenzo, Cipriano, Sixto y otros cientos de mártires se han convertido en una fuente de fuerza e inspiración para los cristianos en sus momentos más oscuros.

Tras la declaración del cristianismo como religión oficial existen pocos mártires, aunque de vez en cuando la historia se repite cuando un cristiano viaja para enseñar la palabra de Dios a los alanos o los francos o son atrapados en el Imperio pagano de los Partos, pero son pocos. Las historias de monjes y ermitaños capaces de realizar milagros han ocupado su lugar. Estas personas también se sacrifican a su manera, pero lo hacen voluntariamente, por el bien de su fe, sin buscar la muerte. Los cenobitas abandonan sus vidas anteriores, ya sea solos o en comunidades. Toman votos de extrema pobreza. Mortifican su carne. La carne es débil; la carne es pecado. La carne debe ser purgada de todo mal, mediante la mortificación y la dureza.

Mediante estos actos de sacrificio pueden obrar milagros. Antonio el Grande, no el primero pero sí el más famoso de todos los cenobitas, que murió en el siglo IV, rechazó al diablo, hacía que los demonios desaparecieran con sólo una palabra y convirtió a los sátiros y quimeras del desierto a la Fe Verdadera. Otros santos levitan, o caminan sobre el agua, o hablan con los muertos, o reciben visiones, o escuchan voces del Cielo o realizan actos imposibles de ascetismo. Una mujer sobrevive con tres trozos de pan, haciéndolos durar 17 años.

Las historias inspiran a muchos otros a seguir su ejemplo. En los últimos 50 años, cientos de hombres y bastantes mujeres han abandonado a su familia y amigos para ser cenobitas.

Los monjes llevan camisetas de pelo. Rechazan la caridad. Beben agua fétida. Y están ahí. Son visibles. Pueden haberse retirado de sus vidas, pero negando a la sociedad, siguen siendo parte de ella. Se hacen visibles. Niegan a gritos la comida y la bebida. Colocan sus celdas cerca de las puertas de las ciudades. Cantan sus himnos en voz alta y proclaman sus sermones con toda la fuerza de sus voces para que todos puedan escucharlos, de día y de noche –la privación del sueño también forma parte de su régimen.

Los cristianos y paganos contemplan fascinados a los cenobitas; los cristianos consideran a esos mártires como los mejores de los fieles, la gente que recibe con más intensidad la gracia de Dios. Los paganos consideran que esos mártires están completamente locos. La desconfianza tradicional de los romanos hacia el fanatismo no les permite mucha paciencia con los cenobitas.

Un cristiano bautizado, incluso un criminal endurecido, procura respetar a un monje o ermitaño, y no se atreve a acercarse. Por otra parte, los criminales y bandidos paganos no tienen reparos en atacar a un cenobita, si no fuera por el hecho de que no tienen nada que merezca la pena robar. En su mayor parte la gente escucha a los cenobitas y les pide que les ofrezcan consejo o palabras de sabiduría –o los ignora por completo.

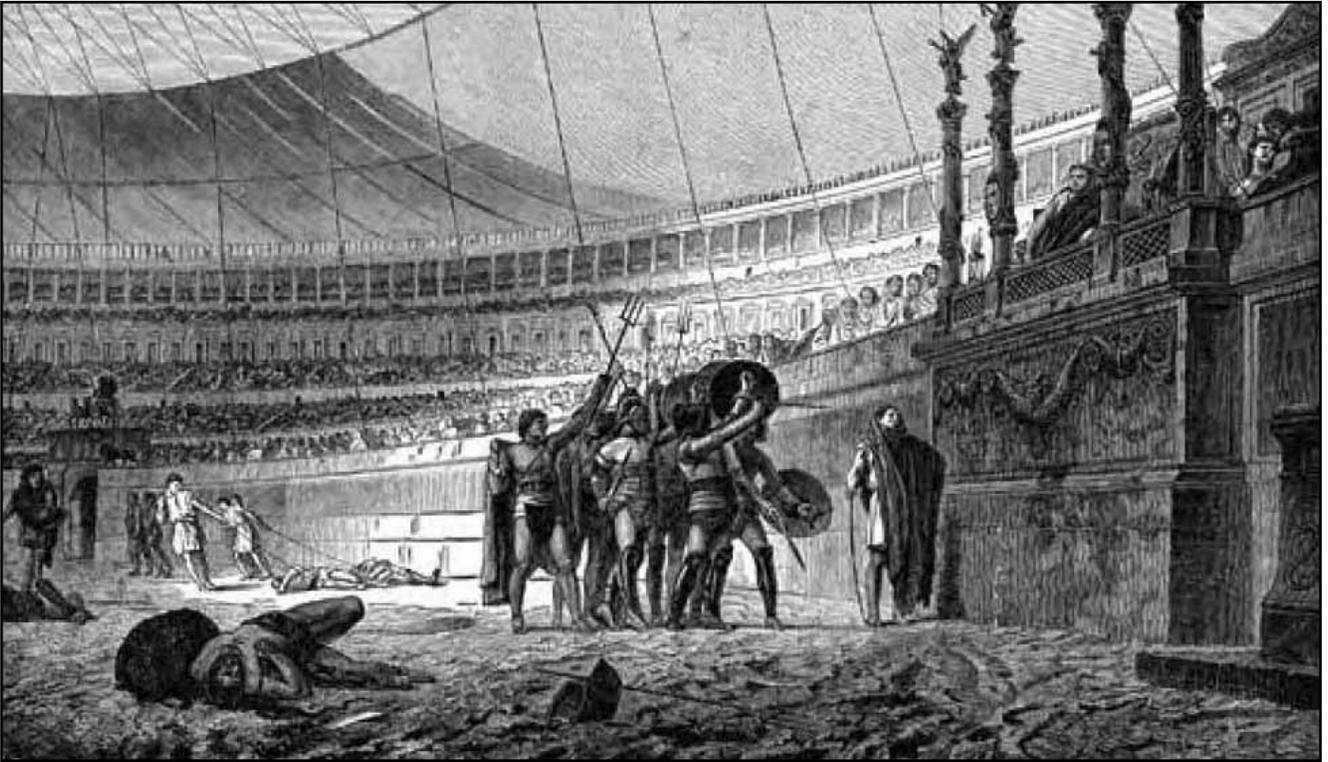
PANEM ET CIRCENSES

La diversión con mayúsculas del mundo romano es el circo o los juegos circenses. En el circo encontramos deporte, pasión e incluso ideas religiosas o políticas por lo que algunos especialistas lo consideran como algo más que espectáculo.

La tradición hace referencia a los reyes etruscos como los creadores de los juegos en Roma, ya en el lugar entre el Palatino y el Aventino, donde posteriormente se instalaría el Circo Máximo. Estas ceremonias posiblemente tuvieran un origen funerario, con el fin de conjurar los poderes de ultratumba. Paulatinamente el espectáculo fue ganando terreno al rito y se establecieron fechas fijas para su celebración, debiéndose sumar los espectáculos extraordinarios que habitualmente pagaba un particular para ganarse al pueblo. Los juegos eran regulados por el Senado, siendo los magistrados los garantes del cumplimiento del calendario fijado.

Los juegos solían durar entre seis y ocho días con algunas excepciones como los *Ludi Romani* que duraban dieciséis. Las víctimas de los sacrificios, los aurigas y los atletas participaban en una procesión inicial donde se dejaba una muestra del lujo y el boato que rodeaba a los juegos. En un primer momento los juegos no tenían un lugar reservado para su celebración, eligiéndose el foro para presentar los combates de luchadores, cuya sangre tranquilizaría el espíritu de los muertos.

En época republicana eran los magistrados los encargados de la organización de los *ludi*, recibiendo un fuerte impulso en época de Julio César y los emperadores de su dinastía. Los magistrados locales debían responsabilizarse del espectáculo, sufragando los gastos de su propio bolsillo, a partes iguales con las arcas públicas. Posteriormente surgió la figura de los *lanistas*,



empresarios profesionales que reclutaban gladiadores para los espectáculos y disponían de contactos en diversos lugares para disponer de animales salvajes. Al igual que los gladiadores, la profesión de los lanistas era considerada *infame*, lo que los inhabilitaba para ocupar cargos públicos. Algunos lo convirtieron en un negocio lucrativo, por lo que no eran gratuitos, aunque se reservaban algunas localidades para autoridades y amigos.

El ambiente que se vivía alrededor de los juegos era impresionante. La gente se agolpaba en el recinto antes del amanecer para poder disponer de los mejores lugares. Una vez en el sitio, allí se comía y bebía para no perderlo, dejando la ciudad casi desierta. Muchos espectadores se desplazaban desde lejos para contemplar el espectáculo y pasaban la noche a la intemperie. Los altos dignatarios, con el sitio reservado, accedían al recinto cuando ya estaba lleno, momento en que la muchedumbre manifestaba su cercanía o lejanía de los representantes populares. A continuación se sorteaban las parejas de luchadores, se examinaban las armas y se procedía al calentamiento. Cuando estaba todo preparado se iniciaba el combate que solía ser a muerte. Si uno de los luchadores caía, el vencedor se volvía al palco del editor -quien sufragaba los juegos- para que dictara sentencia: el caído podía vivir o morir allí mismo con un simple movimiento de dedo. En muchos casos la valentía con la que se luchaba era un acicate para salvar la vida en este delicado momento. Pero uno de los principales motivos del espectáculo era la sangre de los gladiadores, que llegó a ser considerada como un remedio para curar la epilepsia. Otra alternativa de lucha era contra animales salvajes, a las que se daba caza en la arena.

Los espectáculos eran anunciados en carteles realizados en colores rojo y negro que se distribuían por toda la ciudad. Junto con las distribuciones gratuitas de alimentos, los juegos eran la manera más utilizada para ganarse la simpatía popular. *Panem et circenses*

contentaban a la plebe y no se dedicaban a prestar atención a las cuestiones gubernamentales.

Los espectáculos del circo de Roma atraen la fascinación de los ciudadanos hasta donde Roma se recuerda. Un día considerado como día de circo, los líderes de Roma, sean cónsules o emperadores, ordenan que cese el comercio. No importa la época, los líderes compiten por celebrar los juegos más espectaculares que pueden. Tras la caída de la República, los espectáculos se hicieron más lujosos. No importa que los moralistas y tradicionalistas culpen de la caída de la República a la caída de la moral provocada por el circo y el teatro.

Las carreras de cuadrigas, las luchas de bestias, los duelos de gladiadores y las ejecuciones públicas de quienes son arrojados a perros salvajes, grandes felinos u osos atraen a grandes multitudes en esos días de fiesta. Boxeadores con los nudillos desnudos y luchadores profesionales se enfrentan ante el público en las atracciones populares secundarias.

Desde los días de Mario y Sila hasta la época de los hijos de Constantino, los líderes de Roma han considerado los espectáculos como una de las mejores maneras de conseguir popularidad —cuanto mejor sea el espectáculo, más popular se hace quien lo organiza. No es un método barato, pero los nobles creen que mantiene a la plebe feliz, esto y una ración gratuita de grano a la que todos los ciudadanos romanos pobres tienen derecho. Cuando el poeta Juvenal escribió en la época de Trajano que las únicas cosas que le preocupaban a la gente eran “pan y circo”, tenía razón en gran parte, y sus palabras siguen siendo ciertas 250 años después.

LOS QUE VAMOS A MORIR

“Si el tiempo lo permite, 30 parejas de gladiadores, suministrados por A. Clodio Flaco, además de los sustitutos, por si algún hombre muriese demasiado pronto, lucharán el 1, 2, y 3 de mayo en el Circo Máximo. Después de las luchas se celebrará la caza de una gran bestia salvaje. Luchará el famoso gladiador

Paris. ¡Hurra por Paris! ¡Hurra por el generoso Flaco, que corre con los gastos del duunvirato!"

-Un anuncio típico de una lucha entre gladiadores.

Los gladiadores, como todos saben, realizan su espectáculo matando en la arena. Algunos son esclavos, algunos son criminales condenados a muerte y algunos son hombres libres con gusto por matar y ansias de fama. Y consiguen fama. Durante el día se adiestran bajo el látigo del *lanista*, preparados para el día en que tengan que salir ante las multitudes de Roma y matar o morir en gloria.

Los gladiadores eran hombres de diversa condición social. Algunos podían ser personas libres que habían sido condenadas a muerte y cuyas penas se les habían conmutado por este "oficio" (*noxii ad gladium ludi damnati*). También había entre ellos condenados a trabajos forzados que elegían la lucha para poder obtener la libertad, si mantenían la vida. La mayoría eran esclavos condenados aunque también había alguno alquilado momentáneamente para el juego o un soldado desafortunado que luchaba para obtener lo que las campañas le habían negado. Tampoco faltaban malhechores o simples aventureros.

Todos ellos se formaban en las escuelas de gladiadores donde cada uno se especializaba en una técnica o tipo de armamento ya que los combates enfrentaban a hombres en diferentes tipos de lucha. De esta manera se compensaban los armamentos e incluso los espectadores participaban en el combate avisando a los luchadores de los movimientos de sus adversarios o sugiriendo iniciativas.

Por lo general los gladiadores veteranos, pese al ardor del combate, evitaban los movimientos inútiles. La resistencia valía de mucho, pues a menudo debían luchar todo el día, a pleno sol, en medio de un polvo ardiente y chorreando sangre. Si caía alguno, el vencedor se volvía hacia el palco del editor, quien decidía si el vencido debía seguir vivo (*missus*) o morir allí mismo. En el espectáculo el público también participaba, especialmente si el combate no era especialmente emocionante o si había sospecha de tongo. La muerte de un gladiador despertaba morbosidad, y haber luchado con valentía y habilidad podía librar al vencido de la muerte.

Para evitar el floreciente mercado de gladiadores, durante el Imperio se crearon centros de formación estatales. Los entrenadores llamados *doctores* supervisaban los entrenamientos, especializándose cada uno en una técnica particular, siendo habitual que estos puestos los ocuparan gladiadores viejos ya retirados. Los precios de los gladiadores experimentaron una importante alza con el paso del tiempo, existiendo algunas estrellas muy bien pagadas. Los gladiadores normales *-gregarii-* cobraban entre 1.000 y 2.000 sestercios mientras los experimentados *-meliores-* llegaron a recibir entre 3.000 y 15.000 sestercios. El propio Estado intentó regular este mercado, abaratando los precios al limitar los impuestos y establecer una tarifa máxima de contratación. Existían muchos tipos de gladiadores diferentes, aunque estos eran los más comunes:

Sannita: casco con cresta y aletas, scutum oblongo, armadura en el torso, brazaletes derecho, greba izquierda y gladius.

Secutor: casco con visera, scutum rectangular y espada.

Hoplomaco: casco con visera y cimera, scutum, coraza, tiras de cuero en las muñecas y la pierna derecha, grebas en la pierna izquierda, gladius.

Mirmilón: casco con el símbolo del pez, scutum rectangular, armadura en el torso, a veces lleva grebas en las piernas, spatha.

Retiario: túnica, brazaletes en el brazo del arma, tridente, puñal y red.

Tracio: casco abierto, parma, grebas en ambas piernas, brazo derecho con brazaletes y spatha.

Equites: a caballo, casco, brazaletes, lanza o arco, parma.

Esedario: gladiador en carro, en ocasiones mujeres al estilo britano.

Andabato: fuertemente protegido y armado pero con un casco prácticamente sin aberturas, por lo que se mueve a ciegas o casi.

Dimaquero: Armado con dos espadas.

Sagitarios: Armados con arcos compuestos.

Los gladiadores famosos se convirtieron en celebridades por derecho propio. Los graffiti de las calles de Roma durante siglos han anunciado a los seguidores de un gladiador u otro. Algunos son tan temidos que los nobles romanos contratan a los gladiadores en su tiempo libre como guardaespaldas y ejecutores. Si son esclavos, el dinero que ganan va a su propietario; si son libres, ganan mucho dinero con su trabajo. Aunque esto ocurría con más frecuencia en los primeros días del Imperio, ocurría con bastante frecuencia que quien no tuviera suerte podía encontrarse una noche con un gladiador trabajando como guardaespaldas o asesino.

Las mujeres, especialmente las nobles, a menudo desarrollan una extraña fascinación por estos asesinos célebres. Un ex-gladiador que luchó en la época del emperador Tito cuenta que una dama de la familia imperial contrató a dos esclavos gladiadores, uno era el que escribió su experiencia, para que lucharan en su hogar una noche como entretenimiento tras la cena. La dama se tomó su tiempo para elegirlos, examinando a cada uno, y eligió a los dos más hermosos. A menudo los gladiadores eran tanto figuras de escándalo como de admiración pública.

Pero todo esto se añadía a su encanto, un encanto místico que en años posteriores atraería incluso a los propios emperadores.

Los espectáculos más grandiosos han quedado registrados en la historia y les proporcionaron a quienes los organizaron un masivo apoyo popular. Julio César ordenó inundar el Campo de Marte para escenificar una gran batalla marítima entre gladiadores. Tito consiguió un gran apoyo político completando el enorme Anfiteatro Flavio, que un día será conocido como el Coliseo. Siempre es útil darle a la plebe lo que quiere. Un líder cuyas ideas de pasarlo bien difieren demasiado de la sensibilidad del pueblo puede encontrarse con que sus espectáculos son boicoteados. Las audiencias aprecian a los gladiadores extraños y exóticos —enanos, gigantes, bárbaros de otras tierras, mujeres— y les prestan gran atención.

El brutal y estúpido emperador Cómodo estaba tan obsesionado con los espectáculos de gladiadores que incluso llegó a luchar personalmente en la arena, el

gladiador más extraño de todos. Como era el emperador, nunca perdía. En una ocasión preparó una reinterpretación de la leyenda del héroe Hércules matando a la Hidra de Lerna. Cómodo interpretaba el papel del semidiós, mientras que la Hidra era interpretada por todos los mutilados que su guardia de palacio pudo reunir en las calles de Roma. Cualquiera que hubiera perdido sus piernas terminó en la arena, vestido con pieles de serpientes, atados a sus miembros. Sin armas, sólo podían retorcerse mientras el emperador los golpeaba con una maza hasta la muerte uno tras otro. Aunque las multitudes de Roma no tenían otra opción que sonreír y aplaudir, ese día abuchearon a Cómodo.

Los moralistas han condenado los espectáculos de gladiadores desde que han existido, desde los días del severo y estoico Catón (que consideraba que cualquier tipo de placer debilitaba el espíritu, incluso los deportes sangrientos) hasta San Agustín, otra persona sin humor, que considera los espectáculos de gladiadores como una especie de droga 50 años después de la muerte de Juliano. Constantino intenta prohibir los espectáculos de gladiadores, sin mucho éxito, pero los cristianos conseguirán prohibir los espectáculos de Roma unos 30 años después.

¡A LOS LEONES!

Las peleas y espectáculos de bestias que siempre preceden a las luchas de gladiadores nunca despiertan tantas emociones en el público como los gladiadores. Sin embargo, han disfrutado de un continuado seguimiento en todas las épocas.

Los espectáculos comienzan en su mayor parte con bestias hambrientas a las que se arrojan a criminales condenados a muerte, que son abandonados, sin armas, en el centro de la arena. Si sobreviven, o los animales no se los quieren comer, a veces los romanos liberan a los criminales, pero en otras ocasiones los envían de vuelta a la cárcel para otra ocasión. Pero acontecimientos como la famosa historia de Aulo Gelio sobre Androcles y el león no suelen ser muy frecuentes. En su mayoría, los animales se encuentran demasiado hambrientos.

Normalmente las bestias del circo son grandes felinos, lobos y perros salvajes u osos, aunque algunos directores son más imaginativos que otros, y a veces arrojan a las víctimas a animales exóticos o extraños. Sus guardianes a menudo ni siquiera han oído hablar antes de

ellos, más allá de la lectura del bestiario de Plinio, y a menudo no tienen la más remota idea de si realmente son peligrosos. Una historia habla de una mujer cristiana llamada Tecla, sentenciada a morir en la arena, y que fue dejada a merced de unas focas hambrientas. La primera vez que una jirafa fue presentada en el circo, el animal aterrizado se retiró a un rincón.

Las historias de las pasadas persecuciones en las que los cristianos eran arrojados a los leones son ciertas, pero no era algo habitual. Aparte de las épocas de las cuatro grandes persecuciones (instigadas por Nerón, Decio, Valeriano y Diocleciano), los cristianos no eran especialmente perseguidos, y no fue realmente hasta la época de Decio y Valeriano que se popularizó el grito: “¡Los cristianos a los leones!”

Después de la ejecución de los criminales se presentaban luchas entre gladiadores y animales, o entre dos animales de especies exóticas diferentes. Durante el auge de finales de la República y durante el Imperio, en el circo aparecieron toda clase de animales, algunos cómicos, y algunos completamente extraños. Los elefantes y los tigres eran los favoritos, pero los gladiadores podían enfrentarse y matar con facilidad a toros, jirafas, babuinos o flamencos.

Los romanos que asistían a los espectáculos consideraban las luchas de fieras tan serias y fascinantes como las luchas de gladiadores. Por ejemplo, durante su ascenso al trono el emperador Calígula dilapidó una gran parte de su fortuna importando animales para preparar sus juegos.

A menudo había espectáculos con relaciones sexuales entre mujeres y animales “bajo las gradas”. A los romanos les gustaban mucho las representaciones en las que Júpiter, el rey de los dioses, violaba a jovencitas tomando la forma de diversos animales. Tales espectáculos se ofrecían de vez en cuando en la arena del circo, pero el problema era adiestrar al animal para que actuara como se quisiera.

En una obra llamada “el Minotauro”, Nerón hizo que un actor que hacía el papel de la reina Pasífae se introdujera en una vaca de madera mientras otro actor, vestido de toro, lo montaba. Pero posteriormente los bestiarios consiguieron crear espectáculos adiestrando bestias reales. En ocasiones se utilizaban como forma de castigo y ejecución. Apuleyo cuenta que una mujer que había envenenado a cinco personas para conseguir sus propiedades fue sentenciada a ser arrojada a las fieras, y como castigo adicional, a ser violada por un asno. Se

ALIPIO EN LOS JUEGOS

A Alipio no le gustaban nada los juegos. Un día regresaba de una cena y se le ocurrió reunirse con algunos de sus amigos y compañeros estudiantes. Era el día de los violentos y sangrientos juegos, y ellos utilizaron la fuerza de la amistad para llevarlo. Resistiéndose a entrar en el anfiteatro dijo: “Podéis llevar mi cuerpo a ese lugar y sentarme ahí. Pero no penséis que me haréis presenciar ese espectáculo. Será como si no estuviera presente. Venceré.” Ellos lo escucharon, pero lo metieron dentro de todas formas. Quizás querían ver si realmente lo conseguía. Llegaron y encontraron un lugar en el que sentarse. Todo el lugar hervía de ansia y lujuria por las cosas más sorprendentes. Alipio mantuvo los ojos cerrados e intento no pensar en aquellos males terribles. Ojalá se hubiera tapado también los oídos.

Alguien cayó en la arena. Toda la multitud estalló de alegría y gozo hasta tal punto que la curiosidad venció a Alipio. Suponiendo que era lo bastante fuerte para permanecer impasible ante lo que viera y superarlo, abrió los ojos...cuando vio la sangre, bebió la violencia, todo a la vez. No podía apartar la vista. Sus ojos estaban clavados. Bebió locura...Miró. Aulló. Estaba encendido. Se llevó esa locura a casa con él, y la hizo volver, no sólo con los amigos que le habían obligado a ir, sino también con otros...

-Agustín de Hipona,
Confesiones VI

colocó una cama en mitad de la arena del circo, a la que la mujer fue atada con los brazos y piernas extendidos. El asno había sido adiestrado para arrodillarse en la cama.

Las peleas de bestias sobrevivirán a las luchas de gladiadores, e incluso al propio Imperio Romano, especialmente en España bajo la forma de las corridas de toros.

VERDES Y AZULES

Más pasión que la lucha desataron en Roma las carreras de carros, llegando incluso a producir divisiones partidistas entre los asistentes. Era el fútbol del mundo antiguo. Originalmente las carreras se celebraban en honor de Consus, una deidad agraria por lo que el evento se integró en las fiestas celebradas en abril para honrar a la diosa de la cosecha -Cerealia-. La carrera iba precedida también de un desfile -pompa- que partía del Capitolio, atravesaba el foro y llegaba al Circo Máximo. Tras el desfile se procedía al sorteo para determinar el lugar de salida de cada una de las facciones en liza: blancos, azules, rojos y verdes. Los carros estaban tirados generalmente por cuatro caballos y se situaban en su correspondiente calle -carcer-. El presidente daba la salida, momento en el que estallaba el delirio. La carrera no era una cuestión de rapidez sino de táctica y técnica. Colocarse bien y obstaculizar los progresos del contrario era más importante que poseer caballos veloces. El equino fundamental era el de la izquierda ya que debía realizar los giros por lo que no iba atado al carro sino a su compañero. Su nombre era funalis. Era bastante fácil volcar el carro, chocar contra la spina o contra otro carro, lo que en el argot se llamaba naufragar. La victoria se decidía en los últimos metros, cuando el público enloquecía apoyando a su color. Incluso existía cierta correspondencia cromática con las clases sociales. Los partidarios de los azules se reclutaban entre los miembros de la aristocracia mientras los verdes eran más populares. El espíritu partidista llegó a provocar enfrentamientos entre los espectadores, dejando pequeñas las algaradas de los tiffosi, alborotadores fanáticos.

Como ocurrió con los gladiadores, algunos aurigas y sus caballos también alcanzaron la fama, especialmente entre las damas, celebrándose sus victorias y sus gestas amorosas. Entre ellos destacó Diocles, auriga procedente de la Lusitania que venció en 1.462 carreras y ganó más de 35 millones de sestercios. Pero no todos eran tan afortunados. Fusco murió a los 24 años, tras haber conseguido 57 victorias. Aurelio Molico, un hombre libre, murió después de conseguir 125 victorias. Sin embargo, todos estos hombres tenían estatuas en su honor, con inscripciones elogiosas, que consiguieron hacerlos inmortales.

En un día de carreras de cuadrigas, hay siete o más carreras en cada circo de la ciudad. Las carreras de cuadrigas siempre han sido populares, pero desde el siglo IV su popularidad empequeñece la de los gladiadores e inspira lo que sólo puede ser descrito como fanatismo.

En cada carrera, cuatro cuadrigas de caballos, conducidas por jóvenes aurigas que pueden tener tan sólo 15 años, dan entre 5 y 7 vueltas al circo. Los aurigas conducen con las riendas envolviendo sus manos, lo que significa que si los caballos rompen la barra que los sujeta a la cuadriga, o si el carruaje sufre un "naufragio", el auriga será arrastrado por el suelo por los caballos, a

menos que corte las riendas y consiga liberarse. Un auriga siempre lleva un cuchillo afilado encima, porque si los caballos se separan de la cuadriga, cortar las riendas es la única forma de sobrevivir.

Los accidentes se producen a menudo, no pocas veces porque los aurigas de facciones rivales recurren a todos los trucos sucios posibles, desde hacer maniobras peligrosas en la carrera -empujar al oponente a un lado, lanzar un puñado de abrojos a la cuadriga que viene detrás- hasta drogar a los caballos y sabotear las cuadrigas.

Los espectáculos de gladiadores llenan a las multitudes con ansia de sangre, pero son las carreras de cuadrigas las que realmente sacan lo peor de la gente. Los aurigas lo arriesgan todo durante esas carreras salvajes, pero sus vidas realmente no corren más peligro que las de muchos de sus seguidores, cuya lealtad a su facción elegida los convierte en objetivos o los dispone a matar a sus rivales. Con siete o más carreras al día, y algunas durante la noche, existen muchas posibilidades de que la mitad de la multitud enloquezca.

A medida que pasa el tiempo la violencia entre las facciones de las carreras se incrementa. Un día de espectáculos provoca una noche de disturbios; además los emperadores apoyan abiertamente a una facción por encima de otra y permiten de forma tácita que continúe la violencia, castigando a una facción pero no a la otra. Aunque Tiberio apoyaba a los Escarlatas, en la época de los hijos de Constantino sólo sobreviven las facciones de Azules y Verdes. Apoyar la misma facción que la familia imperial siempre proporciona algo de inmunidad de las persecuciones. Pero poca.

El único efecto que tuvieron los intentos de Constantino por prohibir las luchas de gladiadores fue incrementar la posición de los aurigas, en la esfera pública y en el mundo criminal. Al mismo tiempo los aurigas son los matones y ejecutores favoritos de los nobles que no quieren contratar criminales para que hagan su trabajo sucio. Los aurigas no son tan buenos luchando como los gladiadores, pero matan con más elegancia.

EN EL ESCENARIO

El teatro romano comienza a desarrollarse tras la conquista de las ciudades griegas en el siglo III a.C. Los saqueos de ciudades como Siracusa y Corinto llenaron las calles y las casas romanas de arte griego al tiempo que un buen número de griegos llegaron a Roma como esclavos o diplomáticos. La élite cultural griega desembarcó en la península Itálica para formar a una amplia generación de hombres y mujeres romanos. Esta helenización se manifiesta con fuerza desde el siglo II a.C., cuando la mayoría de la aristocracia romana hablaba en griego.

Quinto Ennio realizó adaptaciones de comedias griegas y sus tragedias están inspiradas directamente en Eurípides, siendo muy apreciadas por la sociedad culta. También se dedicó a la sátira a través de las fábulas, leyendas o parodias.

El teatro alcanzó su máximo esplendor en época de los Graco, momento heroico que bien recoge Lucio Acio (170-85 a.C.) en sus numerosas tragedias en las que imitaba a los griegos Esquilo y Sófocles. El testigo de la tragedia fue recogido por la comedia llamada "atelana" o "mimo" donde se ofrecían más posibilidades para el autor

y el actor, participando incluso mujeres en los papeles femeninos. La vida cotidiana era el tema preferido aunque también aparecen asuntos mitológicos o aventuras. El esquema no era muy tenido en cuenta ya que se permitía y favorecía la improvisación e incluso la participación del público.

El teatro serio de la época republicana acabó dando paso a lo que se puede denominar comedia. El drama serio deja de ser interpretado y pasa a ser leído por las clases más cultas. Séneca se convertirá en el mejor representante del drama literario. Se han conservado ocho obras ("Medea", "Agamemnon" o "Phaedra") inspiradas en la tragedia griega, en las que nos presenta a sus personajes condenados a terribles sufrimientos y desesperados, sin encontrar ninguna esperanza. Su estilo sencillo cae en ocasiones en la monotonía.

Ningún romano respetable sube al escenario, pero el teatro es importante y a todos los romanos les encanta. Las grandes tragedias de los autores Eurípides y Sófocles comparten el escenario con las comedias vulgares de Plauto. Todo está permitido en el escenario romano, y durante los reinados de los emperadores más permisivos, incluso las mujeres actuaban como actrices, y ejecuciones y mutilaciones reales formaban parte del espectáculo teatral para entretener a las multitudes. Mención aparte es el teatro pornográfico, en el que se realizan actos sexuales reales en el escenario, y que por lo general estaba orientado a un público más reducido y privado.

Las obras teatrales duran toda la noche, y atraen a muchos sin techo, que de otra forma dormirían bajo el

calor del sol o el frío de la noche, y que consideran el teatro como un entretenimiento, y refugio. La gente está apelotonada y hay calor, y siempre hay bolsas que robar.

Una noche en el teatro es una experiencia inolvidable. El público grita obscenidades y tira cosas al escenario si no está satisfecho; si los actores no han sido lo bastante astutos como para sobornar a una parte del público, existe la posibilidad de que sean recibidos con silbidos antes de que siquiera puedan pronunciar la primera frase. Roma es un escenario implacable.

FESTINES Y APUESTAS

Los ricos y nobles de Roma tienen poco que hacer, sobre todo en la época del Bajo Imperio, donde las altas posiciones senatoriales conllevan una mínima responsabilidad. Desde el siglo IV cada vez más los emperadores consideran que Roma es sólo una parada más en sus viajes, y las procesiones triunfales son extraordinarias, con el emperador subido en su carruaje como una estatua, sin mirar ni a derecha ni a izquierda mientras atraviesa la ciudad. Es el señor y amo de Roma, pero ya no es uno de los romanos. Es algo extraño, aislado de los ciudadanos. Cuando Constancio visitó Roma ningún emperador la había visitado en 32 años y parece que los romanos de la época no sabían qué debían hacer para celebrar su llegada. Tampoco tuvieron tiempo para prepararlo. El emperador Constancio fue recibido por unos pocos nobles, emitió uno o dos edictos, erigió un obelisco egipcio en el Circo y se marchó antes de que nadie se acostumbrara a su presencia. Roma, de nuevo sin emperador, regresó a sus pasatiempos habituales.

FRAGMENTOS: UNA HISTORIA MILESIANA DRAMATIZADA

Aelio Martiniano, del clan Dionisiaco, escribe en De Scanea:

Durante el segundo Consulado de Lucio Vero el Augusto, Macelario Corbulo dramatizó la famosa Comedia de las Brujas, y la interpretó delante del propio Lucio Vero. El famoso actor Eteocles interpretó el papel de Aristómenes, el narrador y el protagonista; el liberto Vernacchio interpretó a Sócrates. El propio Macelario tomó el papel de la bruja. La historia es bien conocida y Macelario la versificó deliciosamente.

Eteocles hizo un magnífico Aristómenes, que, mientras viaja por Grecia, se encuentra con su amigo Sócrates destituido y temeroso. Sócrates, interpretado con gran sentimiento por Vernacchio, cuenta cómo la bruja Panthia lo ha tomado como amante, y cómo, después de rechazarla, ella ha jurado vengarse. Está aterrizado porque pueda cumplir su amenaza, dice Sócrates. Aristómenes se ríe, y se ofrece a llevar a Sócrates a su hogar con su esposa. Se detienen en una posada, y los dos hombres comparten historias con un soldado. Ambos hombres se emborrachan y se retiran con una canción groseramente improvisada.

En la segunda escena la bruja Panthia –interpretada por el propio Macelario– entra en la habitación de Aristómenes, dándole la vuelta a su cama, lo que hace que Aristómenes grite: “¡Desdichado de mí, que he sido transformado de Aristómenes en tortuga!”, lo que provoca el acceso de risa del público y es una frase que se ha hecho proverbial entre algunos de nosotros hasta hoy.

Panthia se mea sobre Aristómenes –Macelario fingió hacerlo utilizando una botella escondida de orina que había adquirido de un miembro de la familia– y entonces le corta la garganta a Sócrates, colocándole una esponja encantada en la herida de la garganta. El público disfruta inmensamente, considerando la actuación de Vernacchio muy convincente. En el momento en que entra el guardia preguntando qué es todo ese ruido, sólo sirve para incrementar la diversión del público.

La escena cuarta y final muestra a los dos hombres en el camino; la actuación de Macelario hábilmente ha dejado a Aristómenes sin ganas de reír y preocupado por el estado de su amigo, especialmente durante el momento en que la cabeza de Sócrates –y la de Vernacchio– caen, y actor y personaje se convierten en uno.

Que la obra no volviera a ser representada en su forma más pura es una lástima; al igual que lo fue el arresto y crucifixión de Eteocles como no ciudadano. Pero se hizo necesario que ni él ni ninguno de los que participaron en la producción pudieran dar el nombre del dramaturgo ni que revelaran el nombre ni la localización de nuestra Panthia. Una lástima. Sin embargo, la fama de Macelario como dramaturgo y creador de comedias persiste entre los Vástagos. Eso le proporciona algo de consuelo.

Las personas cuyos ancestros fueron antaño los amos de Roma, los descendientes de los estoicos Catón y Cicerón, con el paso del tiempo prefieren dedicarse a festejos y celebraciones. Gastan enormes cantidades de dinero en esclavos músicos y bailarines, así como los que son hábiles en artes más exóticas. Los nobles romanos derrochan enormes cantidades en los juegos de dados, y en las apuestas de las carreras de cuadrigas. Acosan a sus parientes, maridos y amigos para que reescriban sus testamentos y les dejen mayores cantidades de dinero, casi como si estuvieran animando a sus benefactores a que se mueran de una vez.

Descuidan el estudio de la literatura y la retórica, y prefieren las historias vulgares y divertidas. Prefieren escuchar las historias milesianas morbosas y obscenas y aderezan sus discursos con vulgaridades que se consideran “atrevidas”. Quedan unos pocos entre la élite pagana de Roma que consideran que los decadentes son unos necios, pero cada año son menos. Y mientras tanto los romanos siguen festejando y celebrando. Se dice que Julio César y Vitelio acostumbraban a salir en medio de un festín para vomitar y poder comer más. Heliogábalo consideraba los actos sexuales públicos una parte de sus festines. Si los nobles del Bajo Imperio no llegan a los excesos de los grandes decadentes del pasado, no están muy lejos; pobres de los esclavos cuyo trabajo sea limpiar el vómito, la sangre y la orina del suelo de la mansión de un senador al día siguiente de un festín.

Desde los inicios del Imperio, poco a poco las antiguas familias nobles de Roma se convierten en una clase gobernante sin nada que gobernar. Quizás es la razón por la que dedican tanto tiempo a sus grandes propiedades, sus ingresos, sus antiguas familias y sus impresionantes títulos. Adelántate para abrazar o besar a un noble romano como recibimiento y retrocederá, apartando su cara y ofreciendo su mano para que la beses. Imitan el distanciamiento del emperador, pero al contrario que él, su distanciamiento es una farsa, un escudo de inseguridad para ocultar el hecho de que sin su dinero y sus nombres ilustres, realmente no son más importantes que cualquier otro romano.

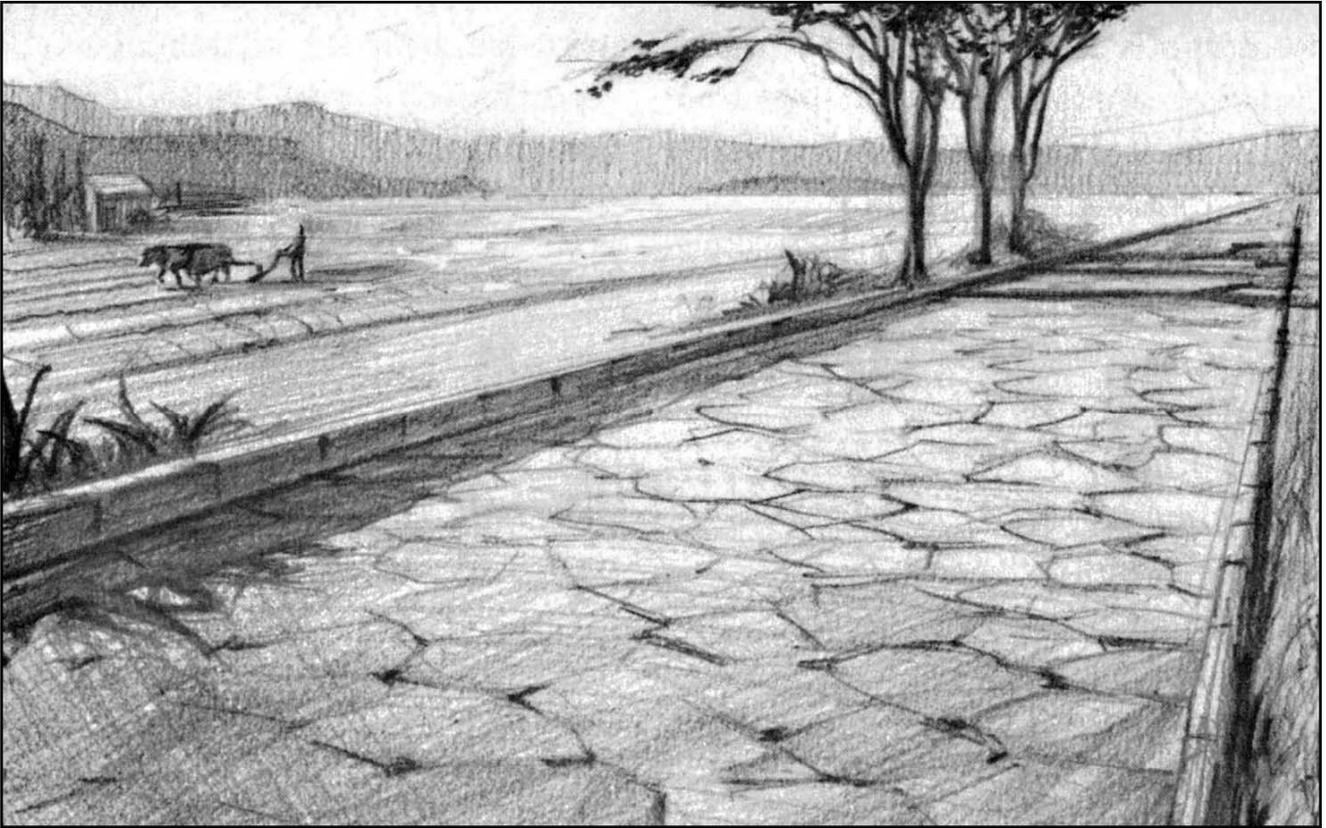
LA CLIENTELA

Los ricos siguen manteniendo las tradiciones sociales que instituyeron sus antecesores republicanos. Como la tradición de la *clientela*, o patronazgo.

Cada mañana un noble romano acude a su salón y recibe a sus *clientes*, sus dependientes. Algunos son sus libertos. Algunos son sus deudos. Algunos simplemente acuden para ofrecerle sus servicios. Acuden para pedir dinero, o la promesa de ayuda, ya sea una recomendación para un marido para una hija del dependiente, o apoyo en algún caso judicial –los romanos son especialmente litigantes, y a menudo necesitan este tipo de ayuda. A cambio, los dependientes actúan como los agentes del noble en la ciudad. Cuidan de sus intereses en el mercado o la granja, actúan como intermediarios en cuestiones de negocios o leyes y lo respaldan si necesita su ayuda. La relación, aunque desigual, siempre es beneficiosa mutuamente.

En el Bajo Imperio, existen algunas diferencias. Un hombre que llega a la ciudad, esperando encontrar un patrón, corteja a varios hombres hasta que encuentra uno





que encuentra especialmente encantador. Acude a la casa del patrón, y el noble le hace pregunta tras pregunta: ¿De dónde viene? ¿Cuánto gana? ¿Cómo están los caminos en estos días? ¿Quiénes son los mejores aurigas de las provincias? El aspirante a dependiente, satisfecho con su nuevo patrón, regresa a su alojamiento y duerme con la seguridad de tener cierto apoyo.

Al día siguiente regresa a la casa del noble. Pero las cosas han cambiado. Entre los dependientes del noble se anuncia a sí mismo. El noble lo mira, frío y distante, y pretende no conocer al recién llegado. Después de un rato, el hombre rico dice que sí, que ahora lo recuerda, pero como si fuera algo lejano e insignificante. El recién llegado se encuentra mendigando para ser admitido en el círculo del noble.

Durante años el dependiente trabaja en beneficio del noble. El dependiente siente que casi está preparado para conseguir un favor por su trabajo, pero ese favor nunca llega. Un día no puede volver a la casa del noble; la esposa del dependiente está enferma. Vuelve al día siguiente. De nuevo tiene que comenzar por el principio. El noble pretende que no conoce al pretendiente; el hombre tiene que suplicar para ser readmitido entre el círculo de dependientes ante los demás. ¿Qué más tiene que hacer?

LA AGRICULTURA

El sector agrario será el más importante en la economía romana. Aunque no se realizó ningún avance técnico de consideración con respecto a épocas precedentes, se produjo con un importante desarrollo del regadío, de los injertos o de la cría de animales para la ganadería. Los instrumentos básicos de trabajo serían las azadas, las palas, un rudimentario arado, los rastrillos, etc., distinguiéndose entre pequeñas y grandes explotaciones. Las explotaciones pequeñas adquieren un mayor auge en el momento de la conquista de Italia,

cuando la mayoría de la ciudadanía se dedica a la agricultura. Los territorios arrebatados a los pueblos vencidos son repartidos entre los ciudadanos romanos, estableciéndose nuevas colonias. Este sistema también se pondrá en práctica en las provincias. Los pueblos que no se rebelaban y se asimilaban pacíficamente conservaban sus tierras. De estos pequeños espacios agrícolas, los campesinos obtenían los alimentos necesarios para la subsistencia familiar y para pagar los impuestos.

La competencia ante las grandes explotaciones motivó una ingente oleada migratoria de campesinos hacia Roma, aumentándose el número de gentes que vivían de la beneficencia estatal. Los que resistieron sólo pudieron contar con la mano de obra personal y la de su familia, que cuando era escasa no dejaba otra solución que la emigración o el alistamiento en el ejército.

Las grandes explotaciones agrarias no deben ser confundidas con latifundios. El propietario nunca trabajaba en la explotación sino que eran los jornaleros, esclavos o incluso colonos los que realizaban las labores agrícolas. Muchas de ellas se dedicaban en exclusiva a la ganadería. La concentración de espacios agrícolas en pocas manos no dejó de ser, en ocasiones, motivo de preocupación para algunos emperadores. El trabajo estaba supervisado por un capataz, contando para cada actividad con personal cualificado. La mayoría de la mano de obra es de procedencia esclava, desempeñado labores de cierta especialización en algunas ocasiones. La producción se guardaba en silos y se transformaba en "industrias" de la propia explotación como molinos o prensas de vino y aceite.

El olivo y la vid serán los productos más cultivados en Italia, aunque no se dejó de lado el cereal que procedía en su mayoría de las provincias de Hispania, Egipto y África. El desarrollo agrícola permitirá el aumento del sector servicios y de la ingente masa de desarraigados que habitaba en las ciudades a la

que había que alimentar y divertir; de ahí la famosa frase de "panem et circenses".

LA MINERIA

Los romanos introdujeron y utilizaron los avances técnicos de las explotaciones mineras de la antigüedad de Grecia, Asia Menor y Egipto. En época republicana las principales explotaciones romanas se encontraban en Hispania, donde se utilizaba el llamado *tornillo de Arquímedes* para extraer el agua de las galerías y pozos, pero también utilizaban otras técnicas como explotaciones a cielo abierto, por pozos y/o galerías, sustituyendo a la criba prerromana de las arenas de los ríos mediante bateas.

Una técnica introducida por los romanos era la *ruina montium* o derrumbe de montañas, que consistía en desviar grandes cantidades de agua a través de canales de hasta 40 km, salvando vaguadas y desniveles. El empuje del agua erosionaba las rocas hasta derrumbarlas y posteriormente se filtraban los escombros resultantes.

Ya en la época del Imperio, las sucesivas conquistas también permitieron el hallazgo y explotación de nuevos yacimientos, como las minas de plata de Britania, que comenzaron a explotarse ya en época del emperador Claudio o las minas de oro de Dacia.

Además de extraer metales, en los distritos mineros se realizaban todas las tareas añadidas de criba, limpieza y purificado del material, que se fundía en lingotes acuñados con la marca de la explotación. El régimen de gestión al principio era controlado directamente por el estado, pero desde las primeras décadas del siglo II comenzó a aplicarse un sistema mixto: el estado mantenía la propiedad, reservando la explotación directa de las minas de oro y arrendando el resto a compañías o ciudades. La gestión era realizada por procuradores de la República o el Imperio, que eran responsables de la administración y vigilancia, contando con la ayuda de legionarios y guardias libertos y esclavos. También contaban a su servicio con colonos y arrendatarios libres para supervisar los aspectos técnicos y de mantenimiento.

Por lo general las condiciones de trabajo de los mineros eran muy duras, por lo que los mineros eran esclavos o poblaciones dependientes. Durante la época republicana se utilizaron masivamente esclavos en las minas, pero durante el Imperio se emplearon también *mercenarii*, trabajadores libres junto con los esclavos. Algunos esclavos eran "alquilados" por sus propietarios para el trabajo en las minas, y otros eran condenados a trabajos forzados.

LA ARTESANIA Y EL COMERCIO

En el mundo antiguo las máquinas jugaban un papel secundario frente a la mano de obra humana; el incremento de producción se resolvía creando nuevos talleres. Un taller de 60-70 trabajadores era un taller grande, eran mucho más comunes los talleres de dimensiones más modestas. Por una parte existían talleres que trabajaban para el consumo local produciendo objetos baratos y poco elaborados y otros que elaboraban productos de gran calidad destinados a la exportación. Los talleres habitualmente eran propiedad de hombres libres que empleaban habitualmente esclavos como mano

de obra. Prácticamente todos los trabajos eran manuales, salvo el uso de poleas para manejar grandes pesos.

Una parte importante del sector artesanal se realizaba en el propio hogar de los romanos: fabricación de pan, telas y vestidos. Los romanos más enriquecidos podían contar con suficientes esclavos domésticos especializados en diversas profesiones para surtir sus hogares. Cicerón se enorgullecía de poder abastecerse de todos los productos artesanales con sus propios esclavos.

Italia comenzó a competir en el comercio mediterráneo ya en época republicana: la ciudad de Aretum era famosa en toda la zona por su cerámica, Tarento y Mantua por sus bronceos y la propia Roma contaba con varios talleres especializados. La producción cerámica era la más extendida y Roma consiguió imponerse en el mercado de la cerámica de lujo, adaptándose a los cambios de gusto de diferentes épocas. Sin embargo hacia finales de la República las cerámicas de la Galia e Hispania comenzaron a desplazar la cerámica romana. El mismo modelo seguían otros productos habituales como vidrio, tejidos, calzados, etc.

A medida que los romanos organizaban los territorios conquistados tomaban como modelo la ciudad de Roma y la construcción de calzadas, templos foros, teatros, acueductos, etc. exigió una gran mano de obra. Los trabajadores de la construcción eran esclavos o trabajadores libres asalariados, y muchas veces eran necesarios especialistas como yeseros, caleros, albañiles, bovedistas, pintores, etc.

Para defender sus intereses, los artesanos se organizaron en asociaciones conocidas como *collegia*, que llegaron a convertirse en centros de agitación política, lo que llevó a su prohibición a finales de la República y sólo serían restaurados con el comienzo del Imperio. Los miembros de estas asociaciones eran mayoritariamente esclavos, libertos o trabajadores pobres. El tipo de profesión y el lugar de origen era la base inicial de la que surgían. Pronto las ciudades reconocieron las ventajas de este sistema y en lugar de esclavos públicos utilizaron *collegia fabrum*, en los que había varios tipos de especialistas para la construcción y reparación de calles y edificios públicos.

Durante la Edad Romana gran parte del comercio es realizado por los propios productores. Los campesinos llevan el exceso de sus cosechas a las ciudades más próximas y en los propios talleres donde se fabrican cerámicas y telas se podía realizar su adquisición. Por su parte, el estado se responsabilizaba directamente o contrataba compañías para trasladar a Roma o a los campamentos militares diversos productos. La figura del intermediario, aunque ya presente, no estaba demasiado extendida.

Pero en las actividades comerciales los propietarios no podían estar viajando y desplazándose continuamente; era frecuente que utilizaban esclavos en su nombre, incluso en lugares muy alejados. También era frecuente la utilización de expertos en el comercio a larga distancia y de esta forma sirios y judíos operaban en Occidente y comerciantes hispanos actuaban en el valle del Rin. Las grandes ciudades eran los mayores centros de actividades comerciales.

El comercio, sobre todo durante la República, se convirtió en la vía más directa de promoción económica, y como en otros sectores, las tareas más sucias y duras,

como la carga y descarga de mercancías, eran desempeñadas por esclavos, que además eran una importante mercancía.

LA MONEDA Y LOS PRECIOS

Cuando Augusto ascendió a emperador, hacía ya siete siglos que las monedas circulaban por Europa. La economía romana residía en la propiedad agrícola y ganadera, la producción artesana y el comercio, encargándose los bancos de todas las operaciones de letras, transferencias y préstamos. El interés bancario iba del 6 % al 12 % anual, según se efectuaran las operaciones en Roma o en las provincias, pero los usureros prestaban con tasas aún mayores, a veces hasta un 4 % mensual.

Durante el Imperio la unidad monetaria más baja era el *as*, una moneda de bronce; cuatro ases valían un *sestercio*, una moneda de latón; cuatro sestercios un *denario*, moneda de plata, y veinticinco denarios un *áureo*, moneda de oro. Además existían monedas fraccionarias como el *cuarto* (moneda de cobre), que valía 1/4 de *as*, el *medio as*, el *doble as* o *medio sestercio*, el *medio denario* y el *medio áureo*.

La acuñación masiva de áureos devaluó su valor hasta que en el año 312 Constantino tuvo que crear una nueva moneda de oro, el *sólido*, que pesa 4,55 g, menos de la mitad del áureo original.

Lo mismo ocurrió con el denario, que en siglo III ya casi no tenía plata en su composición. Caracalla ordenó acuñar el *Antoniniano*, con el valor de dos denarios, y Diocleciano emitió en el año 294 el *follis*, un denario de bronce plateado. Ni siquiera los ases consiguieron mantener su valor, devaluándose incluso en momentos de estabilidad económica.

Sin embargo, las monedas solían emplearse en las ciudades. En el campo se imponía el trueque y el pago en especie y las monedas se reservaban para las compras en la ciudad, en mercados o ferias.

Los precios eran muy irregulares y vulnerables a las crisis y movimientos económicos. En el siglo I medio litro de vino corriente se vendía entre 1 y 4 ases, 1/3 de litro de aceite por 1 sestercio, 1 celemín (6,5 kg) de trigo costaba 3 sestercios y si era trigo candeal 7 sestercios y 2 ases, 1 kg de pan costaba entre 2 y 5 ases. Por 1 *as* se podía adquirir 1 kg de acelgas, sal, mostaza o hierbabuena. Los nabos valían entre 1 y 2 sestercios 300 g, según la temporada. Con 2 ases podían comprarse garbanzos, el alimento más barato de Roma.

Comer era relativamente barato por unos sestercios. Según Petronio las *cauponae* despachaban comidas por algunos ases y dormir costaba 1 *as*. Un cacharro para cocinar costaba 1 *as*, lo mismo que una lámpara. Un vasito para beber costaba 2 ases, y un cubo 9 ases.

En lo tocante a ropa, una túnica normal costaba 15 sestercios y 4 sestercios su limpieza. El calzado también solía oscilar en torno a los 15 sestercios.

El problema de la vivienda no presentaba dificultades en el campo, pero sí en las ciudades. En Roma el alojamiento era complicado. Según Juvenal: *Todo cuesta tan caro, el aposento miserable, la alimentación de los esclavos, la comida frugal*. Según este autor una bonita casa en Frusino, una pequeña

ciudad del Lacio, costaba tanto como pagar el alquiler de un año en un oscuro tugurio de Roma.

En el siglo I, en Roma, los alquileres más baratos suponían 2.000 sestercios al año. Muchos inquilinos alquilaban parte de su vivienda a personas, que a su vez practicaban la misma operación con otras, formando auténticos cuadros de hacinamiento.

Por lo que se refiere a los salarios, un bracero solía cobrar en torno a 360 denarios o 1.440 sestercios al año, incluyendo la manutención, y obreros poco especializados en torno a 700 sestercios. Un obrero con cierto aprendizaje, como un tejedor, ganaba entre 600 y 1.200 sestercios, mientras que un artesano podía cobrar hasta 3.600 sestercios, si bien su salario dependía de la importancia de su trabajo.

En época de Julio César un legionario ganaba al año 900 sestercios, en época de Domiciano 1.200 y 2.000 con Septimio Severo. Un centurión percibía entre 20.000 y 40.000 sestercios.

Pero estos salarios palidecían ante las grandes fortunas. El poeta satírico Marcial dice que algunos especuladores inmobiliarios en Roma tenían propiedades por valor de 3.5 millones de sestercios. Los procónsules ingresaban 1 millón de sestercios al año; los médicos reputados, 400.000 sestercios; 100.000 sestercios un profesor estatal de retórica, y los altos cargos administrativos entre 60.000 y 200.000 sestercios.

LA FAMILIA ROMANA

La familia tradicional romana estaba constituida por el padre, su mujer, dos o tres hijos o hijas, los esclavos domésticos y los antiguos esclavos, ahora liberados, denominados libertos. Se trata de una familia absolutamente patriarcal donde el pater familias controla todo el poder sobre los demás miembros así como la disponibilidad de los bienes que poseen. La familia será uno de los elementos esenciales de la sociedad romana. Pertener a una familia vinculaba la posesión de derechos de ciudadanía por lo que los que perdían los derechos ciudadanos se veían excluidos de la posibilidad de formar una familia. Diversas familias forman una gens, caracterizada por la posesión de diferentes elementos que la identifican como el ritual funerario o el culto a los antepasados comunes. La importancia de la gens alcanzará su momento culminante durante la monarquía y los primeros años de la República.

El pater familias es la pieza clave de la familia. Subordinados a su autoridad se encuentran todos los demás miembros: esposa, hijos -ya estén casados o no-esclavos, libertos, serviles. Todo ciudadano romano que no tuviera ascendentes varones vivos era un pater familias. A la muerte del padre, los hijos se convertían en sus propios pater familias.

El matrimonio romano es un acto privado, ningún poder público tiene que sancionarlo y no existen contratos matrimoniales. Bien es cierto que se conocen procedimientos matrimoniales formalizados, en concreto tres: el más antiguo se manifiesta cuando el pater familias posee a su familia durante un año ininterrumpidamente pudiendo ser disuelto cuando pasa tres noches consecutivas fuera del lecho conyugal. El segundo procedimiento consiste en la realización de un sacrificio en honor de Júpiter ante su sacerdote y el Pontífice; el sacrificio consiste en la ofrenda de un pan de trigo. El

tercero era una falsa compra que se realizaba en presencia del padre de la novia, cinco testigos y el portador de la balanza.

El segundo componente familiar eran los hijos. Hijos eran considerados aquellos niños y niñas nacidos del matrimonio que eran aceptados por el pater familias. El decidía sobre la anticoncepción o el aborto pero si el niño nacía debía aceptarlo o no como hijo. Por eso se depositaba al recién nacido a los pies del pater; si levantaba a la criatura era considerada hijo/a pero si no lo hacía quedaba excluido de la familia, exponiéndose a la puerta del domicilio o en algún basurero público donde lo recogerá alguien que lo desee. Las criaturas malformadas eran expuestas o ahogadas -Séneca decía que "Hay que separar lo bueno de lo que no sirve para nada"- . Los pobres solían abandonar a aquellos bebés que no podían alimentar. Si el bebé era aceptado se integraba en la familia al octavo día del nacimiento cuando se le imponía el nombre individual -praenomen- y se le colgaba una pequeña cápsula de metal -bulla- rellena de sustancias que poseían propiedades favorables en una ceremonia llamada ilustratio.

Dada la elevada mortalidad infantil era bastante posible que la línea familiar se perdiera a la muerte del pater por carecer de herederos. Para evitar esto se instituyó la adopción, ceremonia de carácter privado celebrado delante de un magistrado en el que se separaba al adoptado de la patria potestas de su padre natural y se procedía a su integración en la familia del padre adoptivo.

Como se ha comentado el pater tiene la potestad sobre los esclavos de su familia. Sólo él podrá manumitir al esclavo que pasará a ser liberto, adoptando el gentilicio de su patrono y estableciendo una serie de obligaciones jurídicas y materiales con el pater.

El pater familias tiene también las prerrogativas religiosas de la familia, especialmente en las relacionadas con el culto doméstico. Tres elementos forman este culto: el culto al hogar -constituido por Lares y Penates-, el culto al Genius -principio de la fertilidad- y el culto a los Manes -los antepasados-. No es de extrañar que el pater tuviera la potestad de imponer castigos, mancipar -vender- a los hijos o concertar sus matrimonios, normalmente a edades muy tempranas como los siete años. En el acuerdo matrimonial se establecía la dote y el día de la boda. El divorcio era legal aunque sólo estaba justificado en determinados casos como "el adulterio, el beber vino o la falsificación de la llave de la celda vinaria". Durante el Alto Imperio el fenómeno se generalizará y se agilizarán los trámites necesarios. Los poderes del pater también se proyectaban sobre los bienes de la familia ya que ningún miembro puede tener o adquirir bienes propios.

A partir del siglo II a.C. la familia sufre una evolución acorde con los tiempos, manifestada especialmente en una limitación de las prerrogativas del pater. También se manifiesta una evolución en la atribución a la madre de determinadas potestades, concretamente en la posibilidad de ejercer la custodia sobre los hijos en el caso de tutela o si existe una conducta reprochable en el marido. El derecho de vida o muerte del padre sobre los hijos desaparece e incluso se castiga a los parricidas con el exilio. También se aprecia una limitación de las prerrogativas sobre la esposa.

En el Imperio se manifiesta una tendencia hacia el descenso de la natalidad entre los miembros de los ordines, el grupo privilegiado por excelencia. Para evitar la desaparición de esta clase social, Augusto estableció una serie de leyes que obligaban a los hombres entre 25 y 60 años a contraer matrimonio mientras que las mujeres debían hacerlo entre los 20 y los 50 años. De estos matrimonios debía nacer al menos un hijo legítimo.

Durante el Bajo Imperio la patria potestas se limitará casi al máximo, castigándose con la muerte el asesinato de recién nacidos o la exposición, excluyendo el derecho a disponer del matrimonio de los hijos o disponiendo que los hijos pudieran recibir la herencia de la madre.

La llegada del cristianismo provocó la realización de un acto donde se bendecía religiosamente el matrimonio y la limitación del divorcio a tres supuestos: adulterio femenino, que la esposa fuera alcahueta o se dedicara a violar tumbas.

LAS MUJERES

El papel principal aparente que desempeñan las mujeres en Roma es el de fiel y abnegada esposa ya que dependen en todo momento de su padre, y al casarse, de su marido. Los enlaces matrimoniales solían ser concertados por las familias y el padre de la joven debía entregar una dote a la muchacha. Ella tenía derecho de sucesión respecto a su padre e incluso capacidad de testar por lo que se dieron matrimonios donde la esposa era más rica que el marido y rehusaba su autoridad, recibiendo en ocasiones todas las clientelas del padre. Pero lo habitual era que la mujer estuviera absolutamente supeditada a su esposo.

Si tradicionalmente es el pater familias el que dirige la casa, quien da las órdenes a los esclavos y dirige la administración del hogar, ¿cuál es el papel de la mujer en las casas respetables de Roma? Lo habitual es que las matronas mataran la mayor parte del tiempo en los trabajos relacionados con la costura y el tejido. Paulatinamente la mujer irá ocupando un papel protagonista en la organización de la familia, incluso por prescripción médica ya que los galenos consideraban que las mujeres debían desarrollar alguna actividad. Algunos hombres empezaron a dejar en manos de sus esposas la dirección del hogar, incluso la llave de la caja de caudales.

El contar con varios esclavos permitía a la matrona poder delegar en ellos todos los trabajos de la casa, incluso los relacionados con su propia higiene personal. El esclavo viste y calza a la dama, aunque no lava sus dientes. Los esclavos acompañan a la señora en la alcoba, aunque la matrona duerma sola o en compañía de su esposo. Era frecuente que los esclavos durmieran en las puertas de las alcobas, contando un poeta satírico que "cuando Andrómaca hacía el amor con Héctor, sus esclavos, con la oreja pegada a la puerta, se masturbaban". Esta omnipresencia de los esclavos en las vidas de las clases acomodadas romanas provocará que las infidelidades fueran públicas en la mayor parte de los casos. Para mantener una relación amorosa secreta lo mejor era alquilar una habitación a un sacristán ya que estaba obligado a guardar silencio.

Si el esposo fallecía, la matrona vería protegida su virtud por su familia, ante la inminente llegada de una

legión de pretendientes que deseaban hacerse con su fortuna. Previamente debía haber muerto el padre porque sino como pater familias era dueño de todo lo que pertenecía a la familia. El destino de las viudas era volver a contraer matrimonio o buscarse un amante que las complaciera en el lecho, a pesar de la indignación de los moralistas romanos.

Si era el hombre el que quedaba viudo podía buscarse una concubina, mujer o mujeres o favoritos con los que un hombre solía acostarse habitualmente. No hay que olvidar que los emperadores contaban con un amplio harén de concubinas y esclavos de placer en palacio. Pero llegaría un momento en que ese hombre viudo podía decidir establecer un vínculo más estrecho con esa concubina de inferior rango social por lo que se produce una unión de hecho entre ambos denominada concubinato. La concubina debía ser una mujer libre y la unión monogámica. Este concubinato no da lugar a consecuencias jurídicas, pero los hijos nacidos de esa relación son libres.

Pero a pesar de esta imagen de aparente inferioridad, existen numerosas excepciones en todas las clases sociales en las que las mujeres adquieren un poder inusitado, a menudo desde las sombras, un hecho que hace sonreír a muchos Vástagos. El ejemplo más destacado son las familias imperiales, en las que las mujeres participan en las conspiraciones de poder con completa desenvoltura, llegando a deponer emperadores y llevar a otros al trono. Durante la dinastía de los Severos, la emperatriz Julia Domna, su hermana Julia Mesa y sus sobrinas Julia Soemias Bassiana y Julia Avita Mamaea son determinantes a la hora de establecer la sucesión de los emperadores de la dinastía.

LOS POBRES

Nadie quiere ser pobre. Ciertamente, los romanos paganos heredaron de los griegos el mítico del idilio pastoril, un paisaje de hermosas pastoras y pastores y simpáticos sátiros y ninfas que triscaban bajo los árboles y tocaban sus flautas y vivían vidas honestas y decentes. Pero los romanos saben que es un mito. Y nunca se han hecho ilusiones sobre los pobres de la ciudad. Los ricos siempre han pensado que los pobres son sucios e idiotas, y esqueléticos y peligrosos, como un millón de perros rabiosos y hambrientos. Los pobres son la gente que fue despreciada como chusma, los plebeyos. Aunque hubo una breve época en la que tenían algo que decir en el futuro de la ciudad, en el siglo IV sólo es una nota histórica.

Hasta donde los nobles se molestan en saber, el pueblo se dedica al alcohol, el juego, el teatro y el circo. Si las multitudes de las carreras de cuadrigas tienen algún sitio al que ir, es el circo, que para ellos es un templo como el de cualquier otra religión.

Los nobles romanos consideran el acento y la jerga vulgar de los campesinos y pobres de la ciudad difíciles de comprender, afirmando que los hombres ladran como perros y las mujeres cacarean como gallinas. Los ricos acusan a los pobres de glotonería, considerando que prefieren no hacer nada, soportando el frío hasta que les cocinen y sirvan la comida, un rasgo de quien ama demasiado la gula.

Pero el hambre forma parte de la vida de los pobres, y en las atestadas *insulae* y oscuras *cauponae*, la

gente pasa la mayor parte del tiempo tratando de sobrevivir, y más todavía en épocas de crisis y hambrunas.

Una razón del éxito y popularidad del cristianismo entre los pobres es que ofrece un consuelo a quienes nunca son capaces de abandonar sus *insulae*. El cristianismo les da significado. Jesús era uno de ellos, al margen de lo que los obispos de la Iglesia puedan decir.

Entre los pobres, las distinciones entre herejías y facciones desaparecen. Sólo hay sufrimiento. Hay enfermedades, hambre, explotación y miseria, y sólo la promesa de un más allá mejor les da alguna esperanza.

LIBERTOS Y ESCLAVOS

El fenómeno de la esclavitud modificó las condiciones de vida y de trabajo tanto en la ciudad como en el campo. Para comprender la magnitud de esta afluencia de esclavos baste señalar que sólo entre el 200 y el 150 a.C., se ha estimado el número de prisioneros reducidos a esclavitud en 250.000, dato que probablemente esté por debajo de la realidad ya que, después de la tercera Guerra Macedónica, fueron reducidos a esclavitud 150.000 epirotas, a los que hay que sumar los soldados y esclavos púnicos capturados durante la guerra contra Aníbal y que, sin duda, fueron muchísimos si tenemos en cuenta que, en el 209 a.C., se hicieron sólo en la ciudad de Tarento 30.000 esclavos. Julio César trajo de la Galia 1 millón de prisioneros y Trajano, tras la segunda guerra contra los dacios llevó a Roma 50.000 esclavos. A éstos habría que añadir los que se obtenían por otras fuentes menores de aprovisionamiento: la piratería, la venta por deudas o los adquiridos en los grandes mercados de esclavos, como el de Delos o el de Side.

El precio de los esclavos varía en función de su sexo, fuerza, belleza o conocimientos, y también en el número de esclavos existentes en el mercado. Después de una guerra victoriosa, los precios solían descender bastante. En el siglo I un vecino de Pompeya adquirió dos esclavos por 5.000 sesteracios y Columela habla de un esclavo viticultor que costaba 8.000 sesteracios. En el año 139 se vendió un niño dacio por 820 sesteracios y en el año 160 una mujer cretense costaba 1.680 sesteracios. Marcial alude a una esclava vendida por 1.200 sesteracios. Un esclavo instruido podía valer hasta 8.000 sesteracios, 10.000 un buen cocinero y 700.000 un gramático. Los esclavos destinados a las labores más duras y cuya cualificación era irrelevante se vendían entre 600 y 2.000 sesteracios entre los siglos I y III d.C.

El estado era el principal propietario de esclavos —empleados principalmente en las minas de metales—, y cada propietario de esclavos particular solía tener, por término medio, uno o dos, pero los más ricos, como Plinio el Joven, llegaban a poseer 500 y por la misma época se habla de un liberto que tuvo más de 4.100 esclavos a su servicio.

Muchos esclavos fueron incorporados a la industria y al comercio, pero no tantos que llegaran a eliminar el trabajo libre, si se exceptúa tal vez el trabajo en las minas. Su implantación en los campos fue por el contrario masiva, sobre todo en el sur de Italia y Sicilia, donde estaban situadas la mayoría de las grandes propiedades agrícolas.

Las condiciones de vida de los esclavos oscilaron generalmente entre la dureza y la extrema crueldad a que se vieron sometidos. Catón expone, entre sus múltiples consejos acerca de cómo obtener el máximo beneficio posible en la agricultura, la forma en que habían de ser mantenidos los esclavos y las raciones -siempre escasas- que se les proporcionarían en función de la clase de trabajo que desempeñaran y de las estaciones del año. La pena de muerte era aplicada con gran facilidad cuando se trataba de fugitivos o rebeldes. Un dato escalofriante es el de las siete mil condenas a muerte que sólo en el 185 a.C. se ejecutaron en Apulia. En esta región, en la que abundaban los pastos, sin duda el número de pastores esclavos era muy elevado. Prácticamente la totalidad de éstos se incorporaría posteriormente a la rebelión dirigida por Espartaco, lo cual da idea del fermento de rebelión que reinaba entre ellos.

El esclavo era propiedad del dominus, dueño. Inicialmente, sus derechos eran nulos. Posteriormente, sobre todo durante el Imperio, se establecieron normas que limitaban los abusos o el maltrato del dueño sobre los esclavos. Éstos fueron, ya desde el comienzo -siempre en términos generales-, incentivados por el desempeño de su trabajo mediante el pago de un peculio con el que, a la larga, podían llegar a comprar su libertad. No obstante, estos procesos de manumisión debieron ser poco frecuentes en esta época y bastante numerosos en la fase final de la República si tenemos en cuenta que, en época de Augusto, se establecieron leyes limitadoras de la manumisión.

Las revueltas de esclavos propiciaron sin duda una mayor cautela a los propietarios de éstos que se

tradujo en actitudes menos crueles que las de esta época. Las esperanzas de la mayoría no debían de ser otras que las que apuntaba Salustio al decir: "Son pocos los que esperan la libertad, la mayoría desea dueños justos".

La esclavitud forma parte de Roma y paganos y cristianos por igual creen que la esclavitud es necesaria para mantener la salud económica del Imperio. La cultura romana no puede continuar sin esclavos. La esclavitud es una institución que nadie discute. Nadie se imagina un mundo sin esclavos. Alrededor de una tercera parte de los habitantes de Roma son esclavos, y esa situación no cambiará durante mucho tiempo.

Ser esclavo no es algo que todos deseen. Hubo una época en la que el testimonio de un esclavo no era admisible si el esclavo no había sido torturado. Aunque esa ley terminó por caer en desuso, las posibles sentencias a las que se enfrenta un esclavo por incluso los crímenes más triviales son mucho peores que los castigos de un hombre libre. Y aunque está mal visto, es completamente legal que un propietario golpee a sus esclavos hasta la muerte, si le apetece.

Cualquiera puede ser vendido como esclavo. Los prisioneros de guerra pueden ser convertidos en esclavos -como el destino del emperador Valeriano antes de morir. Técnicamente es ilegal que los esclavistas hagan incursiones en tierras extranjeras para capturar esclavos, pero muchos lo hacen de todas formas y se salen con la suya.

Las personas que sufren una pobreza extrema pueden venderse como esclavos a sí mismos o a sus familias como último recurso, sólo para sobrevivir. Un hombre endeudado puede ofrecer su libertad como garantía de su deuda. Desde la época de Diocleciano es



LIBER III: VIVIR Y MORIR EN ROMA

ilegal que un hombre se venda a sí mismo o a sus hijos como esclavo; pero hay demanda de esclavos y muchos esclavistas en las calles de Roma dispuestos a mirar hacia otro lado, a pesar del castigo de la ley.

Los hijos de los esclavos nacen esclavos. No existe un imperativo moral que obligue a un propietario a mantener unida la familia de sus esclavos, aunque muchos lo hacen por el motivo pragmático de que una familia de esclavos a menudo trabaja mejor. Algunos propietarios tratan a algunos de sus esclavos como sementales o bestias de cría.

En la ciudad de Roma, la mayoría de los esclavos trabajan como criados de la casa. Algunos tienen el trabajo exclusivo de limpiar el vómito y el desorden del suelo tras un festín. Algunos trabajan como heraldos personales, vestidores o coperos. Un noble paranoico puede tener un catador de vino. A menudo es un gasto acertado.

Algunos esclavos fueron educados al ser comprados o recibieron educación como parte de su inversión. Los “pedagogos” reciben el trabajo de enseñar a los niños, o acompañar a los estudiantes a las clases para tomar notas y vigilarlos. Otros pueden trabajar como tenderos, contables o secretarios. Muchos nobles dependen de sus esclavos para mantener sus mansiones en funcionamiento y orden, encargarse del papeleo y enviar mensajes.

Otros esclavos se ocupan del entretenimiento. Músicos, cantores y bailarines de ambos sexos siempre se encuentran demandados, aunque tradicionalmente sólo una persona de moral laxa estaría dispuesta a poseer un esclavo así. Las prostitutas de muchos de los burdeles romanos son en su mayoría esclavas. Según la ley de Constantino es un crimen castigado con la muerte tener relaciones sexuales con un esclavo, pero eso no impide que muchas personas –incluyendo los encargados de mantener esa ley- utilicen prostitutas y prostitutas esclavas, o violen a sus propios esclavos regularmente.

Sin embargo, la mayoría de los esclavos de las ciudades se sienten afortunados...comparados con los del exterior. Fuera de la ciudad, los esclavos que trabajan en las minas y granjas sufren vidas breves y difíciles. Encadenados juntos bajo el látigo, muchos trabajan hasta literalmente caer muertos de agotamiento y dolor, y sus cadáveres son apartados a un lado por sus compañeros vivos hasta que sus propietarios los desencadenan. No es de extrañar que en la época del fin de la República, muchos esclavos se rebelaran contra sus amos. En los siglos siguientes no se produjeron revueltas importantes, pero eso no se debe a que hayan mejorado sus condiciones, pues siguen llevando el mismo tipo de vida que siempre; los amos mantienen una vigilancia estrecha sobre sus esclavos, y mutilan y matan a cualquiera que intente rebelarse o fomente la rebelión.

La vida de los esclavos aurigas y gladiadores tiene más riesgos, pero también mayores recompensas. Sufren un régimen de adiestramiento tan duro que muchos mueren antes de estar preparados. La mayoría de los que sobreviven no suelen durar mucho. Sin embargo, algunos consiguen finalmente ganar su libertad y quedarse a trabajar en el circo y el anfiteatro; no tienen otro lugar al que ir. ¿Y por qué querrían hacerlo? Incluso siendo esclavos se hacen famosos, y se convierten en objetos de adoración y deseo.

Los más patéticos de los esclavos son los eunucos, que tienen una extraña posición en la sociedad romana. A ningún romano le gusta la figura del eunuco; es un elemento oriental, un símbolo de una sociedad decadente. Por otra parte, un hombre sin su “ambición” –o así piensan los romanos- se convierte en un hombre que puede ser leal, no sólo para cuidar de una hija o esposa sino también para encargarse de cuentas y documentos importantes. La realidad es que muchos eunucos reciben tantas responsabilidades que terminan convirtiéndose en personas muy ambiciosas.

PIDIENDO EL LATIGO

Dices que tu conejo no está cocinado,
Y pides el látigo.
Rufo, tú prefieres trinchar a tu
Cocinero en lugar de a tu conejo.

-Marcial, Epigramas III. 94

LOS LIBERTOS Y SU MORAL

Un esclavo puede ahorrar lo suficiente para comprar su libertad a su amo. Por otra parte, un propietario puede decidir liberar a un esclavo en cualquier momento. Un esclavo enfermo que es abandonado por su amo para que muera y que se recupera es liberado. En cualquier caso, cuando un esclavo consigue la libertad, se convierte en un liberto y ciudadano romano. Una liberta consigue los mismos derechos que una mujer libre –dentro de las limitaciones impuestas a su sexo. Una liberta puede heredar y poseer propiedades y poco más.

Los libertos a menudo alcanzan posiciones elevadas. Un esclavo que es liberado por sus méritos a menudo es considerado un hombre de talento, de confianza y leal. Liberarlo a menudo sólo asegura su lealtad, y su talento bien merece su libertad. Los emperadores de Roma siempre han sabido esto, y muchos de sus agentes de mayor confianza en la corte imperial han sido –y siguen siendo- libertos.

No es una decisión que agrade a muchos romanos. La idea de que un hombre libre reciba órdenes de alguien que en otro tiempo fue un esclavo es un ataque contra la importancia personal de un romano. La mayoría de los romanos creen que los esclavos no se habrían dejado esclavizar si no fueran deficientes y débiles, o si sus padres no hubieran sido deficientes y débiles, y que la debilidad sigue en su sangre. “Liberto” a menudo es una palabra que suena a insulto en la boca de un romano.

Los libertos a menudo se encuentran en el centro de las historias sobre la decadencia moral. ¿Un fuerte fronterizo fue arrasado por los bárbaros? Fue culpa de un liberto que traicionó a los romanos. ¿El emperador cometió un acto escandaloso de inmoralidad? Fue su liberto quien le proporcionó las mujeres. Ese joven patricio que bebe, apuesta y se va de putas –¿por qué siempre le acompaña su liberto? Porque el liberto es su guía y el que le anima a comportarse así. Conoce la ubicación de las casas de juego y de los burdeles, y la mayor parte de las cosas que hace ese joven descarriado son ideas de su liberto.



Un liberto puede ser favorecido por el orden establecido y la riqueza, pero a ojos de muchos, eso no importa. Sigue siendo un esclavo con ideas por encima de su posición. En mil años esta actitud no ha cambiado.

LA VIDA ENTRE LOS MUERTOS

LA LEY DE LOS MUERTOS

Los vampiros a menudo reflejan en sus leyes las leyes de los vivos y con el cambio de jurisprudencia de Constantino también se producen cambios en las leyes de los Vástagos, aunque a un nivel mucho menor.

Cierto, a los Vástagos les divierte diseñar castigos imaginativos e inusuales, y aunque el Senado Eterno rechaza el uso de la magia de sangre, los miembros de la Magistratura de los Augures utilizarán sus rituales para torturar y marcar a los malhechores. Aunque los romanos ya no crucifican a los criminales, los muertos siguen haciéndolo, y prefieren clavar al acusado en el exterior, para que sea consumido por el sol, especialmente para castigar los crímenes de traición o blasfemia.

Los Vástagos llaman a este castigo *Crucifixio usque ad Orientem*: crucifixión hasta el amanecer. Sin embargo, en los siglos III y IV ha sido tradición que si un vampiro consigue descender de la cruz antes del amanecer, o si sus dependientes y compañeros consiguen descenderlo, queda libre, aunque continúa la humillación de haber sido castigado. Dicho esto, también es tradicional poner algún tipo de guardián junto a la cruz, para que cualquiera que intente descender al criminal tenga que luchar.

Sin embargo, aparte de los castigos por apostasía y alta traición, muy pocos castigos entre los Vástagos terminan en la Muerte Final. Algunos castigos pueden

requerir que el vampiro sea torturado hasta caer en letargo, y después que sea estacado y enterrado en los niveles más profundos de la Necrópolis. Oficialmente, el Senado Eterno debería enviar legados a revivir a los vampiros en letargo cuando su sentencia termina. Pero en la práctica, la mayoría de los vampiros abandonados en los niveles más profundos de la Necrópolis se quedan ahí para siempre. Nadie viene a despertarlos. Existen docenas de vampiros en las profundidades, algunos realmente antiguos, muchos de los cuales han estado en letargo desde la época de Adriano, o Escipión, o incluso en la época cuando Collat todavía tenía el control de Roma.

Aunque en teoría un vampiro puede regenerar una mano cortada, oreja o nariz, o un ojo arrancado, el honor –y los guardianes de la ley en el Senado Eterno– exigen que mientras el vampiro se encuentre dentro de los confines de Roma, debe llevar la marca de su crimen. No es simplemente una cuestión de curar la herida; la marca se hace en público, y la simple retirada de la señal del castigo no es sólo una cuestión de curarse, es una señal de que el criminal no acepta la ley del Senado Eterno. Y semejante acto se considera traición.

LOS MUERTOS PAGANOS

Las leyes de los muertos los eximen de las leyes de los vivos, pero las leyes de los dioses y espíritus son otra cosa. Muchos de los muertos adaptan prácticas espirituales personales que han traído a la larga noche. De hecho, comparada con la vida pagana de Roma, la muerte en la Necrópolis no dispone de muchos rituales públicos, y la práctica personal es más importante. Los Vástagos no dejan de creer en los dioses cuando reciben el Don Oscuro, y el poder de los Augures es un testimonio del poder de sus creencias.



Aunque cada clan de los muertos mantiene su propia discreción, evitando atraer la atención de los mortales, muchos romanos saben que los muertos no se separan por completo de los vivos. La adoración de los muertos forma parte del culto del hogar, y cada familia tiene sus propios rituales, sus propias costumbres y tradiciones para recordar a padres y abuelos difuntos. Casi siempre se ofrecen ofrendas o sacrificios; a menudo se entierran en el suelo o se inmolan en el fuego del hogar. Algunos romanos tratan a sus ancestros como dioses menores, dejando un animal sacrificado y entero en el lugar de su recuerdo durante un día o dos. Algunos de los Vástagos aprovechan la oportunidad para visitar a sus descendientes durante el ritual de adoración, aconsejándoles (o controlándoles) y disfrutando del recuerdo de sus vidas.

Los rituales en honor a los ancestros suelen ser sencillos. La excepción suelen ser los Parentalia, desde el 13 al 21 de febrero. Durante los Parentalia, los templos se cierran y no se realizan negocios, por miedo al castigo de los muertos, cuya ira aterra incluso a los dioses. Se celebran cenas en honor a los padres y hermanos difuntos. El poeta Ovidio advierte de lo que ocurrió por el descuido de unos Parentalia. Describe tremendas pérdidas debido a la guerra y las plagas, y el incendio de piras funerarias alrededor de la ciudad. Ovidio afirma que los muertos se alzaron por la noche como un ejército para tomar lo que se les debía. Criaturas aullantes y deformes recorrieron las calles de Roma, llevándose a cualquiera de sus parientes que encontraban al inframundo con ellos.

Algunos antiguos Vástagos afirman que recuerdan este acontecimiento, y lo recuerdan con sonrisas satisfechas ante sus filii. Presumen que hubo una ocasión en que los vivos negaron a los muertos lo que les pertenecía e incluso encendieron fuego sobre sus tumbas; los Vástagos dicen que los muertos entraron en la ciudad y surgieron de la Necrópolis para cobrarse venganza. Los vivos no habían hecho sacrificios a los muertos, así que los muertos sacrificaron a los vivos. Los vampiros más jóvenes escuchan y no se lo creen. Por costumbre algunos siguen visitando a sus familias, pero no pueden imaginarse una noche en la que los vampiros se muestren abiertamente ante los mortales. Desde el reinado de Constantino en la superficie los vivos tiemblan dentro de las iglesias cristianas durante el período de los Parentalia. Porque la costumbre ha sido descuidada desde hace muchos años.

Los vampiros también veneran a sus ancestros, con sangre mortal y de Vástago. Muchas proles, especialmente entre los Toreador, realizan rituales de apaciguamiento ante sus Pater y se dirigen a ellos en términos explícitamente religiosos. Sin embargo, la mayoría adoran a sus Pater y a los Pater de sus Pater sólo después de que hayan sucumbido al letargo. Los Vástagos se reúnen junto a los sepulcros mohosos de sus antepasados y cantan himnos de luto y temor. Algunas proles sólo conceden el Don Oscuro en estos días; otras no derraman sangre durante este período.

Los muertos cuyos Pater proceden de de Oriente Medio cuentan historias de antepasados lejanos de los Vástagos, y que, aunque son criaturas salvajes y enloquecidas, pueden recordar con perfecta memoria los actos y nombres de sus enemigos. Estas criaturas son llamadas los Ancianos, o entre los vampiros judíos,

Matusalenes. Intentan mantener a estas criaturas alejadas mediante rituales que podrían ser súplicas o protecciones. La ceremonia más habitual consiste en atravesar un cadáver mortal con una estaca como si se inmovilizara un vampiro, y enterrarlo en una encrucijada de la superficie. Las fechas varían, pero la tarea siempre se realiza en silencio, para evitar que el sonido atraiga la atención de los Matusalenes.

LOS MUERTOS Y LA IGLESIA

Los muertos paganos, como los vivos paganos, encuentran difícil comprender por qué luchan exactamente los cristianos. Los muertos Cainitas lo comprenden, pero el conflicto no les afecta. Ahora que están muertos, algunos consideran que la única forma de dar sentido a su condición es adoptar su propia herejía. Están muertos y están condenados, y la condenación no reconoce diferencias entre herejía y ortodoxia. Su misión es ser monstruos, y como Satán, su deber es poner a prueba a la humanidad. Eso es todo. Son una minoría, y otros Cainitas les acusan de corromper la fe cristiana.

Dicho esto, un Cainita que en vida fue un arriano puede dedicarse a tomar sangre de los Nicenos. O podría ignorar por completo a los Nicenos, considerándolos paganos, y sólo considerarse obligado a probar la fe de la facción que conoce de la Iglesia.

Unos pocos de los Cainitas han creado sus propias herejías, formando cultos. Entre los Cainitas de Roma, unos pocos dirigen grupos pequeños de cristianos herejes.

Los vampiros asumen las herejías de diferentes maneras. Mamertia Pía de los Ventrue se hace pasar por una aparición de María Magdalena. Dirige un culto hereje que promueve los placeres sensuales entre los fieles, y el asesinato de los "herejes." La herejía de Mamertia es una creencia perversa que no se declara ni arriana ni nicena; atrae a los débiles al error para destruirlos. Le dan lástima sus cultistas pero no tiene compasión de ellos. Un Toreador de la Magistratura de los Populares llamado Eupraxus controla una docena de humanos que lo consideran el recipiente vivo de la Sangre de Cristo, y que la Sangre Sagrada sólo puede ser efectiva para la salvación si es mezclada con la sangre de los pecadores. Eupraxus ni siquiera es cristiano. Lo hace porque le divierte.

Y también está Viterico Menor, un Gangrel godo que ha creado su propia herejía, formada por un pequeño grupo de vampiros y unas dos docenas de seguidores humanos. Son Gnósticos, y creen que la materia es malvada y que la ortodoxia cristiana es una fachada tras la que los fieles pueden adivinar un secreto mayor y más perfecto. Viterico es quizás el más peligroso de estos cultistas, porque se cree cada palabra que cuenta a sus seguidores. Innegablemente está loco, pero los

monstruos que debaten con él terminan preguntándose si sus visiones son un síntoma de su locura o algo completamente distinto.

Para más información sobre las primeras herejías vampíricas consulta el suplemento **Herejía Cainita**.

LA TRADICION DE LA CLIENTELA

Los Vástagos han utilizado durante mucho tiempo una versión de la tradición de la *clientela*. Es mucho menos benevolente que la variación practicada hoy por los vivos, y funciona de esta manera: Un antiguo Optimate otorga un favor a un vampiro inferior. El neonato queda endeudado con el antiguo y se convierte en su dependiente. Como dependiente, el neonato debe trabajar en beneficio de su patrono, hasta que pague la deuda. Pero el antiguo proporciona más favores al dependiente, y el dependiente, obligado por las normas de la *clientela*, debe aceptarlos. Como resultado, el neonato queda más endeudado con el antiguo y con más firmeza bajo su control.

Cuanto más intente el neonato librarse de la relación, más generoso se vuelve el antiguo. Pronto el neonato no puede hacer nada, y las tareas que el antiguo le exige son cada vez más irracionales, pero nunca lo suficiente para terminar con la relación.

¿Para qué entrar en semejante situación? Simplemente, es la única forma segura de entrar en la sociedad de los Vástagos.

Convertirse en el dependiente de un antiguo significa ser reconocido como un miembro de su facción –y lo importante es que el neonato es *reconocido*. Se convierte en un nombre con una carrera. No es un jugador en el gran juego de 12 puntos que caracteriza la política del Senado Eterno - es una pieza. Pero siempre existe la posibilidad de que el antiguo no dure eternamente, y el peón quedará fuera de control y será capaz de forjarse su propio nombre. Quizás uno de los enemigos del antiguo

FRAGMENTOS: LA HEREJIA CAINITA

Del argmentum del prohibido Euagetaematicon por Viterico Menor, Devoto de Caín:

Porque Caín mató a Abel y fue hecho perfecto por Dios. Porque Dios colocó una marca sobre Caín y Caín no murió, ni se permitió a ningún hombre que lo matara. Y Caín se alzó y caminó por el mundo y predicó la palabra de Dios con el paso de los años, porque Dios concedió a Caín visiones y el poder de obrar prodigios, para que fuera reconocido y pudiera demostrar su palabra.

Y éste es el secreto de Caín: fue Caín quien ayudó a Lot a huir de Sodoma, y quien impuso la ira de Dios sobre las ciudades del pecado. Y fue Caín quien tomó el nombre de Isaías, y fue Caín quien tomó el nombre de Jeremías, y fue Caín quien habló desde la oscuridad a los profetas. Y fue Caín quien habló a través de Jesús, y fue Caín quien mostró la voluntad de Dios, porque él se alimentaba de los mansos, para bendecirlos, porque eran la presa de Dios, que nos los concede como alimento. Porque la palabra de Jesús fue creada para hacer que los vivos fueran dignos de alimentar a los muertos bendecidos, los Hijos de Caín, que no se alimentan de la obscena materia –del aire y la carne y los frutos de la Tierra- sino de la vida y el espíritu de los puros y humildes.

Y cuando Jesús fue traicionado y yacía en la cruz, Caín estaba tras él y le otorgó su sangre para que el profeta la compartiera con Longino el Romano. Y él habló a Longino, porque de la misma forma que Jesús fuere el vicario de Caín a los vivos, así Longino fue el vicario de Caín a los muertos benditos.



lo derroque. Quizás caiga en letargo o sufra un accidente.

O quizás el dependiente consiga una forma de escapar del control del antiguo sin ser atrapado.

MUJERES ENTRE LOS MUERTOS

Entre los vivos, las mujeres son tratadas como el mobiliario de la casa. Una mujer puede poseer y heredar propiedades, pero eso es todo. No puede divorciarse de su marido. Su testimonio no es admisible en ningún tribunal. Es una no persona, en muchos sentidos sometida a la voluntad de su paterfamilias, ya sea su padre o su marido. La situación no es mucho mejor entre los cristianos: para ellos, las mujeres son las causantes del pecado.

Sin embargo, entre los muertos esas leyes ya no se aplican, porque con el paso de los siglos se ha hecho más que evidente que una mujer puede matar, cazar y utilizar sus poderes oscuros de la misma forma que un hombre muerto. Aunque a algunos Vástagos les desagrada ver a las mujeres en posiciones de autoridad, cuanto más antiguo sea un Vástago con más probabilidad se dará cuenta de que por lo menos tras la muerte, un hombre libre y una mujer libre son iguales a los ojos de la Necrópolis.

LA POBREZA ENTRE LOS MUERTOS

Algunos de los vampiros de Roma proceden de los suburbios y barrios más pobres, y han sido Abrazados entre las filas de los desposeídos. Aunque los Vástagos Optimates procuran evitar otorgar el Don Oscuro entre las clases bajas, los demás clanes no son tan exquisitos. Muchos Populares proceden de lo peor de la sociedad. Y

clanes bárbaros también crean neonatos por otras razones aparte de su cuna.

Tener sangre especialmente baja entre la Estirpe es motivo de burla, abuso y exclusión de la sociedad. Y si el vampiro plebeyo carece de patrón, a menudo se le niega el acceso a las Magistraturas Optimates, a pesar de su linaje y educación en las Vías adecuadas. Proles enteras de vampiros plebeyos, excluidos de la sociedad de los muertos, se reúnen en los rincones de la Necrópolis, o se apoderan de las *insulae* abandonadas por las plagas. Estos pequeños grupos reclaman zonas de los suburbios como propias. Odian a los vampiros Optimates por su rechazo y algunos sueñan con destruirlos, no por conseguir igualdad, sino simplemente por odio. Gruñen y conspiran, pero en última instancia, consiguen muy poco.

Sin embargo, demasiado a menudo, el Senado Eterno suele dar ejemplo castigando a estos Vástagos plebeyos. Todo lo que hace falta es un Optimate reducido a cenizas. Como todos saben, lo siguiente que ocurre es una batalla nocturna entre los legionarios de cresta negra y armaduras antiguas contra los plebeyos de sangre baja o acentos extraños. Siempre parece que el Senado Eterno gana, y el resultado es un juicio, y los vampiros plebeyos son obligados a unirse a círculos de dependientes o enfrentarse a la Muerte Final, o perder sus ojos y manos. Los Vástagos deberían evitar este tipo de altercados. Es demasiado fácil que los celosos legionarios arresten y juzguen a los vampiros equivocados.

LA ESCLAVITUD Y LOS VASTAGOS

Aunque los muertos no pueden ser esclavos –la esclavitud es una condición de la vida; la muerte proporciona la liberación final– algunos muertos siguen poseyendo esclavos. Los esclavos que un Vástago

poseyera en vida siguen siendo suyos, y pueden hacer con ellos lo que quieran. Y lo hacen. Los muertos no se rigen por las leyes de los vivos, y según la antigua tradición que se remonta a la época de Collat, el tratamiento de los esclavos, al estar vivos, no está dirigido por las leyes de los muertos.

Muy pocos Vástagos tratan bien a sus esclavos. Algunos, a medida que pasan los años, dan a sus esclavos tragos frecuentes de Vitae, para convertirlos en ghouls leales. El Vinculum –literalmente una cadena, aunque una cadena colocada en la mente- tiene una extraña consideración entre los Vástagos. Históricamente el Vinculum ha sido un sustituto del sexo para los Vástagos, y en menor grado, del amor.

A un romano puede gustarle un esclavo. Puede tener afecto por ese esclavo. Puede incluso utilizarlo para tener gratificación sexual. Pero no puede amarlo. El esclavo es una propiedad, y no puede ser objeto de un deseo verdadero y profundo.

Por otra parte, los esclavos sometidos a un Vinculum que ha sido reforzado durante más de un siglo ya no son capaces de sentir nada más que un amor obsesivo y completamente dependiente por su amo. Un hombre o una mujer vivo que se convierten en víctimas de esta clase de devoción incomparable por parte de alguien, pueden considerarla cansada, molesta, o incluso inquietante.

Un hombre muerto que recibe semejante devoción de sus esclavos experimenta más dificultades de lo que cualquier vivo puede imaginarse. Ha creado la devoción con el Vinculum. Su intención era que sus esclavos lo sirvieran fielmente. Pero es un romano y los esclavos son su propiedad. Cada vez que da una orden o dice una palabra, contempla un pequeño respingo en el cuerpo de su esclavo, un breve suspiro. El Vástago termina detestando la forma en que sus esclavos se han obsesionado con él.

Comienza a experimentar con el grado de devoción. Algunas veces recurre a la tortura. Son esclavos y puede hacerlo. Recuerda los días cuando era la única forma de que alguien tuviera en cuenta el testimonio de un esclavo. Experimenta. En lugar de ser temido y obedecido, sin este exceso de sentimiento, si puede encontrar alguna forma de retirar el Vinculum, lo hará. Así que se lleva a sus esclavos a su cámara en la Necrópolis y les aplica el potro y el cuchillo de desollar.

Y ellos le dan las gracias. No es raro que los Vástagos antiguos aparezcan ante el Senado Eterno con sus esclavos mutilados, alguno sin ojos o manos, o con una prótesis de madera en lugar de un pie. Y le siguen amando. Y él los hace sufrir por ello. Hacen los trabajos más viles por él, y lo hace porque no tienen otra elección. Su voluntad es la suya.

Emilia Albina, una Patricia Ventrue de alta estima utiliza otra manera; les arrebató todo lo que les hace humanos. Tras años utilizando sus poderes en ellos, les arrebató cualquier átomo de personalidad, interrumpiendo el flujo de las partículas, que según los epicúreos gobiernan el pensamiento, y de esta forma tiene muñecos sin mente bajo sus órdenes.

Puede hacer que se muevan con una palabra, un movimiento de su mano, como una titiritera que mueve los hilos de su marioneta. Se divierte haciéndolos jugar a las tabas, haciéndolos repetir las palabras de Eurípides, Sófocles y Esquilo y les hace representar las sangrientas tragedias de Grecia, con espadas de verdad y muertes de verdad. Penteo pierde la cabeza. Hipólito muere bajo los cascos de los caballos. Medea mata a sus hijos. Edipo se arranca los ojos. Orestes mata a su madre, por haber matado a su padre, y es desollado por las Furias mientras Pílates mira.

Los esclavos no pueden protestar. Son una propiedad, y es un privilegio de los Vástagos hacer con ellos lo que quieran.





LIBER IV
NARRACION
Y ANTAGONISTAS



GRANDES TEMAS

LA HISTORIA EN JUEGO

CONFLICTO

ASPIRACIONES DE LOS PERSONAJES

IDEAS Y CONSEJOS PARA HISTORIA

LAS TERRAS DEL IMPERIO

TERRA INCOGNITA - MÁS ALLA DE LAS FRONTERAS

LINEAS DE SANGRE

LOS OTROS

ARQUITECTURA

EJEMPLOS DE ALIADOS Y ANTAGONISTAS

EJEMPLOS DE PERSONAJES

CIUDAD ROMANA - HERCULANO



LIBER IV: NARRACION Y ANTAGONISTAS

*Tomo tu sangre.
Bendigo a tus hijos
con ella y los hago míos.
Los educó para que sean
mis esclavos y maldigan tu nombre.
¡Muerte a fu fortuna!
¡Fornico con la Fortuna Virilis
en su templo y
me bebo su sangre!
-Agripa el Galo*

GRANDES TEMAS

Las historias ambientadas en el mundo antiguo pueden abarcar cualquiera de los temas más personales de las historias del mundo moderno, pero el escenario de **Edad Romana: Vampiro** tiene grandes temas propios. No necesitas enfatizarlos en tu Crónica, pero la estructura del escenario proporciona un gran escenario para esos temas, y aprovecharlos puede crear una dimensión épica en tu historia.

GRANDEZA E HIPOCRESIA

El Imperio de Roma y la sociedad de los Vástagos del Senado Eterno son grandes logros, y ambos se pudren lentamente desde el interior. Las conquistas de Roma y la pompa de las grandes casas nobles están construidas sobre una estructura que se desmorona bajo un liderazgo degenerado. El impresionante laberinto de la Necrópolis es un mundo incomparable para los vampiros de Roma –y un escenario dispuesto para el desastre.

Casi todos los jugadores de poder de ambos escenarios, vivos y muertos, pueden percibir la amenaza

del colapso. Las presiones sobre Roma y la Necrópolis son muchas y continuas: conflictos internos, siempre al mínimo, pero que pueden avivarse en cualquier momento. Los ricos se aprovechan de los pobres, creando un desequilibrio de poder y oportunidad que no puede sobrevivir. Las fuerzas bárbaras (y los esclavos de los Extranjeros) golpean incansablemente los muros del Imperio, asalto tras asalto, La infraestructura física de las ciudades, por ingeniosa que sea, cada vez es más cara de mantener, y amenaza con desmoronarse. Y sin embargo los problemas de la civilización se ignoran voluntariamente, como si la única cosa que les diera poder fuera su reconocimiento.

La hermosa fachada rápidamente ha engendrado y desarrollado un corazón podrido que es el tema principal de Edad Romana: Vampiro –no porque sea la traslación obvia del escenario a gran escala a la experiencia personal de los personajes vampiro. En cierto sentido, cada vampiro es como Roma: degradado en el interior mientras lucha por mantener una fachada perfecta. Quienes reconocen su daño interno se arriesgan



a exponer su debilidad ante un mundo duro e implacable –pero quienes lo ignoran se arriesgan a la desintegración catastrófica y total.

DECLIVE Y CAIDA

El siglo IV es un período de declive para el Imperio Romano y el Senado Eterno, aunque ninguno se derrumba por completo antes del siglo V. Sin embargo, ambos han descendido enormemente desde el auge de su poder, y quienes forman parte de ellos lo saben. No existe una forma, o por lo menos una forma obvia, de restaurar la gloria pasada.

El tema de la gloria perdida y las oportunidades reducidas es importante para Vampiro, y define perfectamente la pérdida de humanidad de los Vástagos. La mayoría de los vampiros de Roma son monstruos inhumanos; no son superiores a los mortales, sin importar el poder que los vampiros consigan en la no muerte, y sienten el potencial perdido de una larga vida mortal y una muerte honorable y correcta que los Vástagos modernos raramente hacen.

La desesperación y la pérdida van de la mano. Puede parecer como si todos los grandes logros de la historia sean cosa del pasado, que las noches presentes se vean reducidas a intentar y fracasar en la imitación de los gigantes de otra época. Incluso la existencia de un vampiro, puede parecer irrelevante frente a las experiencias que tuvo en vida.

La desesperación es una emoción apropiada para inspirar un juego de horror, pero podría resultar un poco deprimente para los personajes. Por fortuna no son los personajes jugadores los que se sienten miserables reconociendo lo bajo que han caído; incluso aunque el peso de la historia y lo inevitable caigan sobre ellos, todavía puede quedar esperanza.

VIEJO Y NUEVO

El conflicto entre lo viejo y lo nuevo es otro tema central para el escenario: Monarquía-República-Imperio. No es posible decir simplemente que uno es bueno y lo otro es malo; la batalla es mucho más compleja. Desde una perspectiva moderna, existe una fuerte tendencia a pensar que lo nuevo debe ser bueno, mejor adaptado a las circunstancias actuales, y la personificación del progreso.

En el Bajo Imperio, lo que es viejo representa al Imperio Romano y la civilización clásica; lo que es nuevo representa la llegada de la Edad Oscura. Muchos quieren resistir y preservar lo viejo, y puedes comprender sus motivos.

El problema del conservadurismo es que los sistemas y creencias que funcionaron hace dos o tres siglos no están adecuadamente adaptados al presente. Intentar preservar el pasado de forma inalterable es una garantía de que terminará siendo derribado por las fuerzas del cambio. Una vez las cosas cambian, ya no estás preservando el pasado en algunos aspectos.

Por otra parte, incluso las fuerzas del cambio, los bárbaros y los cristianos, no quieren destruirlo todo y comenzar desde cero. Algunos bárbaros quieren formar parte de la élite y del Imperio Romano, mientras que los cristianos quieren preservar la civilización –y someterla.

Se enfrentan a su propio dilema: al efectuar el cambio se arriesgan a destruir el premio que buscan.

Para los Vástagos, este conflicto se manifiesta en la lucha para preservar, o reformar sus tradiciones. En la época de Collat su chiquillo Camilo y el Senado Eterno representaban lo nuevo, pero en el siglo IV el Senado Eterno se convierte en lo viejo y puede no ser completamente apropiado para el clima social del mundo cambiante. El cristianismo es un peligroso elemento nuevo dentro de la sociedad de los Vástagos romanos, y el Senado Eterno debe incorporar a los vampiros cristianos o suprimirlos para sobrevivir –pero no son la única fuerza de cambio que actúa en el Senado Eterno– sólo la más evidente.

A nivel individual, lo viejo es la vida mortal del vampiro, y los imperativos morales y las necesidades físicas que se les aplican. Lo nuevo es el Don Oscuro, en el que las necesidades son claramente diferentes y las normas morales posiblemente necesiten cambiar para acomodarlo. Sin embargo, los vampiros necesitan luchar para mantenerse alejados de la Bestia. ¿Cuánto deberían adaptarse a lo nuevo y cuánto deberían intentar preservar de su pasado? A un nivel más concreto esto puede estar relacionado con la actitud de los vampiros conservando sus contactos mortales o separándose de ellos completamente construyendo de nuevo su trasfondo. Ambos extremos tienen profundos problemas, lo que de nuevo sugiere la necesidad del compromiso.

Al final, el paso del tiempo y las definiciones de los mundos garantizan que lo nuevo vencerá. La verdadera lucha es hasta qué punto lo nuevo se parecerá a lo viejo.

LA HISTORIA EN JUEGO

Edad Romana: Vampiro es un escenario histórico para **Vampiro**. El rasgo principal y más importante del juego es que se trata de un juego, no una lección de historia, la diversión es más importante que la precisión histórica. Sin embargo, parte de la diversión de jugar en un escenario histórico es sentir que los personajes se relacionan en un escenario realista. Este

apartado trata de formas de preservar esa sensación sin que sea aburrida.

ANACRONISMOS Y ERRORES

Los anacronismos y errores sólo importan si

rompen la sensación de que los personajes se encuentran en la Antigua Roma. Los teléfonos móviles lo harán con certeza, pero mencionar un templo que, históricamente, fue demolido en el año 289, o una iglesia que no fue construida hasta el año 412, normalmente no arruinará el escenario. El nivel de precisión que necesitas introducir depende de tu grupo; si tus jugadores son expertos en Antigüedad tardía, tienes que tener más cuidado que si su único conocimiento clásico procede de las películas de *Gladiator* y *La vida de Brian*.

Es inevitable que cometes errores, y eso incluye imposibilidades históricas. Los historiadores profesionales cometen errores; si ellos se equivocan, aunque sólo sea ligeramente, en sus ámbitos de estudio, pueden cometer errores espectaculares. Pero en tu caso un error que no arruina la atmósfera histórica del grupo no es un problema. Sin embargo, un error puede convertirse en un problema, si tu investigación histórica introduce algo que parece un error serio.

Estos dilemas se solucionan mejor al margen del juego. Si un error sólo molesta a una persona, entonces probablemente lo mejor sea aceptar que estáis jugando en una versión fantástica de la historia, y que habrá diferencias (para empezar, la existencia de los vampiros). Si más personas se sienten molestas, merece la pena tratar de cambiar el trasfondo de la Crónica o eliminar el problema. Una simple declaración de que el error es asumible funciona en algunos casos, pero en otros requiere más trabajo. A veces, solucionar el error provoca más problemas de lo que merece la pena, y declarar que la Crónica es una historia alternativa es la mejor elección.

Es importante recordar que evitar errores no crea una atmósfera histórica por sí, porque la gente no percibe las cosas que no existen. Procura evitar los errores históricos tanto como te resulte posible, para evitar

EMPERADORES VAMPIROS

Algunos jugadores parecen sentir predilección por las grandilocuentes figuras históricas, e inevitablemente querrán que el trasfondo de sus personajes esté directamente ligado a ellas. Tal vez el hijo secreto de Julio César o el emperador Calígula que recibió el Don Oscuro en su lecho de muerte a manos de un admirador Malkavian quieran aparecer en tus partidas. O durante el transcurso de la Crónica algunos jugadores pueden querer conceder el Don Oscuro a un personaje histórico.

Como Narrador, y de la misma forma que ocurre con el resto de la Historia, te corresponde a ti definir los límites. Ten en cuenta que la mayoría de las batallas y asesinatos tuvieron lugar de día y ante testigos, lo que imposibilita que demasiadas figuras históricas recibieran el Don Oscuro. Otras no obstante, que desaparecieron sin dejar rastro –como el cadáver del emperador Decio, o la muerte de figuras históricas menores sin tanta relevancia política como Tiberio Gemelo, cuya muerte fue ordenada por Calígula, no ocasionan tantos problemas. De todas formas, no hay nada que diga que una figura histórica que recién haya recibido el Don Oscuro en vida tenga que recibir los mismos respetos y admiración en la no muerte.

En cualquier caso, te corresponde a ti establecer los límites históricos y dejarlos bien claros a los jugadores. La opción más equilibrada es simplemente mantener los “vampiros históricos” en tus manos, decidiendo quién recibe el Don Oscuro y quién no. Por otra parte las figuras históricas a menudo atraen la atención de los jugadores más poderosos del Senado Eterno, que pueden tomarse a mal la frivolidad de los personajes hacia sus protegidos. Algunos incluso consideran que ciertas familias de sangre elevada son su Dominio exclusivo y podrían exigir una reparación con la sangre de los personajes jugadores.

arruinar la atmósfera que has creado mediante otros medios. ¿Pero cómo hacerlo?

HAZ QUE PAREZCA ROMANO

Los jugadores percibirán las cosas que son importantes para las historias. Eso incluye a los demás personajes, las relaciones sociales entre ellos y las amenazas que impulsan los acontecimientos, así como los lugares donde los acontecimientos ocurren y los objetos inmediatos.

El color del trasfondo es menos efectivo que las cosas con las que los personajes jugadores deben interactuar para completar la historia. Describir los acueductos de Roma en una historia que no está relacionada con ellos, no es estrictamente necesario. Si los personajes jugadores se enfrentan a una historia en la que deben perseguir a un monstruo que se oculta y se mueve viajando por los acueductos, entonces es el momento de describirlos en detalle.

Gran parte del material de este suplemento está dirigido a ayudarte en ello. Se presentan los diversos aspectos de la Antigua Roma, junto con formas de hacerlos importantes para una escena o historia. Por supuesto, no hay nada que te impida investigar por tu cuenta. Una gran ventaja de esta actitud es que sólo necesitas investigar una cosa. Si quieres dirigir una aventura en los acueductos, sólo necesitas investigar los acueductos romanos.

Una ventaja adicional es que la presencia central de algo histórico tiende a hacer que los errores pequeños del trasfondo sean invisibles. Si la Crónica es interesante nadie recordará, por ejemplo, que el vendedor de comida con el que hablaron antes vendía patatas fritas. Los personajes se concentran en escurrirse a través de un agujero detrás de la fuente, siguiendo el rastro de sangre a través de cavidades oscuras y llenas de agua por encima de las calles de Roma.

Utiliza los hechos históricos como elementos centrales y positivos en las historias para aprovechar al máximo cada fragmento de información. Sin embargo, puede sorprenderte todo lo que puedes conseguir.

CAMBIANDO LA HISTORIA

La ascunción por defecto de este libro es que estás dirigiendo una Crónica ambientada en la historia del Mundo de Tinieblas. De esta forma, el Senado Eterno está condenado a desaparecer, el Imperio Romano se cristianizará por completo y terminará cayendo ante los bárbaros. Pero incluso así, no hay nada que impida a los personajes jugadores que tomen un papel principal en esos acontecimientos. Quizás un personaje jugador asesina a Juliano el Apóstata, y por esta razón el lancero que lo mató nunca es encontrado.

Sin embargo, tu grupo quizás prefiera jugar una Crónica en la que intenten salvar el Senado Eterno, y tienen la posibilidad de tener éxito. ¡A por ello! Incluso puedes continuar hasta una Crónica ambientada en el mundo moderno, en el que los personajes salen del letargo, contemplan la situación de la Camarilla y deciden destruirla. Después de todo, los cambios en la historia de los Vástagos, no tienen por qué cambiar demasiado la historia del mundo.

Por supuesto, tu grupo también podría querer salvar el Imperio Romano. La única razón para no dejarles tener éxito es que tendrías que generar una historia alternativa en la que el resto de tu Crónica tenga lugar. Y precisamente eso podría ser lo que quieres. Tú pones los límites.

Por otra parte, puede ser muy divertido jugar una Crónica cuando sabes, en términos generales, cómo terminará. Los jugadores (o por lo menos, la mayoría de los jugadores) saben que Roma y el Senado Eterno caerán, y las profecías también pueden ayudar a los personajes a saberlo. Las acciones de los personajes jugadores pueden determinar cómo se enfrentan y adaptan a los cambios.

Lo más importante es determinar hasta qué punto será posible cambiar la Historia. Si diferentes jugadores tienen diferentes intenciones, podría producirse un descontento significativo en el grupo.

LOS INCENDIOS

Existe un detalle histórico que debería tener un impacto significativo en el juego. Las únicas fuentes de luz artificial en el Imperio Romano son las llamas, y los vampiros clásicos son tan propensos a temer los frenesíes debido al fuego como sus congéneres modernos. Los frenesíes de terror son un rasgo frecuente en la vida de los Vástagos. Los éxitos necesarios para superar los frenesíes para los niveles comunes de llama son los siguientes:

Llama solitaria (una lámpara, una vela)	Un éxito
Luz normal para una habitación normal, antorcha	Dos éxitos
Brasero u hogar encendido	Tres éxitos
Hilera de docenas de lámparas	Cuatro éxitos
Fuego controlado en su lugar	1 éxito (acumulativo con -2 a distancia segura)

El fuego normalmente no es un problema significativo en la Necrópolis. Las luces son escasas, y se encuentran dispuestas con seguridad. Nada brilla más que una llama en la oscuridad, lo que significa que sólo se necesita un éxito para superar el miedo. Además, un fuego adecuadamente controlado en su lugar habitual la dificultad de resistir el frenesí se reduce en -3, mientras el vampiro se mantenga a distancia. El fuego no sólo se encuentra lejos, sino que no puede moverse de su posición. Si el vampiro se acerca a la llama, la bonificación es de sólo -1 a la dificultad.

Una vez que un vampiro puede soportar un determinado nivel de luz, no necesita volver a tirar para controlar el frenesí hasta que cambie algo sustancial. De esta forma, un vampiro que camine por un corredor de la Necrópolis no necesita tirar cada vez que ve una nueva lámpara. Sin embargo, si ve un enorme brasero en lugar de una lámpara, tendrá que tirar de nuevo, porque se trata de una fuente mayor de fuego. De forma similar, tendría que tirar si quisiera acercarse a la lámpara.

Roma es más problemática. En las noches de luna llena, si el tiempo es claro, las calles tienden a estar despejadas de fuegos artificiales; el combustible cuesta dinero, y si no se utiliza puede ahorrarse. Normalmente estas noches suelen ser las más populares para que los

Vástagos salgan a cazar. En otras ocasiones puede haber braseros en las calles, y gente que lleve antorchas para alumbrarse. Las llamas que están siendo portadas no se encuentran adecuadamente controladas, así que no proporcionan la bonificación habitual. Sin embargo, todavía ofrecen la bonificación de -3 a la dificultad a distancia segura, si el vampiro se aparta. En la mayoría de las noches los Vástagos deben controlar sus frenesíes para aventurarse en las calles de Roma.

Las habitaciones de los edificios habitualmente están iluminadas con varias lámparas, que juntas pueden ser tan amenazantes como una antorcha, requiriendo dos éxitos. Las lámparas son una amenaza diferente a las luces de la calle, así que los vampiros deben controlar su frenesí al entrar en una habitación iluminada.

Los frenesíes provocados por la visión de llamas normales tienden a ser breves; el vampiro huye a algún lugar oscuro (normalmente dentro de la Necrópolis) y se tranquiliza. Esto significa que normalmente puedes ignorar las primeras tiradas de la noche, porque en la mayoría de los casos el personaje simplemente lo intenta hasta conseguir superar su temor. Incluso los Vástagos de voluntad más débil no es probable que fallen dos veces sucesivas, especialmente en la Necrópolis.

Sin embargo, existen otras circunstancias en las que necesitas tirar. Como se ha mencionado, cuando el nivel general de luz cambia, el vampiro debe controlar su frenesí para entrar en una zona más iluminada. Los vampiros también pueden decidir quedarse en las sombras, y así no arriesgarse al frenesí, si las llamas no se acercan a ellos.

En segundo lugar, los vampiros situados bajo un nivel significativo de presión emocional en presencia de las llamas pueden tener que tirar de nuevo para evitar el frenesí. Esto debería utilizarse para incrementar el drama de una historia, y enfatizar que las llamas siguen amenazando a los Vástagos. Un vampiro en apuros, que se enfrenta a la posibilidad de la Muerte Final, podría repentinamente entrar en un frenesí de terror, sintiéndose repentinamente incapaz de soportar las lámparas de la habitación.

Finalmente, cualquier actividad que amenace con incrementar las llamas requiere una tirada. Si un mortal arroja una antorcha a un vampiro, el vampiro debe tirar para resistir el frenesí, aunque hubiera conseguido acercarse al mortal anteriormente. El combate en una habitación normal requiere automáticamente una tirada para resistir el frenesí cuando el combate comienza; el combate puede descontrolarse fácilmente y derribar lámparas. Los Narradores deberían aplicar el sentido común; si la pelea está teniendo lugar en medio de la piscina de una gran casa de baños, no hay un riesgo real de comenzar un incendio.

La omnipresencia del fuego hace la vida más difícil para los Vástagos de la Camarilla, y aunque no debería dominar la Crónica, los jugadores tampoco deberían olvidarlo.

CONFLICTO

Existe un millón de enemigos potenciales en Roma, y las enemistades puramente personales son tan comunes durante la Antigua Roma como en cualquier otro período posterior de la historia. Pero este período

también ofrece sus propios antagonistas únicos, que pueden ser utilizados para motivar historias distintivas. Incluso las rivalidades personales tienden a extenderse y convertirse en odios más grandes; la afiliación de un rival se convierte en otra razón para oponerse a él.

Cada uno de estos conflictos podría servir como foco para toda una Crónica, pero funciona igualmente bien como motivación para una historia única. Además, nadie tiene la razón obvia ni nadie está obviamente equivocado, lo que significa que puedes contar historias en la que es importante cuestionar el conflicto. Probablemente lo mejor sea evitar tener personajes jugadores en lados diferentes del conflicto, pues las luchas internas en el grupo pueden hacer la Crónica injugable por diferentes razones, y tendrás que dirigir partes diferentes de la Crónica por separado.

Estos conflictos también juegan un papel importante en la generación del personaje. Un personaje que se identifica fuertemente con un grupo, en oposición a otro, forma parte del tejido de la sociedad romana y proporciona ganchos de historia en sí mismo. Todos en Roma saben que estos conflictos existen; las historias surgen de la forma de afrontar los conflictos.

ROMANOS CONTRA BARBAROS

Los continuos conflictos entre el Imperio Romano y los pueblos bárbaros son uno de los principales elementos de su historia. La percepción de este conflicto es completamente diferente desde ambas perspectivas. Los romanos perciben a los bárbaros como pueblos sin cultura, sin nada mejor que ofrecer que fuerza bruta, y como una fuerza que amenaza con derribar la civilización. Por otra parte los bárbaros odian y temen al Imperio Romano debido a su brutalidad y militarismo expansionista, y envidian sus recursos y logros acumulados. Cuando el Imperio se encuentra débil, los bárbaros lanzan oleada tras oleada de incursiones; cuando el Imperio es fuerte, los bárbaros se encuentran acorralados por grandes ejércitos por todos lados.

Este conflicto también simboliza la batalla entre las antiguas tradiciones, personificadas por los bárbaros y las nuevas tradiciones, personificadas por los romanos...o, dependiendo de la perspectiva, puede ser el choque entre las jóvenes sociedades bárbaras contra el rígido tradicionalismo de la civilización romana. Roma se considera una civilización superior al tribalismo de los bárbaros, y lucha para evitar regresar a las oscuras tradiciones anteriores a la fundación de la ciudad.

Bajo el término "bárbaro" se encuentran pueblos muy diferentes en las diferentes épocas y fronteras del extenso Imperio: godos, galos, pictos y caledonios en el oeste y en el norte, y partos, nubios y beduinos en el este y en el sur. Por otra parte, los bárbaros consideran Roma como un mal que debe ser quebrantado, eliminado y sustituido.

El ejército romano termina aceptando bárbaros en sus filas durante el Bajo Imperio, organizándolos en unidades conocidas como *foederati*. Estas unidades normalmente son desplegadas en las fronteras, pero algunas se encuentran en Italia, incluso en la misma Roma. De la misma forma que soldados situados entre poblaciones extranjeras, los *foederati* tienen tendencia a causar diversos problemas, una tendencia exacerbada porque algunos romanos consideran a estos bárbaros la

causa del declive del Imperio. Peleas locales, conspiraciones de asesinato e incluso disturbios y revueltas son sucesos que pueden impulsar Crónicas y que pueden surgir por sí mismos o ser fomentados por los personajes jugadores.

También entre los propios Vástagos de Roma se encuentran algunos bárbaros, especialmente entre el clan Gangrel. En el pasado, los bárbaros pueden haber sido aceptados, pero a medida que los bárbaros mortales son considerados una amenaza cada vez mayor para el Imperio, los Vástagos bárbaros son observados cada vez con mayor sospecha. Algunos reaccionan tratando de demostrar que son más romanos que los romanos, y otros intentan acabar con sus oponentes. Ambas reacciones son semillas para historias.

ROMANOS CONTRA PARTOS

Los romanos a menudo se refieren a los partos como bárbaros, pero realmente no es así. Los partos tienen una historia todavía más larga que Roma, y una civilización que, aunque muy diferente, es como mínimo tan compleja y elaborada. Lo más importante es que a pesar de sus victorias, el Imperio Romano nunca consiguió conquistar definitivamente a los partos, y posteriormente a sus sucesores, los persas sasánidas, y las disputas fronterizas han provocado guerras en Oriente Próximo durante más de un siglo. Aunque los romanos nunca lo admitirán, los partos posiblemente sean sus iguales y más.

Este conflicto, por lo tanto, es un choque entre civilizaciones. Los romanos son ostensiblemente austeros, disciplinados y ordenados. Los partos son ostensiblemente decadentes, egoístas y caóticos. Los romanos tradicionalistas culpan a la influencia de Oriente por degradar la virtud del pueblo y empujar a la gran República (o posteriormente, el Imperio) en el camino de la decadencia.

Las nuevas modas, ya sea en comida, ropa o decoración interior, a menudo son condenadas y consideradas innovaciones afeminadas de los partos. Este rechazo crea más conflicto social que violencia física, pero los Vástagos suelen ser más conservadores que Catón el Censor, y pueden expresar su desagrado hacia los nuevos estilos mediante el asesinato.

Las acusaciones relacionadas con la influencia de los partos también son utilizadas como ataque contra quienes pasan más tiempo en actividades placenteras que en tareas con propósitos prácticos. Estas acusaciones a menudo van dirigidas contra los jóvenes, pero no exclusivamente. Dentro del Senado Eterno, no mostrar virtudes adecuadamente romanas de contención puede utilizarse como razón para bloquear la promoción o no delegar responsabilidades. Los vampiros antiguos utilizan esas acusaciones para mantener su poder, mientras que los jóvenes las utilizan

contra los antiguos que ya no son dignos de sus posiciones.

En sentido real el Rey de Reyes de los partos y, posteriormente, de los persas, está en guerra contra el Imperio Romano en diversos momentos, intercalados por inestables treguas y tratados de paz, y puede utilizar a sus agentes en la Ciudad Eterna como parte de su estrategia. El caos en Roma atrae la atención de Oriente, y el estallido de caos puede incluso obligar a un emperador a desviar tropas, así que los agentes partos fomentan disturbios e insurrecciones e incluso proporcionan apoyo financiero a los enemigos de Roma en forma de oro oculto en cargamentos de grano o similares. Este tipo de agentes no es probable que se dejen llevar por los placeres carnales, aunque pueden pretender hacerlo.

CRISTIANISMO CONTRA PAGANISMO

Éste es uno de los conflictos ideológicos centrales de Roma, en la época del Imperio y sobre todo en sus siglos finales, y que tendrá consecuencias más profundas para el futuro de toda Europa –y posteriormente para todo el mundo. Ambos bandos luchan para eliminar completamente al otro: los seguidores del cristianismo tratan de sustituir y destruir el paganismo, y el orden pagano trata de defenderse y aplastar la expansión del cristianismo. En principio, el cristianismo parte con la desventaja de la clandestinidad, pero es una religión vital y expansiva. Las periódicas persecuciones se ven intercaladas con momentos de calma y conflictos reducidos.

Tras el Edicto de Milán en el año 313, ni el cristianismo ni el paganismo son estrictamente ilegales en el mundo mortal, y quién mantiene una posición de favor depende del emperador que gobierne. Aunque a ninguna facción le gusta estar al margen del favor imperial, eso no imposibilita su existencia, lo que significa que la mayoría de la gente sigue con su religión al margen de los cambios de gobierno. Pero cada cambio crea conflictos y resentimiento que pueden estallar cuando la situación cambie de nuevo, o de inmediato en forma de represalias o venganzas personales.

Los edificios religiosos son un punto visible de estas tensiones. Los cristianos quieren que los símbolos y centros del paganismo sean destruidos, y están dispuestos a hacerlo con sus propias manos, formando turbas dispuestas a incendiar y saquear. Por otra parte, la mayoría de las iglesias cristianas constituyen una desconsagración de santuarios paganos, lo que lleva a éstos a oponerse a los planes para nuevas construcciones o a derribar las iglesias existentes. Los Vástagos podrían tratar de controlar esta violencia, no tener otra elección salvo tratar de evitarla.

Las religiones de ambos bandos también tratan de reclutar nuevos seguidores, y de fortalecer a sus miembros para evitar la seducción del enemigo. Esto

RELIGION E INTERPRETACION

El conflicto entre cristianismo y paganismo puede ser un tema sensible para algunos de tus jugadores, que pueden apoyar a un bando u otro. Si todos los jugadores se encuentran en un bando y no quieres situar el otro como tema central, entonces continúa. Por otra parte, si los jugadores están divididos, es mejor evitar el tema por completo. Hay muchas otras fuentes de conflicto en Roma.

La resonancia contemporánea el tema puede crear Crónicas intensas y memorables, pero sólo si nadie se siente ofendido. Utiliza el sentido común; se supone que un juego tiene que ser divertido.

significa que alguien que conozcan los personajes podría cambiar repentinamente de conducta, e incluso volverse hostil hacia ellos. Un cambio de religión es la razón obvia; un pagano convertido al cristianismo podría rechazar sus relaciones con los Vástagos paganos, si es que no decide volverse contra ellos. Sin embargo, alguien que se vuelve más devoto dentro de su religión puede mostrar cambios similares de conducta. Un seguidor de Cibeles podría castrarse para unirse a los *galli*, o amenazar con hacerlo, provocando que sus amigos traten de detenerlo.

Aunque hasta el siglo IV los Vástagos paganos y cristianos del Senado Eterno llevaban una convivencia relativamente pacífica, los personajes en una Crónica también podrían dedicarse a combatir al otro bando de una guerra religiosa. Existen muchas historias posibles para fortalecer tu propia comunidad y debilitar la de los otros. Mientras que los Vástagos raramente pueden convertirse en figuras abiertas de la religión, pueden manipular los acontecimientos para guiar a los mortales hacia la fe que les conviene, incluso proporcionándoles milagros si lo creen necesario—de hecho, algunas herejías Cainitas lo demandan. Técnicas similares pueden utilizarse para debilitar a la oposición, corromper a los líderes y después aprovechar la debilidad de los oponentes para hacerlos caer en desgracia ante sus seguidores. Los Vástagos con moralidad baja podrían simplemente dedicarse a matar a quien tenga la fe equivocada; incluso los Vástagos del mismo bando estarían interesados en detener a semejante monstruo, antes de que atraiga atenciones indebidas sobre los vampiros. La violencia y la intimidación son más efectivas para detener planes particulares, como una procesión religiosa o la construcción de un nuevo edificio sagrado. Es posible que las víctimas de la intimidación no abandonen su fe, pero el fracaso de sus planes puede reducir su proyecto de reclutamiento. Algunos Vástagos podrían pensar en el asesinato; algunos líderes religiosos son más útiles después de la muerte, pero algunas comunidades se desintegran al perder su foco.

Naturalmente, los Vástagos pueden tener que defender sus comunidades de los planes del enemigo, así como planificar ataques contra ellos. Una ayuda más positiva también es posible, retirando obstáculos para el éxito de los planes o incluso proporcionando los materiales necesarios. Los mortales no necesitan saber cómo fueron conseguidos esos materiales, ya sea la madera para construir un tejado, oro para los vasos sagrados o trabajo de reparación de un antiguo templo.

CRISTIANOS CONTRA CRISTIANOS

Aunque el principal conflicto religioso del siglo IV se encuentre entre cristianos y paganos, los cristianos no están completamente unidos. Como ocurre a menudo, las diferencias internas fueron ignoradas mientras todos luchaban para sobrevivir pero en este momento se están haciendo cada vez más importantes a medida que el riesgo de aniquilación desaparece. En el siglo IV, la Iglesia cristiana comienza el proceso de definición de ortodoxia y herejía aplicándolo a la religión.

Este conflicto puede ser muy amargo. A finales del siglo IV, el Obispo Ambrosio de Milán le dice al Emperador Teodosio que negarse a perseguir a los herejes es moralmente similar a perseguir a los cristianos



ortodoxos, y según el obispo, la inacción de Teodosio lo convierte en un gobernante tan malo como Diocleciano, que perseguía a los cristianos. Las diferencias doctrinales provocan todo tipo de animosidades.

Las diferentes facciones del cristianismo primitivo son descritas con más detalle en el **Liber III: Vivir y morir en Roma.**

Los Cainitas se encuentran divididos por el conflicto de la herejía, pues los miembros individuales se consideran miembros de una fe o de otra, y tienen intereses personales en los resultados de los conflictos dogmáticos del mundo de los vivos. Los Cainitas no se encuentran menos divididos por la controversia y las disputas, luchando constantemente para definirse y aliarse con un sistema de creencias favorecido.

PAGANOS CONTRA PAGANOS

Desde una perspectiva exterior los paganos son un grupo unido. Pero de hecho, las religiones paganas no son menos feroces en su intento de absorberse o destruirse mutuamente que las nacientes facciones cristianas –las religiones paganas simplemente están más experimentadas.

Las diferentes facciones de la Roma pagana son descritas con más detalle en el **Liber III: Vivir y morir en Roma.**

Las religiones paganas no siempre tratan de eliminarse, casi todas son tolerantes con la existencia de otras religiones, aunque se consideren superiores, y las religiones romanas a menudo compiten para absorber panteones como una forma de pacificar pueblos –mientras el panteón absorbido no fuerce una exclusión mutua (de la misma forma que el Dios de las religiones monoteístas). Esto hace que el conflicto entre paganos sea menos intenso que el conflicto entre cristianos, y que se trate más de una competición por la posición que una lucha por sobrevivir. Por supuesto, esto no evita que algunos conflictos terminen en asesinato. Sin embargo, significa que negociar la paz entre facciones a menudo resulta posible.

EMPERADOR CONTRA EMPERADOR

La guerra civil es un acontecimiento recurrente en el Imperio Romano en sus momentos de crisis desde la época de la República. Mario y Sila se enfrentaron, al igual que Julio César y Cneo Pompeyo, o Augusto y Marco Antonio. La época de la anarquía militar en el siglo III es una rápida sucesión de guerras sucesorias que no se interrumpe hasta la llegada de Diocleciano y posteriormente Constantino, que termina haciéndose con el poder único tras derrotar a Majencio y Licino. Y tras la muerte del primer emperador cristiano las guerras civiles continúan entre sus descendientes.

Cuando la guerra civil estalla, o surge un aspirante al trono imperial, los mortales tienen que decidir a quien apoyan. La gente irrelevante agacha la cabeza y espera no tener problemas, pero cualquiera con poder e influencia corre el riesgo de verse obligado a elegir. Elegir el vencedor puede proporcionar un ascenso rápido, mientras que respaldar al Augusto perdedor normalmente lleva a la muerte. Tratar de mantener la neutralidad no proporciona el favor de nadie, sin importar

quien gane, pero puede que consigas evitar la pena de muerte.

Como los Vástagos están ocultos, son más capaces de evitar estos conflictos si quieren. Sin embargo, quienes dispongan de agentes influyentes pueden encontrarse con que sus agentes deben tomar bando, lo que introduce a los vampiros en el conflicto. La mayoría de los Vástagos valoran ese poder, y no quieren arriesgarse a perder a sus agentes por un mezquino conflicto que dure un año o dos.

Durante el Imperio Romano, el peón definitivo de un vampiro es el Augusto, el gobernante absoluto del Imperio. Todos los Vástagos del Senado Eterno saben bien cuánto poder les podría proporcionar, y por lo tanto atacan a cualquier vampiro que parezca tener posibilidades de instalar a un peón como emperador. Esta conspiración puede requerir apoyar a otros candidatos, o desestabilizar el gobierno del nuevo emperador. Esta táctica es destructiva a largo plazo, pues debilita el Imperio, e indirectamente al Senado Eterno y los Vástagos que lo forman. Sin embargo, la inmortalidad no proporciona necesariamente una perspectiva a largo plazo.

Como el control abierto de los Augustos inspira alianzas entre la oposición vampírica, la mayoría de los Vástagos prefieren tratar de influenciar las opiniones y actitudes generales de los Augustos y cortesanos, para moldear la política de acuerdo con sus planes. Estos planes por lo general requieren el control abierto de una o dos figuras menores próximas a los Augustos, influenciar a varios de los principales consejeros y tener influencia indirecta sobre el emperador. Aunque crear una red semejante no provoca una oposición unificada de los demás vampiros, también inspira a los rivales a intentar hacer lo mismo, lo que convierte el monopolio del poder en una tarea difícil.

Para evitar esto, algunos Vástagos establecen control indirecto sobre una figura menor, y entonces la impulsan a aspirar a la púrpura imperial. Esto provoca un cambio repentino en los problemas que los Vástagos deben afrontar, desde construir influencia sólida y sutil con poca o ninguna oposición a sobrevivir a la guerra y neutralizar una docena de planes para conseguir un asidero en la corte imperial.

VERDES CONTRA AZULES

Una de las divisiones más abiertas de Roma también es la más trivial. La causa de miles de pequeñas disputas y de varios disturbios que se cobran miles de vidas, es la rivalidad de los equipos de Verdes y Azules en el Circo Máximo. Los romanos pueden cambiar de emperadores y religiones según les convenga, pero la lealtad a las carreras de cuadrigas es una fidelidad de por vida. Y más allá.

Las afiliaciones de facciones se transmiten entre familias, y se mantienen entre los Vástagos del Senado Eterno. Los vampiros preparan sus propias carreras y asisten al circo cuando se celebran de noche. Los Vástagos tienen agentes que siguen las carreras diurnas, y que proporcionan informes completos. La mayoría de los espías de los Vástagos vigilan los establos de las facciones y su información es más acertada que la de los espías de las facciones mortales.

El elemento principal que desea cada facción es que sus aurigas sean los mejores, y que su facción se cubra de gloria. De esta forma, los aurigas, caballos y carruajes de las facciones de cuadrigas se encuentran muy bien protegidos contra las intrusiones mundanas, y disponen de los mejores hechizos contra la intervención sobrenatural que el dinero y las maquinaciones de los Vástagos antiguos pueden proporcionar. El resultado general es que las carreras de cuadrigas son muy justas, y ninguna facción consigue ventaja durante mucho tiempo.

Sin embargo, esto no impide a nadie intentarlo. Los Vástagos son fácilmente atrapados, pues incluso aunque pertenezcan a la minoría que no son partidarios de las cuadrigas, necesitan favores de los que sí lo son, y para ganárselos pueden verse obligados a defender o atacar una facción. Distracer o secuestrar a un auriga estrella, asesinar, incapacitar o sutilmente debilitar un caballo, sabotear cuadrigas: son peticiones posibles...y difíciles. Por otra parte, también se les puede pedir que eviten que se produzcan actividades semejantes. Los caballos y las cuadrigas no abandonan sus establos salvo para ir al circo, pero los aurigas con celebridades, bienvenidos en cualquier cena o festín. Los vampiros que tratan de corromper a los aurigas pueden tener que maniobrar en el ámbito social.

La seguridad de los establos es muy rigurosa, posiblemente más que la que rodea al mismísimo emperador. Por otra parte, existe mucha menos seguridad en el Circo Máximo, porque cualquiera que sabotee la carrera delante de miles de fans frenéticos está tomando una actitud suicida. Y la carrera será repetida si se descubre fraude. Sin embargo, los Vástagos tienen acceso a habilidades que les permiten influenciar una carrera sin que resulte obvio. Naturalmente, los demás Vástagos lo saben, y asisten a las carreras nocturnas para detenerlos.

Aunque las carreras son la parte más importante de la vida de las facciones, no son la única. El reclutamiento también es vital, y la facción que puede reclutar a los mejores caballos y hombres tiene la ventaja. De esta forma, los jóvenes Vástagos pueden ser enviados a buscar talentos para las carreras, y dirigirlos hacia la facción apropiada. Otra maniobra puede consistir en desviar seguidores de una facción a otra, debilitando su base financiera.

Aunque muchos Vástagos son tan fanáticos hacia los Verdes y Azules como cualquier mortal, otros Vástagos tienen una actitud más cínica, manipulando a una facción u otra para que sirvan como matones y aplican la violencia donde la necesitan. Otros Vástagos prefieren mantenerse al margen de las facciones mortales, y son quienes tienen mayor probabilidad de conceder el Don Oscuro a un auriga hábil para adornar las carreras de los vampiros, un acto que puede atraerles la enemistad de quienes apoyaban a la facción que pierde su estrella. Estos aurigas a menudo reciben el Don Oscuro con más aliados y enemigos de lo normal.

SENADO ETERNO CONTRA MAGISTRATURAS

Los Vástagos no están motivados exclusivamente por conflictos mortales, aunque sean incapaces de evitarlos completamente si quisieran. Como en cualquier otro período, existen conflictos entre Vástagos individuales y entre facciones dentro de la sociedad vampírica; muchas ideas del siglo XXI son

igualmente aplicables al siglo I. Sin embargo, también existen dos tipos de conflictos más específicos de las últimas noches del Imperio Romano.

El primero es el conflicto entre el Senado Eterno y las Magistraturas que lo forman. Esto no significa que el Senado Eterno sea atacado por una Magistratura u otra. El Senado Eterno incluye a todos los Vástagos y ejerce su autoridad sobre todas las Magistraturas. Algunos Vástagos quieren la destrucción del Senado Eterno, pero se trata de una perspectiva minoritaria. La mayoría de los Vástagos buscan poder dentro de las estructuras del Senado Eterno, no una estructura nueva.

El conflicto se produce entre los intereses de una Magistratura y los intereses del conjunto de la sociedad de los Vástagos. Promover los intereses de una Magistratura puede fortalecer a los Vástagos de esa facción pero debilitar al conjunto del Senado Eterno. Si esa tendencia avanza lo suficiente podría arriesgar el futuro del Senado Eterno, y la división de la sociedad de los Vástagos en grupos independientes y con diversos grados de enfrentamiento.

Existen dos formas principales en las que este conflicto puede impulsar las historias. La primera es cuando algunos Vástagos promueven su Magistratura a expensas del Senado Eterno, y las demás se les oponen para fortalecer la autoridad general. A menudo los Vástagos que se oponen también son miembros de diferentes Magistraturas, pero lo importante es que actúan para fortalecer al Senado Eterno, no a su propia facción. Algunos Vástagos realmente creen que es mejor que su facción se debilite un poco como parte de un Senado Eterno más fuerte que fortalecer su Magistratura sobre un Senado Eterno débil. Sin embargo otros quieren reclutar aliados de otras Magistraturas en un caso particular y trabajar para un bien común. En este caso la facción se beneficiará más fortaleciendo al Senado Eterno que la facción que simplemente busca su propio interés.

La segunda manifestación de este conflicto dentro de Magistraturas individuales trata sobre la mejor posición o actitud que adoptar. Siempre hay razones para promover los intereses personales sobre el bien común, pero también existen razones para trabajar juntos con todos. Las acciones adoptadas con un objetivo en mente tienen impacto sobre los demás, y si los personajes están interesados en ambas, pueden encontrarse reaccionando a las consecuencias de sus propias acciones, intentando mantener un equilibrio.

Una de las principales amenazas a la integridad del Senado Eterno es la creciente faccionalización de los Vástagos, así que los personajes que aspiren a preservar el Senado Eterno querrán mitigarla. Solapar la pertenencia entre Magistraturas es una de las mejores formas de hacerlo; si uno de cada diez miembros de los Augures es de un clan Popular, se hace difícil para los Augures adoptar posiciones hostiles hacia la Magistratura de los Populares. Solapar la membresía reduce la influencia de los líderes de la facción, debido a que los miembros de la Magistratura responden a más de un líder. No todos pueden demandar y recibir lealtad absoluta.

Otra línea que adoptar es fortalecer los órganos centrales del Senado Eterno. Si los Vástagos llevan sus disputas a los tribunales del Senado Eterno, se sentirán

motivados para mantenerla como una institución fuerte y respetada. Por otra parte, si el Senado Eterno no parece hacer nada útil, es más probable que se concentren en sus facciones, sin preocuparse del debilitamiento del Senado Eterno.

ASPIRACIONES DE LOS PERSONAJES

Existen muchas buenas historias que contar sobre las cosas que los personajes jugadores pueden querer alcanzar. Esto proporciona a los jugadores algo de control sobre el transcurso de la Crónica, y hace más fácil para el Narrador crear historias, y en general, mueve el foco del juego más allá del “enemigo de la semana”. Para el Narrador, una gran ventaja es que si los jugadores deciden lo que quieren hacer sus personajes, es muy improbable que ignoren los ganchos de trama que ofrezcan oportunidades para alcanzar sus objetivos o enfrentarse a lo que los amenazan.

CREAR UN CULTO

Durante su historia Roma ha sido el hogar de muchos cultos místicos, que a menudo enseñan ideas sobre los secretos de la vida y la muerte. Un vampiro podría convertirse en el centro de veneración, consiguiendo acceso fácil a sangre, seguidores y chiquillos potenciales. Un culto secreto podría sobrevivir a la caída del Imperio Romano, la caída del paganismo y la Edad Oscura, algo que podría resultar muy atractivo para los Vástagos que habitan en la situación contemporánea de Roma. Los cultos pueden incluso cuidar de un vampiro en letargo, y pueden proporcionarle apoyo cuando despierte.

Incluso si crear un culto fuese fácil, no todos los vampiros quieren hacerlo; requiere una arrogancia especial convertirse en un dios, y una mentalidad implacable aprovecharse de la gente de esta manera. Sin embargo, no todos los vampiros que crean cultos son monstruos en estado puro, pues algunos se preocupan por sus seguidores y sus habilidades para apoyarles. Estos vampiros pueden conservar una moralidad moderada a largo plazo.

Por supuesto, crear un culto no es tarea fácil. El primer paso es decidir el simbolismo, la mitología y las prácticas. Aunque éstas a menudo están relacionadas con la oscuridad, la sangre y posiblemente la muerte, todavía queda una amplia diversidad. Los vampiros pueden aprovechar las tradiciones de cualquier cultura conocida, y modificarlas a voluntad.

El siguiente paso es el reclutamiento. Dominación no resulta útil, pues para crear un culto se necesita crear un grupo de personas genuinamente leales. Sin embargo, el uso juicioso de Presencia puede resultar

muy útil. Sin embargo, las Habilidades Sociales, son vitales en la selección de candidatos y favoritos de confianza.

Cuando se ha creado el núcleo del culto, los miembros mortales pueden dedicarse a reclutar por sí mismos. Ahora el vampiro necesita dedicarse a proteger el culto de amenazas, que pueden ser mundanas o sobrenaturales. Sus miembros podrían ser perseguidos por brujería, o simplemente amenazados por disturbios o una inclusión bárbara.

Finalmente, el vampiro necesita establecer mecanismos para asegurarse de que el culto sobrevivirá y sus seguidores le siguen siendo leales, incluso cuando no está activo. Como no puede predecir fácilmente cuánto tiempo permanecerá en letargo, también necesita contar con la posibilidad de la muerte de los sumos sacerdotes, y posiblemente con manipular la sucesión aunque no esté presente.

Ésta es una buena inspiración de bajo impacto, pues un culto pequeño y secreto puede insertarse fácilmente en una historia.

Para más información sobre la creación de cultos, consulta el suplemento **Cultos de Cenizas**.

DIRIGIR UNA MAGISTRATURA

Un personaje puede querer aspirar al liderazgo de una de las Magistraturas del Senado Eterno, consiguiendo poder político dentro de la organización. Esto establece una Crónica muy política, lo que en muchos sentidos podría parecerse a las Crónicas sobre las luchas de poder dentro de una ciudad en el siglo XXI. Esto no es necesariamente malo, pues facilita que los jugadores se relacionen, pero se necesita tener cuidado para añadir el estilo del período.

De esta forma los rasgos únicos del Senado Eterno deberían enfatizarse, por el simple hecho de que existe un cuerpo gobernante de vampiros que utilizan Roma como escenario para acontecimientos importantes. Además, los conflictos presentados anteriormente en este apartado deberían utilizarse para dificultar y complicar la política. De especial importancia son los conflictos entre Magistraturas y Senado Eterno. Los personajes que tienen esta aspiración quieren que su Magistratura sea importante, para que como líderes, ser importantes, pero también buscan poder dentro de la estructura del Senado Eterno, así que quieren que sobreviva. Se enfrentan a un dilema especialmente importante.

SALVAR EL SENADO ETERNO

El Senado Eterno es una estructura muy imperfecta, pero proporciona un gobierno único para los Vástagos y les permite influenciar la sociedad mortal con más eficiencia que de forma individual. El Senado Eterno

ASPIRACIONES E HISTORIA

Algunas de las aspiraciones sugeridas aquí cambiarían la Historia si se alcanzaran, así que todo el grupo necesita considerar si quieren permitirlo, como se ha discutido anteriormente, y decidir antes de que los jugadores definan los objetivos de sus personajes. Aunque el éxito nunca debe darse por garantizado, algunos jugadores puede que no quieran interpretar personajes que están condenados a fracasar.

Sin embargo, no deberías rechazar la posibilidad. Aunque el éxito inesperado es divertido, también lo es jugar con figuras trágicas que luchan para alcanzar algo pero finalmente son derrotadas por la Historia. Sin embargo el fracaso a largo plazo no impide el éxito temporal, en el que debes definir cómo tu personaje se enfrenta a su destino. Lo importante es que los jugadores deberían saber con antelación si has decidido que el fracaso es inevitable, así pueden sentirse libres para elegir si quieren jugar o no con personajes con esos objetivos.



también proporciona poder e influencia a algunos Vástagos en concreto –Camilo y el Triunvirato, por ejemplo. Así que como mínimo, existen unos pocos Vástagos que quieren que el Senado Eterno permanezca.

En la historia oficial del Mundo de Tinieblas el Senado Eterno está condenado. Si los personajes jugadores quieren salvar el Senado Eterno, deben enfrentarse a múltiples obstáculos, entre ellos los ataques de los Vástagos bárbaros, la corrupción y colapso de las Magistraturas y el ascenso del cristianismo.

El colapso del Imperio Romano es inevitable en un contexto histórico mínimamente realista. Por otra parte, al Senado Eterno le resulta difícil ejercer su autoridad lejos de la ciudad de Roma, y los personajes pueden tener que viajar a lugares lejanos del Imperio Romano para unir a las provincias y ciudades.

Esta aspiración, aún siguiendo una trama “oficial” puede permitir un éxito parcial. A su nivel más bajo, el Senado Eterno podría sobrevivir en la ciudad de Roma, pero perder su autoridad sobre el resto de los territorios del Imperio Romano. O podría conservar el control sobre los dominios italianos, pero perder el resto del Imperio. También puede tener un éxito entre los Vástagos, causando cambios importantes en la historia vampírica, pero con pocos o ningún efecto en la historia mundana.

RESTAURAR EL PAGANISMO

En el siglo IV, tras convertirse el cristianismo en la religión oficial del Imperio Romano, el paganismo está lejos de haber desaparecido. Los Vástagos paganos siguen aspirando a restaurar el paganismo a su posición como religión oficial del Imperio. Este objetivo es independiente de los prejuicios u hostilidad hacia el cristianismo; los Vástagos paganos podrían querer

devolver el cristianismo a la clandestinidad y destruirlo si es posible, o podrían conformarse de que el cristianismo se convierta en una religión más junto con las demás religiones del Imperio.

El primer elemento a definir es “¿qué paganismo?”. Como se ha mencionado en el Liber III el paganismo no es una religión única ni sencilla. La opción más simple es establecer un pluralismo religioso, sin apoyar a ninguna religión pagana en particular. Es posiblemente una opción muy difícil, ya que no proporciona a los Vástagos paganos un estandarte común.

Obviamente los mejor situados son quienes ya disponen de seguidores –o adoradores- entre la población pagana, aunque un vampiro ambicioso hasta el punto de la megalomanía podría tratar de establecer su propio culto de sangre como religión oficial del Imperio Romano.

En el siglo IV, la religión oficial del Imperio es la misma que la religión oficial de los Augustos. Si su religión es impopular entre la población en general, no es probable que persista más allá de su reinado, como ocurre a menudo. Sin embargo, si los Augustos no pueden ser convencidos, la religión no tiene posibilidad de ser oficial. De esta forma los Vástagos con esta aspiración deben convertir al Augusto reinante o situar a un correligionario cerca de la púrpura imperial. Al mismo tienen que fomentar y propagar el culto por el Imperio.

Obviamente se trata de una aspiración con un elevado impacto. El éxito cambiaría radicalmente la historia mortal y vampírica.

ESTABLECER EL DOMINIO CRISTIANO

Desde una perspectiva del siglo XXI, es fácil pensar que el dominio cristiano ya estaba firmemente asentado en el año 313, pero no lo parecía así en aquella



época. Los cristianos y paganos creían que Juliano el Apóstata restauraría el paganismo a largo plazo, y si hubiera gobernado durante varias décadas quizás lo hubiera conseguido.

Los vampiros cristianos, o quizás una parte de ellos, podrían esforzarse para conseguir que sus compatriotas alcancen el poder. Esto podría incluir el derrocamiento de emperadores paganos; Juliano fue asesinado por un lancero que nunca fue identificado. También podría llevar a provocar a las masas para que ataquen los templos paganos, asesinar a paganos influyentes o carismáticos y proteger a las iglesias y a los obispos. En algunos casos podría ser incluso beneficioso apartar a cristianos que no hacen tanto por la fe como podrían.

Si los personajes de una Crónica siguen esta aspiración, tienen la posibilidad de escribir una historia secreta. Es decir, la historia mortal (y de los Vástagos) transcurre de forma similar a la del mundo real, pero las razones que llevan al curso de los acontecimientos se deben a las acciones de los personajes jugadores. Esta aspiración es más interesante si los jugadores saben que si sus personajes fallan, la historia cambiará, pero jugar con personajes que saben que alcanzarán sus objetivos puede ser tan divertido como jugar con otros que saben que fracasarán. Aunque los jugadores sepan que el cristianismo vencerá, puede que no sepan que fue debido a las acciones de sus personajes.

RESTAURAR LA GLORIA DE ROMA

Aunque Roma fue el origen y centro del Imperio Romano, durante su declive este título es nominal. Muchos emperadores nunca visitan la ciudad, y no tienen influencia en la mayoría de los acontecimientos internos. Todos los acontecimientos importantes se producen lejos, en las fronteras. Los Vástagos romanos pueden aspirar a cambiar esto, para devolver a Roma la importancia que tuvo.

Esta aspiración puede adoptar diversas manifestaciones en épocas diferentes. Los personajes pueden encontrarse con una ciudad amenazada por etruscos y griegos durante los primeros días de la República, pueden encontrarse con Aníbal y los cartagineses a las puertas de Roma, o pueden tener que enfrentarse a las múltiples invasiones bárbaras desde el saqueo de los galos en el siglo IV a.C. que proporcionan muchas oportunidades de salvar Roma y permitirle que continúe sobreviviendo durante otro siglo.

Las aspiraciones de salvar el Imperio Romano en sus últimos días ciertamente requieren cambios en la Historia, porque Roma perdió gran importancia durante la Edad Media. El objetivo más obvio es conservar y expandir la importancia política de la ciudad y la importancia del senado romano. La fundación de Constantinopla por Constantino el Grande dificulta este objetivo, y puede significar que los personajes tengan que sabotear y debilitar la segunda capital para que no haga sombra a la primera.

Sin embargo, el objetivo más importante es conseguir que los emperadores regresen a Roma, por lo menos en importantes acontecimientos ceremoniales. Los Vástagos pueden manipular el entorno de los emperadores para atraerlos a Roma o podrían elevar a la púrpura a prestigiosos personajes con fuerza suficiente para restaurar la gloria de la ciudad.

Defender Roma de los bárbaros —etruscos, galos, cartagineses, germanos— también se convierte en una parte importante de este objetivo cuando el enemigo llega a las puertas. La importancia política de Roma prácticamente se redujo a nada después de que los visigodos saquearan la ciudad en el año 410, e incluso si los personajes han incrementado el poder de Roma, no servirá de nada si no consiguen defenderla.

Dependiendo de la versión precisa que adopte esta aspiración, puede tener casi cualquier nivel de impacto, bien permitiendo que el curso histórico “oficial”

continúe o evitar la última caída de Roma. Puede que el Imperio Romano caiga, pero que Roma se convierte en la capital de un poderoso estado medieval, o quizás incluso consiga recuperar los territorios perdidos y convertirse en la capital de un nuevo Imperio –un Imperio Europeo mucho antes de la Unión Europea.

SALVAR EL IMPERIO ROMANO

Evitar la caída del Imperio Romano es una de las tramas de historia alternativa popular en la literatura y escenarios alternativos. Se trata de una aspiración a una escala muy grande, y siendo realista, posiblemente se encuentre fuera del alcance incluso de criaturas como los vampiros. Sin embargo, **Edad Romana: Vampiro** es un juego, y los límites del realismo los decide el Narrador, así que puedes darles a los personajes la posibilidad de tener éxito.

Las razones de la caída del Imperio Romano son diversas y despiertan gran controversia. Algunos culpan a la expansión del cristianismo, en cuyo caso la restauración del paganismo se convertiría en parte de esta aspiración. Otros señalan a los fallos fundamentales en la economía y la estructura política del Bajo Imperio. Posiblemente sea mejor evitar esta opción, a menos que tu grupo esté lleno de titulados en economía y sociología que realmente quieran jugar una Crónica de ingeniería social secreta.

Sin embargo, los culpables más populares son los bárbaros. Es plausible discutir que si el Imperio Romano de Occidente hubiera sobrevivido a las oleadas de invasores bárbaros de los IV y V hubiera sobrevivido por lo menos hasta que el Islam surgiera de los desiertos de Arabia en el siglo VII. En un escenario fantástico la salvación del Imperio Romano podría consistir en ganar todas las batallas. Aunque los vampiros no pueden luchar directamente, ya que casi todos los acontecimientos importantes se producen durante el día, los Vástagos pueden conseguir información secreta, asesinar a líderes importantes y debilitar defensas, para facilitar la acción de los ejércitos mortales. Semejante Crónica transcurriría en gran parte fuera de la ciudad de Roma, pues los personajes tendrán que viajar a las fronteras para enfrentarse a los bárbaros.

Los personajes también pueden concentrar sus esfuerzos en asegurarse de que generales y oficiales competentes sean enviados a las fronteras, y darles el apoyo necesario. Si los personajes consiguen restaurar primero la importancia política de Roma como centro del Imperio, también podrían hacer mucho por la propia Roma. Incluso así puede que tengan que viajar ocasionalmente a otros lugares del Imperio.

Otra causa posible del colapso del Imperio Romano fueron las frecuentes guerras civiles y sucesorias. Es innegable que los emperadores romanos dedicaron casi tanto esfuerzo a luchar contra posibles rivales y usurpadores que contra los bárbaros. El Imperio Romano podría sobrevivir si los personajes pueden evitar las guerras civiles. Esto también podría requerir viajar fuera de Roma, a menos que consigan traer de nuevo el centro político a la Ciudad Eterna. Los personajes deben fortalecer las figuras de los emperadores competentes y debilitar o matar a los rivales que aspiren a usurpar la púrpura. Los monstruos inmortales también tienen

ventajas cuando se trata de la sucesión al trono: siguen ahí para guiar a los sucesores.

Sin embargo, se trata de una aspiración de muy gran impacto. Un resultado posible es un Imperio intacto gobernado por un Augusto títere controlado por un grupo de vampiros.

FUNDAR UN REINO BARBARO

Por otra parte los personajes podrían aceptar la caída del Imperio Romano ante uno de sus enemigos como algo inevitable y situarse en una buena posición entre el vencedor. Aunque ser el poder tras la púrpura puede estar bien, ser el poder tras un rey etrusco-galocartaginés-parto-huno-germano no es menos ventajoso.

El proceso es bastante simple. Primero los personajes deben encontrar una figura a la que apoyar y tomar el control. Asegurarse de que el títere mantiene el control de sus seguidores, y animarle a atacar el Imperio Romano. Apoyarlo contra los romanos, conseguir vencer y ocupar el lugar del emperador. Otra opción no tan radical es conquistar una parte del Imperio y declararlo independiente, defendiendo el nuevo estado de los vampiros que no les gustan las aspiraciones de los personajes.

Un problema significativo de esta aspiración es que gran parte de las acciones necesarias tendrán lugar lejos de la ciudad de Roma. Sin embargo, algunos líderes bárbaros acuden a Roma, donde se convierten en servidores de los emperadores o rehenes o aliados cercanos a los niveles de poder. De esta forma, los primeros pasos de este objetivo podrían tener lugar en Roma, seguidos por un cambio de escenario cuando el líder vuelve con sus tropas.

El impacto de esta opción puede variar, si la Crónica cuenta la historia de Etruria, el Imperio Galo, el de Palmira, o el de uno de los estados bárbaros sucesores del Imperio. Sin embargo, el complejo político de Europa cambió radicalmente durante la Edad Media, así que la historia mortal podría adaptarse con facilidad.

IDEAS Y CONSEJOS DE HISTORIAS

Las historias impulsadas por los personajes jugadores constituyen la mejor columna para una buena Crónica, debido a que los propios jugadores están interesados en alcanzar los objetivos de sus personajes. Sin embargo, si toda la Crónica gira en torno a cosas que los personajes quieren hacer, puede parecer que el mundo no es nada más que el escenario de sus historias. Hablando estrictamente, es cierto, pero las historias son más completas si el escenario tiene vida propia.

En este escenario un momento de cambio de crisis resulta útil. Altera *todo* lo que ocurre en Roma, y los personajes jugadores no tienen otra elección salvo reaccionar. Su reacción debería ser influida por sus planes, y algunos personajes incluso podrían tratar de aprovecharse del caos para llevar a cabo sus propios planes. Esta sección proporciona información sobre acontecimientos catastróficos que son apropiados para el escenario, y sugerencias de cómo pueden utilizarse.

LA PURPURA IMPERIAL

El Imperio Romano no fue siempre un lugar tranquilo, en que los hijos de los emperadores sucedían a

sus padres con el aplauso pacífico del pueblo. Realmente, la púrpura imperial fue a parar a quien podía apoderarse de ella y mantenerla contra otros. Todo lo que se necesitaba era el apoyo de los soldados, habilidad militar y un poco de suerte.

En esencia, existen dos tipos de aspirantes a emperadores. Los primeros son individuos poderosos, a menudo parientes del Augusto precedente y generales de éxito, que temen, a menudo con buenas razones, que su predecesor ha decidido que son demasiado poderosos. En este caso el Augusto trata de detenerlos o incluso eliminarlos antes de que se rebelen, y en ocasiones sus maniobras con este propósito terminan provocando la rebelión que intentaban evitar. Fue el caso de Julio César y el Senado Romano y del emperador Constancio y de Juliano el Apóstata.

Las rebeliones tienden a producirse cuando el Imperio Romano está relativamente tranquilo. El aspirante a emperador consigue una reputación militar derrotando a los enemigos del Imperio, y mientras lucha contra ellos estará demasiado ocupado para desafiar al emperador. Además, mientras tenga éxito, para el emperador resulta útil. Sólo cuando el enemigo es derrotado, o por lo menos temporalmente pacificado, cambia la situación. El aspirante puede haberse convertido en un militar popular con seguidores y tropas leales, y ningún enemigo que combatir. Los mejores emperadores saben controlar esta fase difícil, pero muchos terminan provocando revueltas debido a su torpeza política. Quienes conocen bien la política del Imperio Romano pueden predecir estas situaciones, y los sabios saben prepararse.

El segundo tipo de aspirantes a emperadores son oportunistas, que se aprovechan del caos que ellos u otros han provocado para ascender y esperan consolidar su posición antes de que otros aspirantes puedan arrebatarles el premio final. Estos aspirantes no siempre consiguen consolidarse como vencedores totales o incluso consolidar su gobierno, pero las guerras civiles de la República y las guerras sucesorias entre las diversas dinastías imperiales son el lugar propicio para este tipo de personajes, y algunos aspirantes prefieren terminar pactando y aliándose con los vencedores en lugar de luchar hasta la muerte.

Estos aspirantes oportunistas a menudo surgen tras la muerte de un emperador, que pueden haber provocado, especialmente si no hay un heredero claro o superviviente. Generalmente se dedican a construir una base de poder, en lugar de atacar de inmediato a los demás aspirantes. Así, sobre todo si la muerte del emperador fue inesperada, el surgimiento de estos pretendientes es difícil de predecir. Su aparición súbita puede dificultar la reacción de los demás, pues el apoyo u oposición son decisiones irrevocables que pueden significar la muerte, dependiendo de la suerte de la guerra.

Como indica el título de este apartado, un símbolo importante del poder imperial es la púrpura. Las ropas de color completamente púrpura se reservaban de forma exclusiva para la familia imperial, y de esta forma exhibirlas deja clara la autoridad suprema del emperador. Ningún aspirante puede reclamar la dignidad imperial sin aparecer en público vestido de color púrpura. Algunos familiares del emperador pueden llevar prendas púrpura,

pero nunca completamente. En algunos momentos y lugares, llevar una prenda de color púrpura era motivo suficiente para la ejecución.

Aunque históricamente la mayoría de aspirantes y usurpadores no hicieron su reclamación imperial en Roma, la Ciudad Eterna, de todas formas es un lugar sugerente para proclamarse Augusto. De esta forma, los Vástagos romanos pueden encontrarse repentinamente con un emperador inesperado –o esperado– en medio de ellos. Aunque algunos pueden ignorarlo, considerando que los mortales no les interesan, los Vástagos que tienen agentes y contactos entre los senadores pueden reaccionar a su presencia, manifestando su apoyo u oposición al usurpador, incluso antes de que el vampiro los instruya. Como los senadores pueden hacer declaraciones diferentes, un inesperado usurpador puede destruir sin saberlo una telaraña construida a lo largo de muchas décadas en una sola noche, dejando a los Vástagos recogiendo los pedazos.

Otros vampiros ven la oportunidad de llevar a cabo sus planes. Algunos pueden querer apoyar al usurpador, otros apoyar a sus oponentes, o incluso aproximar sus peones a su entorno para eliminarlo cuando llegue el momento.

Las historias que surgen de un intento de tomar el control del Imperio requieren gran capacidad política, participación en los asuntos de los mortales y violencia ocasional. Sin importar el resultado hay vencedores y perdedores, y prácticamente no existe quien no termine alterado por un cambio político violento.

DISTURBIOS

Los disturbios son un fenómeno bastante frecuente en Roma. En sus momentos de gloria tiene más de un millón de habitantes, de los que muchos son pobres y marginados, que sólo sobreviven con sus raciones de pan, rumiando su descontento mientras animan a los aurigas. No les cuesta mucho romper unas pocas cabezas o destrozarse una tienda si creen que el tendero les ha engañado. Cuesta algo más crear un disturbio a gran escala, pero a veces las causas pueden resultar confusas.

Sin embargo, no todas las causas posibles son misteriosas. El primer motivo frecuente de disturbios es la interrupción de los repartos de pan. Muchos ciudadanos de Roma dependen de ellos para vivir, así que incluso los rumores de que el reparto podría detenerse en los siguientes días pueden causar inestabilidad, inquietud y violencia menor. Las sugerencias de que los cargamentos de grano pueden haberse demorado o peor todavía, haber sido hundidos o capturados por piratas, pueden provocar disturbios inmediatos, incluso aunque los rumores carezcan de fundamento y sin ningún tipo de promesa de apoyo. Sin embargo, para llegar a este estado es necesario que la ciudad ya se encuentre intranquila; en una situación de calma, se trata sólo de una preocupación y distracción pasajera. Pero la inquietud puede ser utilizada por los demagogos sin escrúpulos, y a menos que los cargamentos de grano terminen llegando, o que la gente se distraiga con el circo, la chusma puede ser dirigida para que descargue su frustración sobre determinados objetivos.

Problemas reales con el reparto de grano pueden ser todavía más serios. Los funcionarios de la ciudad mantienen los problemas en secreto durante tanto tiempo

como les resulta posible, porque saben muy bien lo que pueden hacer los rumores. Sin embargo, si los cargamentos de grano llegan tarde, toda la ciudad termina sabiéndolo. En la mayoría de los años, los almacenes disponen de una reserva para continuar el reparto durante unos pocos días, un par de semanas, porque incluso aunque el Mediterráneo es un lago romano, la llegada de los barcos no tiene puntualidad garantizada. Existen demasiadas personas trabajando en los almacenes de grano para mantener ciertos secretos, y los rumores cotidianos sobre el grano son, bien, el pan de cada día. Las tensiones se incrementan poco a poco, y si los cargamentos no llegan, la gente terminará causando disturbios. El día preciso es difícil de predecir, y depende de los esfuerzos para mantener controlada a la plebe, o para enfadarlos.

La otra gran causa de disturbios en Roma es el Circo Máximo. Las lealtades de la población se encuentran divididas entre Verdes y Azules, como los honores de las carreras. Esto no impide que los partidarios de cada lado crean e insistan que sus aurigas son superiores a los de la otra facción, y que si no consiguen vencer se debe a una combinación de mala suerte, maldiciones y sabotaje. La mayor parte del tiempo la frustración de las carreras no va más allá de las palabras, discusiones verbales en las *cauponae* y frecuentes peleas. La gente con más dinero que moral saben que es muy fácil convencer a un grupo de partidarios de los Verdes para que ataquen a los Azules y viceversa, y frecuentemente se aprovechan de ello.

Los criminales más sabios, o más cautelosos, prefieren permanecer apartados de las facciones, porque es imposible predecir cuando una discusión terminará en disturbios. Una derrota en la carrera de n día, podría provocar poco más que los abucheos de la mitad de las gradas, unos pocos cientos de peleas menores en la ciudad y una media docena de muertos. A la semana siguiente, una derrota aparentemente idéntica podría provocar un disturbio que arrasara barrios enteros y dejara miles de muertos.

Estas dos clases de disturbios difieren en apariencia: en los disturbios del pan la gente comienza a protestar pidiendo comida; en los disturbios de las carreras, aúllan pidiendo la sangre de la otra facción. Sin embargo, la principal diferencia es que los disturbios del pan son más predecibles; no se producen cuando los cargamentos de grano acaban de llegar, y se apaciguan cuando se comprueba visiblemente que hay una gran cantidad de grano en los almacenes. Los disturbios de las carreras, por otra parte, surgen sin aviso y se extienden por la ciudad como un incendio.

No es una metáfora. Los disturbios de Roma a menudo vienen acompañados de incendios. Los alborotadores puede que no los provoquen deliberadamente, pero tampoco se preocupan de apagar las lámparas y braseros volcados, y parte de la ciudad termina ardiendo. En la mayoría de los casos los incendios pueden ser controlados por las milicias urbanas; el Prefecto Urbano está más que dispuesto a matar a cientos de ciudadanos para despejar espacio para que sus tropas destruyan los edificios necesarios para crear un cortafuegos. Sin embargo, Roma ha ardido en varias ocasiones, y puede hacerlo de nuevo en cualquier momento. Incluso entonces las llamas casi siempre son

apartadas de las casas de los ricos, con tanto derramamiento de sangre como sea necesario.

Un disturbio es caos y fuego que ruge en las calles de la ciudad eterna. Un disturbio puede amenazar a los Vástagos tanto como a los mortales, y no puede ser rechazado mediante sutiles planes políticos. La supervivencia es la principal prioridad, y proteger la base de poder la segunda. Un disturbio garantiza una historia de acción física y ritmo rápido.

CAZAS DE BRUJAS

El pueblo y las autoridades de la Antigua Roma se muestran paranoicos sobre los rumores de brujería y hechicería y la posibilidad de que puedan amenazar el Imperio Romano. No existe duda sobre la eficacia de semejantes métodos, o de la monstruosidad de quienes utilizan esos hechizos oscuros.

Por otra parte se cree que la única forma de defenderse de la magia es el uso de magia. Así que incluso que quienes nunca sueñan con crear una tablilla con maldiciones o vengarse de sus enemigos pueden pagarle a una bruja para que prepare un contrahechizo, tratando de protegerse. Esto significa que existen muy pocas personas inocentes de haber utilizado la magia, y muy pocos tienen motivos para no preocuparse por una investigación.

Las actitudes entre los Vástagos son similares, pero ligeramente más incrementadas. Los poderes de las Disciplinas no se consideran hechicería, y no hay nada inherentemente malo en usarlas, e incluso existen quienes se glorifican de su uso. Serían crímenes si los criminales estuvieran vivos, pero la pena apropiada para una bruja es la muerte, y quienes ya han pagado esa pena están libres del peso de la ley.

Sin embargo, la mayoría de los poderes mágicos son condenados. La magia de sangre al margen de la Magistratura de los Augures se considera una abominación que merece la Muerte Final, e incluso los rituales de los Augures pueden ser condenados si son realizados sin la autorización adecuada de la jerarquía de la Magistratura y los sacrificios a los dioses, o por lo menos ésa es la actitud oficial.

Pero los Vástagos también son igual de hipócritas que los mortales; no se sienten menos repelidos a utilizar la magia que ellos, lo cual también hace que muchos Vástagos sean vulnerables a las investigaciones del Senado Eterno.

En este escenario supersticioso, las cazas de brujas son un suceso frecuente. Algo ocurre que hace que un hechicero o hechicera atraiga la atención de las autoridades competentes. Naturalmente, se le tortura para descubrir lo que sabe. Y de forma igual de natural cuenta todo lo que sabe, esperando detener su sufrimiento. Quienes son delatados son arrestados y torturados para que digan los nombres de sus cómplices, y así se extiende la red. La gente, aterrada, comienza a delatar a otros, con la esperanza de que su colaboración aleje las sospechas de ellos. Unos pocos tienen la suficiente fuerza de voluntad para conservar su virtud. Pero no les ayuda.

Las cazas de brujas suelen comenzar en momentos de inestabilidad política, o se necesita distraer a la plebe de otros problemas. Sin embargo, las pruebas sobre la existencia de una extensa red sobrenatural haría temblar incluso al emperador más sereno, que sin duda



ordenaría su propia caza de brujas. En este contexto merece la pena señalar que, aunque los Vástagos no condenen a quienes usan de forma demasiado despreocupada sus Disciplinas, los mortales no hacen distinciones; todos son brujas y hechiceros y merecen la destrucción.

Existen dos tipos de cazas de brujas que podrían afectar a los vampiros. La primera es una purga del Senado Eterno, cuando los Vástagos persigan a otros vampiros que practican artes prohibidas. Las alianzas se rompen, la confianza se traiciona y surgen historias de subterfugio, engaño y política para escapar de la muerte.

El segundo tipo de caza gira en torno a los mortales que descubren la existencia de los Vástagos. Es uno de los mayores temores del Senado Eterno. Los Vástagos nunca se sienten completamente seguros; no cuando todavía extienden su influencia a la luz del día. Si las autoridades mortales de Roma dirigieran su atención hacia los Vástagos, puede que incluso los eliminaran. Aunque resulta muy improbable, como mínimo causaría la destrucción de varios entre las llamas de la multitud enfurecida.

Las historias que pueden surgir de una caza de brujas proporcionan alianzas inestables, cuando los Vástagos se unen contra la amenaza, utilizan intimidación y engaños para desviar la atención de los mortales, manipulan a sus agentes para tranquilizar a las autoridades y seleccionan chivos expiatorios para saciar la sed de sangre de las turbas.

LAS TIERRAS DEL IMPERIO

Desde la fundación de la ciudad, Roma se ha extendido por el mundo, creando un Imperio, que si bien unido por una civilización y un vago sentimiento de un

mismo gobierno, contiene pueblos y culturas muy diversos, no todos tan civilizados como los romanos, por supuesto, pero que aportan una serie de posibles escenarios secundarios a una Crónica ambientada en Roma, o convertirse en escenarios principales simplemente por sí mismos. La conquista de las diversas provincias, desde Hispania a Armenia, puede proporcionar ideas para una serie de historias particulares, con dominios que reflejen el ascenso y la decadencia del Imperio.

La siguiente Descripción del Imperio está situada aproximadamente a comienzos del siglo III, cuando todavía conserva su máxima expansión.

ITALIA

Toda la península de Italia y las islas adyacentes como Sicilia, Sardinia, Corsica y Malta, así como las tres provincias de los Alpes. En ella se encuentran las ciudades más importantes del Imperio como Roma, Tarento, Neápolis, Rávena y Mediolanum.

Italia es la cuna del Imperio Romano, habitado por diversas culturas que casi terminan sepultadas por el mundo latino, pero algunas todavía subsisten durante siglos en Etruria, Sardinia y Sicilia. En las zonas rurales de los Apeninos las gentes, supersticiosas e incultas, preservan muchas tradiciones y creencias ancestrales. El sur de Italia comenzó siendo parte del mundo griego, *la Magna Grecia*, hasta la conquista romana del siglo III a.C., pero aún después la plebe sigue hablando más griego que latín.

Italia posee gran cantidad de ciudades y es una zona muy poblada. Su economía se basa sobre todo en la ganadería y la agricultura. Sicilia es una de las reservas de grano más importantes del Imperio.

La península italiana está separada del resto del Imperio por los Alpes, y en sí misma aloja otra cordillera, los Apeninos, de la que surgen pequeños ríos, con riberas bien regadas y cultivadas. Italia posee extensos pastos y latifundios. Sus puertos están conectados con todo el mundo mediterráneo, ya que Roma es una ciudad insaciable y siempre hambrienta.

LOS VASTAGOS

Roma es el corazón no sólo del Imperio de los mortales, sino también del Senado Eterno de los Vástagos. El Triunvirato de los vampiros romanos normalmente concentra su poder en Italia, incluso en momentos de crisis, aunque poco a poco su poder se irá reduciendo a medida que Roma pierda su importancia.

Fuera de la ciudad de Roma en sí, la mayoría de los dominios están dominados por los clanes Optimates, destacando Cumas, en manos de una poderosa anciana de los Lasombra, conocida por sus poderes proféticos y Pompeya, que fue entregada como dominio a Helena, una hermosa anciana Toreador, a cambio de su alianza con Roma.

Mención aparte merece la isla de Sicilia, dominio inexpugnable del clan Lasombra, donde se encuentra el principal santuario donde duerme su dios cuando no se encuentra de viaje.

HISPANIA

La península ibérica y las islas Baleares, divididas en las provincias de la Bética, la Tarraconense y Lusitania.

Hispania es una tierra de contrastes, y sus provincias son muy diferentes, incluso en su interior. Es famosa por la belicosidad de sus habitantes, y fue la provincia que más tiempo tardó en conquistarse, más de un siglo de continuas batallas y asedios. Su lejanía de las fronteras le permite evitar la mayoría de las invasiones bárbaras hasta comienzos del siglo V.

Una sola legión estacionada en el norte se encarga de vigilar a los galaicos, cántabros y astures, que lejos de estar romanizados, siempre están dispuestos a causar problemas a la primera señal de debilidad. Aunque teóricamente “conquistados”, nunca quedan completamente sometidos.

La Bética, la antigua sede del legendario reino de Tartessos, es una de las provincias más romanizadas del Imperio, con grandes ciudades como Corduba, Hispalis, Astigi y Gades. Es una de las provincias más ricas y adelantadas del Imperio, con una ingente cantidad de recursos agrícolas, mineros y pesqueros. Los senadores procedentes de la Bética son un grupo influyente y rico, en los períodos en los que el senado conserva su fuerza, claro está.

La provincia Tarraconense está a caballo entre la Bética y la Lusitania. La costa y sus ciudades son territorios civilizados y prósperos, pobladas por los descendientes de los antiguos iberos. Entre sus ciudades destacan Tarraco, capital provincial, el gran puerto de Cartago Nova y Caesaraugusta. El interior y la costa cantábrica es un mundo diferente, poblado por pueblos celtas y otros pueblos prerromanos. Las costumbres romanas y bárbaras se mezclan.

Lusitania es una tierra inhóspita e incivilizada, aunque posee algunas ciudades importantes, destacando

sobre todo Emerita Augusta, una de las mayores ciudades del Imperio. Aunque la provincia posee diversos pueblos y tribus, los lusitanos, de origen celta, son los más importantes.

LOS VASTAGOS

Los clanes Optimates son quienes tienen mayor influencia en Hispania, aunque los Lasombra son los más numerosos, habiendo residido en la península desde antes de la llegada de Roma. Su alianza con los romanos fue una maniobra para expulsar a los cartagineses que estaban invadiendo sus dominios. Aunque los pueblos hispanos fueron conquistados o sometidos por los romanos, por lo menos se permitió a los Lasombra conservar sus dominios, a cambio de su alianza con el Senado Eterno.

Caesaraugusta, Hispalis y Tarraco se encuentran en manos de los Ventrue, mientras que Emérita Augusta y Gades pertenecen a los Lasombra. Los Optimates y Populares de Hispania hacen frente a una importante presencia de Brujah y Gangrel ibéricos, algunos de ellos descendientes de los vampiros cartagineses. La poderosa Yzebel, del clan Brujah, es el principal oponente a la presencia del Triunvirato, enfrentada al poderoso Karobos, del clan Lasombra, y sus aliados.

LA GALIA

La Galia abarca las provincias de la Narbonense, Aquitania, Lugdunense, Bélgica y los territorios germánicos más occidentales, con ciudades importantes como Massilia, Lugdunum y Augusta Treverorum. La Galia puede dividirse en dos partes bien diferenciadas, la Galia mediterránea, cuya cultura está muy influenciada por Grecia e Italia, y aunque su sangre sea la de los galos celtas, sus costumbres y aspecto parecen los de Italia; la otra Galia es llamada la Comata (la del pelo largo), o céltica, y aunque la romanización se ha extendido también es patente que se conservan las antiguas costumbres galas en las aldeas y villas.

La frontera del río Rheno está custodiada por varias legiones, manteniendo a los germanos fuera del Imperio. Es una tierra peligrosa, donde se producen frecuentes escaramuzas e incursiones.

La Galia dispone de una buena agricultura, vino y ganadería, y se encuentra bien poblada y comunicada. La artesanía cubre todo lo necesario, sobresaliendo en cerámica y vidrio.

La Galia está delimitada por tres barreras terrestres claras. Al sur los Pirineos, al este los Alpes, y al noreste el Rhenus. Montañosa en su parte central, el resto son suaves colinas con numerosos ríos. Los bosques cubren gran parte de su territorio, algunos de ellos sagrados para los celtas, donde se realizan ritos ancestrales y a menudo sangrientos.

LOS VASTAGOS

Los Optimates están bien representados, y entre los Populares destaca la feroz presencia del clan Gangrel, no todos aliados con el Senado Eterno, pero que toleran a los Vástagos romanos mientras se mantengan en las ciudades y respeten las fronteras de sus dominios, aunque en ocasiones se producen disturbios.

Los Ventrue, cuya principal fortaleza se encuentra en Lugdunum, son los descendientes del

poderoso anciano Antonio Galo, que colaboró con el Triunvirato ayudando a los romanos a consolidar su presencia en la Galia. Tras su marcha a comienzos del siglo IV, su presencia es ocupada por la de su hermano de sangre Alejandro Heleno, que se trasladará a Lutecia en los siglos posteriores.

El sur de la Galia está controlado por una alianza entre los Lasombra y los Toreador de Massalia. La anciana Xarca, del clan Lasombra, es la principal representante del clan, y mantiene buenas relaciones con Helena de Pompeya.

BRITANIA

Britania abarca la mayor parte del sur de la mayor de las Islas Británicas. Al norte se encuentran Caledonia y al este la isla de Hibernia, en manos de pueblos que nunca han sido conquistados, así como otra multitud de pequeñas islas al este, norte y oeste, que parecen moverse, desaparecer y reaparecer en lugares diferentes.

Britania fue conquistada por el emperador Claudio en el siglo I, y desde entonces han sido construidas villas y ciudades de gran tamaño como Londinium y Lindum, no tan pobladas como las ciudades mediterráneas. Los campos del norte de Britania tienen costumbres más prerromanas, aunque el control es mantenido por tres legiones. Los dioses celtas a menudo son adorados con los romanos.

En el norte las legiones tienen una influencia importante sobre el mundo civil, separando el Imperio de los bárbaros por medio de una barrera clara y visible construida en el siglo II, el Muro de Adriano.

Si en algo destacan los britanos es en ganadería, con la que alimentan a las legiones, y sus minas, que producen gran cantidad de metales, especialmente hierro y plata.

En ocasiones los caledonios y pictos atacan de improviso, cruzando el Muro de Adriano y llegando a lugares tan distantes como Lindum. Además, aunque rara vez, llegan barcos de las costas de Germania con

guerreros que atacan y realizan saqueos antes de marcharse. Con el tiempo estos ataques serán cada vez más frecuentes.

Una isla fría y brumosa, rodeada de mares tempestuosos y oscuros a ojos de los romanos, Britania es un lugar recubierto de bosques y marismas, habitadas por bandidos y seres que se burlan de los mortales.

LOS VASTAGOS

El principal poder de Britania es el anciano y autoproclamado dios Mítras, del clan Ventrue, que se alió con el Triunvirato y llegó acompañando a las legiones romanas, derrotando fácilmente toda oposición, y reclamando la provincia como su dominio, aunque tolera la presencia de otros Optimates y Populares. Sus agentes no sólo se extienden por Britania, sino también por el norte de la Galia. Aunque aliado con Roma, es muy consciente de su poder y actúa con completa independencia.

Los Gangrel, tanto Populares como Peregrini, también son numerosos en Britania, que constituye el principal campo de batalla del clan contra la facción de los Lhiannan, a los que llaman traidores. La guerra entre ambas facciones ha continuado desde la conquista de Britania y sobrevivirá incluso a la caída del Imperio.

Se dice que en Hibernia mora la líder de los Lhianann, la Bruja, una poderosa hechicera que ha impedido que los romanos conquistaran su hogar. Acompañada por un ejército de vampiros Lhiannan, Brujah y se dice que algunos Salubri, es una influencia poderosa, aunque ni siquiera los vampiros hibernios han permanecido inmunes a los ataques de los Gangrel y sus aliados.

AFRICA

África abarca las provincias de Mauritania Tingitana, Mauritania Cesariensis, Numidia y África Proconsularis, donde se encuentra la antigua Cartago. Otras ciudades importantes son Leptis Magna y Cirta.

Las dos Mauritania son regiones pobres, casi al



EDAD ROMANA: VAMPIRO

margen del Imperio, donde los bereberes y los pueblos nómadas del interior actúan a sus anchas, y sólo la costa puede decirse que forma parte del Imperio Romano. Pero Numidia y la región de Cartago gozan de grandes riquezas gracias a su floreciente agricultura y al comercio. África termina sustituyendo a Egipto como granero de Roma, exportando además gran cantidad de aceite que rivaliza con el de Hispania, adquiriendo cada vez más importancia en el Imperio.

Estas provincias son defendidas por una única legión cuya misión es protegerlas de los nómadas del desierto y de las montañas del sur de Numidia y el Atlas.

La costa y las zonas montañosas del término son territorios fértiles, muy verdes, con bosques y gran diversidad de animales salvajes, así como ríos y riachuelos. Tras las costas y montañas se extiende el gran desierto, donde los nómadas garamantes se desplazan y comercian con sus extravagantes caravanas de carromatos, cazando a las tribus primitivas al sur del desierto.

LOS VASTAGOS

La destrucción de Cartago no terminó con todos los Brujah. Los supervivientes han creado filii entre los nómadas del desierto y se dedican a lanzar ataques contra Roma, en ocasiones aliándose con otros vampiros, Gangrel y Seguidores de Set.

Pero los Brujah se enfrentan a un poderoso enemigo en un Triunvirato formado por los clanes Lasombra, Malkavian y Toreador, que desde Cartago, no dejan de rechazar sus incursiones. Los Lasombra, de forma pragmática, han concedido el Don Oscuro a algunos caudillos nómadas, enfrentándolos a los Brujah.

Se dice que un anciano Nosferatu duerme bajo las aguas que rodean Cartago y que no mantiene mucho aprecio por los vampiros de tierra firme. Otros recuerdan que en algún lugar bajo Cartago aguarda el dios de los Brujah y otros vampiros en letargo. Aunque tras la conquista de la ciudad los Vástagos romanos se aseguraron de salar la tierra y realizar rituales para evitar que volvieran a alzarse, el temor a su despertar todavía sigue presente entre los Vástagos africanos.

LA HELADE

En la Hélade se encuentran las provincias de Acaya, Epiro, Creta, multitud de islas y Macedonia, donde se encuentran ciudades importantes como Corinto y Atenas.

Desde el siglo II Grecia se encuentra en declive, con sus costumbres corruptas y consumida por el poder y las rivalidades internas, pero todavía conserva su antiguo prestigio y su sabiduría, así como sus secretos ancestrales. Atenas y otras ciudades son visitadas por los romanos deseosos de estudios, revelándose como opulentas y lujosas. La Hélade es una tierra de pensadores y artistas, de hombres de estado pero a la vez individualistas, considerada la tierra del pensamiento. Muchos griegos claman que Roma le ha dado a Grecia la paz, pero la paz de los cementerios. Todavía se celebran los Juegos Olímpicos, donde acuden multitudes de diferentes partes del mundo helénico.

Macedonia y el Epiro son territorios agrestes y rurales, pero poco relacionados con la propia Grecia.

LOS VASTAGOS

Cuatro linajes mantienen gran importancia en Grecia: Brujah, Capadocios, Malkavian y Toreador. Los Brujah todavía son aceptados por los demás clanes, a pesar de ser considerados enemigos de Roma –o quizás por serlo-, y entre ellos se encuentran antiguos filósofos y guerreros, que a menudo se reúnen en la ciudad de Corinto. Los Toreador, liderados por el antiguo Fidiades de Atenas, se aferran a las glorias del pasado, adiestrando nuevas generaciones de artistas y pensadores, aunque algunos han sucumbido a la amargura y la decadencia por el pasado destruido. Las ocasionales visitas de los ancianos Iontius y el cristiano Miguel proporcionan breves atisbos de esperanza al linaje. De hecho, desde el siglo IV Miguel y sus amantes Antonio Galo, del clan Ventruel, y Dracon, del clan Tzimisce, serán los principales artífices del sueño de Constantinopla.

Los Capadocios disponen de una presencia antiquísima en Grecia, destacando el anciano Byzar y el antiguo Dionisiaco de Atenas, poderosos nigromantes y pensadores, aunque desde la conquista romana y la aparición del cristianismo muchos vampiros del clan han preferido emigrar hacia Capadocia y el monte Erciyes.

Los Malkavian son el clan Optimate más poderoso de Grecia. El antiguo Dionisiaco y la Orden de la Visión han convertido las ciudades de Creta en sus principales santuarios. Algunos dicen que custodian antiguo saber, secretos y tesoros.

ILIRIA

Una de las partes del Imperio Romano más extensas, siguiendo la frontera del río Danubio, contiene las provincias de Tracia, Moesia, Dacia, Dalmatia, Pannonia, Nórico y Retia. En esta zona se encuentran pocas ciudades, y las más importantes están custodiadas por legiones, como Aquincum, Carnuntum y Augusta Vindelicorum.

Los pueblos que habitan Iliria son una mezcla diversa de culturas y creencias: celtas, germanos, ilirios, panonios, tracios, dacios y otros.

Durante los siglos II y III estas provincias, especialmente Dalmatia, Moesia y Pannonia son lugares importantes para el reclutamiento de tropas, ayudando a la estabilidad del Imperio. También es una zona peligrosa, ya que muchas de las incursiones de los germanos, especialmente marcomanos, cuados y godos, se producen en esta zona.

Las provincias de Retia, Nórico y Pannonia están más pobladas por celtas influenciados por la cercana Italia. Tracia es más griega que romana, aunque todavía conserva un carácter bárbaro en las zonas más alejadas de la Hélade. La Dacia, conquistada en el siglo I, se encuentra fuertemente romanizada, aunque será evacuada y abandonada por el emperador Aureliano a finales del siglo III, recuperando su carácter bárbaro.

Estas tierras están dominadas por la naturaleza, representada por el Danubio, los Cárpatos, los Alpes Dinámicos, los Alpes Transilvanos y sus bosques impenetrables. Su economía es eminentemente rural, aunque no pobre.

LOS VASTAGOS

Iliria no atrae a muchos Vástagos, aunque un Triunvirato formado por tres antiguos de los clanes

Gangrel, Lasombra y Malkavian acompañó a las legiones romanas en su conquista de Panonia y Dalmatia. Sus descendientes representan la mayoría de los Vástagos aliados con Roma.

Sin embargo, no están solos. Gangrel, Nosferatu y Tzimisce Bárbaros acechan en las fronteras y los rincones rurales de las provincias. Los Tzimisce en especial forman una parte inseparable del paisaje de Dacia y a nadie se le ocurriría desalojarlos. Sólo la llegada del dios de los Lasombra permitió que acudieran los Vástagos romanos, y los pocos que permanecen procuran no molestarles, reconociéndolos como verdaderos señores del lugar.

Brujah y Gangrel son numerosos en Tracia, y aceptan la presencia de una alianza entre Capadocios y Ventrué que se han instalado en Retica.

ASIA

Asia comprende las provincias romanas de Asia, Bitinia et Ponto, Galacia, Licia et Panfilia, Cilicia y Capadocia. Posee grandes ciudades de origen griego como Éfeso, Pérgamo y Mileto, todas en la provincia de Asia, una de las más ricas y poderosas del Imperio.

La zona es un mosaico de pueblos muy diferentes entre sí, desde bitinios procedentes antaño de Dacia, griegos, capadocios helenizados, y costumbres griegas, persas e incluso celtas de los gálatas que procedentes del centro de Europa se establecieron en Galacia hace siglos.

La provincia de Asia, rica y opulenta dispone de una agricultura fuerte y artesanía que es valorada en todo el Imperio Romano.

Bitinia, Ponto, Cilicia, Panfilia y Licia son territorios ricos gracias al comercio y la artesanía, ocupada por grandes ciudades, territorios helénicos que conservan en ocasiones la cultura griega mejor que en la propia Grecia. Capadocia y los territorios orientales están poblados por pueblos de origen persa y armenio. Se trata de un territorio rural y ganadero, lleno de bandidos.

LOS VASTAGOS

Desde la antigüedad Asia ha sido una encrucijada en la que muchos Vástagos han luchado por las ciudades de la zona. Toreador y Brujah han sido los más numerosos, pero el clan más influyente y cada vez el más importante a partir del siglo I es el linaje de los Capadocios. En el corazón de Capadocia, en el Monte Erciyes, el dios del clan ha reunido a sus descendientes y está construyendo un santuario y mausoleo dedicado a la muerte. Otros Capadocios moran entre los cristianos que han acudido a la región huyendo de las persecuciones.

Los Assamitas también están presentes en la zona. Roma está lejos y los Vástagos los respetan e incluso los aceptan en sus ciudades, a pesar de la temible reputación de sus parientes partos. En las zonas rurales, especialmente en Galacia, se encuentran algunos Gangrel, que se dice siguieron a los gálatas en sus migraciones.

ORIENTE

Entre las provincias Orientales del Imperio se encuentran Siria Coele, Siria Fenicia, Chipre, Judea y Arabia Pétreá, con ciudades como Antioquia, Palmira, Cesarea Marítima, Jerusalén y Petra.

Siria es con diferencia la provincia más rica de la región, seguida de cerca por Fenicia. La zona ha sido la cuna de diferentes culturas, sirios, fenicios y pueblos semitas.

Arabia Pétreá es una región parcialmente desértica colindante con otros pueblos árabes, su riqueza proviene del comercio, siendo famosa la ciudad caravanera de Petra.

Judea ha sido una tierra conflictiva para el Imperio Romano, a pesar de las buenas relaciones iniciales entre romanos y judíos. Desde el siglo II se prohíbe a los judíos a habitar parte del territorio y Jerusalén, y se les ha obligado a habitar en otras provincias.

La zona está limitada por los desiertos que lo recorren, a menudo causados por los frecuentes conflictos, y posee pocas zonas montañosas, como el Líbano. El territorio es lugar de paso de caravanas procedentes de lejanos lugares, transportando mercancías de lujo, como especias, canela y seda. Al norte y el este limita con Mesopotamia (que en breves ocasiones ha sido provincia romana) y el Imperio de partos y persas. Al sur se encuentran Arabia y Egipto.

LOS VASTAGOS

Oriente es una zona en la que existen pocos Vástagos romanos, que a menudo terminan enzarzados en los conflictos de los vampiros que les precedieron en el poder y la zona. En Siria Gangrel, Malkavian y Nosferatu han luchado entre sí desde la época del Imperio, y sólo la intervención de varios Toreador griegos parece haber permitido períodos de paz entre los Vástagos o por lo menos han evitado que el conflicto se extendiera demasiado. El antiguo Zaratustra, del clan Lasombra, es el principal poder en la zona, y es muy celoso con su dominio, la ciudad de Antioquia.

La isla de Chipre es el hogar del anciano Tzimisce conocido como el Dracon, toda una excepción entre los vampiros de su clan, ya que disfruta de buenas relaciones con varios Vástagos romanos e incluso se ha aliado con ellos. Desde el siglo IV se instalará en Constantinopla.

Tan conflictivos como los mortales, los Vástagos judíos se han rebelado repetidamente contra los romanos. El antiguo Elías, del clan Ventrué, y sus descendientes, fueron los primeros que apoyaron la rebelión de la provincia de Judea. Y pronto fueron apoyados por Nosferatu, Brujah y Assamitas. Los Capadocios también tienen una importante presencia aquí, pero parecen más interesados en estudiar los orígenes filosóficos y esotéricos del judaísmo y del cristianismo que en participar en la política de la región.

EGIPTO

La región de Egipto abarca la propia provincia de Egipto y la Cirenaica, aunque sus límites al sur no son muy precisos.

Egipto es la región más exótica del Imperio, siendo especialmente misteriosa. Egipto es por antonomasia la tierra de la sabiduría sagrada, la tierra del *hekau* (magia sagrada). Como el faro de la ciudad de Alejandría, esta tierra emite luz propia sobre el mundo antiguo. Egipto es una posesión del emperador, y por ello

cualquier senador que quiera visitarla debe pedirle permiso.

La Cirenaica es una región árida poblada de pequeñas ciudades costeras dedicadas al comercio y la artesanía, en la que los más intrépidos de los mercaderes se atreven a cruzar el terrible desierto de los garamantes en busca de las fabulosas ciudades de oro del sur.

Los mercaderes griegos parten de Myos Hormos, en Egipto, en sus viajes comerciales a la India en busca de las especias y del país de Sedere (China), de donde procede la seda. Todo en Egipto es exótico, toda clase de mercadería puede encontrarse en sus comercios y mercados.

LOS VASTAGOS

Egipto es fuente de gran orgullo e inquietud para el Senado Eterno. Los Vástagos romanos tienen bastante influencia en las ciudades del Delta del Nilo, especialmente en Alejandría, gobernada por una alianza de vampiros de los clanes Malkavian y Toreador, y desde el siglo II Antinópolis, gobernada por el rey niño Antonio Antino, del clan Ventrué.

Los Malkavian consideran la Biblioteca de Alejandría su principal centro de reunión. El enigmático Bibliotecario Necross (y sus muchos ayudantes) es el principal custodio.

Sin embargo, todos los Vástagos saben muy bien que son extranjeros en la tierra de Egipto, y que sus verdaderos dueños sisean a la sombra de los antiguos templos de los dioses con cabeza de bestia: los Seguidores de Set. Aunque son un clan Peregrini, los Vástagos romanos los tratan con cortesía y cordialidad, procurando permanecer al margen de sus telarañas de corrupción, algo que no todos consiguen.

Sólo los Capadocios, Gangrel y Ravnos parecen enfrentarse abiertamente a los Setitas, cada linaje por sus propias razones. Las guerras contra los Seguidores de Set son feroces, y se dice que no son los vampiros los únicos con rencillas con los adoradores del Dios Oscuro. Bestias con cabeza de chacal, gato y de cocodrilo, hechiceros inmortales y otros también se muestran especialmente hostiles hacia los Setitas.

TERRA INCOGNITA: MAS ALLA DE LAS FRONTERAS

El Imperio Romano está bordeado por cuatro grandes fronteras –limes- fieramente defendidos por las legiones: al norte la tierra de los germanos, sármatas e hiperbóreos; al sur el mar de arena, el gran desierto y Etiopía; al este el reino de partos y persas, ancestrales enemigos del Imperio, y al sur de Partia, Arabia, tierra de desiertos y oasis. Cada limes es muy diferente al otro, con culturas y civilizaciones muy diferentes entre sí.

GERMANIA Y SARMATIA

Las tierras del norte, Germania, Scandia, Thule y Sarmatia se encuentran pobladas de aguerridas y salvajes tribus de germanos, sármatas nómadas y otros pueblos, siempre esperando cualquier debilidad del Imperio para atravesar sus fronteras y saquear sus riquezas o establecerse en su interior, por las riquezas del mismo.





Contrariamente a lo que muchos piensan, el contacto comercial con la civilización romana hace que desde el siglo I los bárbaros evolucionen, adoptando elementos y costumbres romanas. Aunque en el siglo I a.C. los romanos los consideren poco más que hordas aullantes de salvajes vestidos con pieles, en el siglo IV disponen de buenas armas y son capaces de realizar movimientos militares que ponen en jaque a las legiones romanas.

LOS VASTAGOS

Tribus de feroces Brujah, Gangrel, Nosferatu y Tzimisce acechan en las fronteras, y cuando no están luchando entre sí se dedican a esperar el momento de azuzar a las tribus mortales contra las fronteras del Imperio.

Dos grandes ancianos Gangrel controlan a la mayoría de los Bárbaros del clan: Woden el Sacerdote en el norte y Mathasunta la Huna. Cuando los pueblos hunos se ponen en movimiento desde el lejano oriente, empujan a los pueblos germanos a atravesar las fronteras del Imperio. Se dice que la terrible Baba Yaga, según algunos la diosa fundadora del Clan Nosferatu, es la responsable de la migración de los hunos y otros pueblos germanos, acompañada por un ejército de monstruos formado por sus descendientes y otras criaturas.

EL GRAN DESIERTO Y ETIOPIA

El gran desierto del norte de África encierra muchos misterios y peligros diversos, poblado por nómadas y animales extraños. Las provincias africanas están pobladas por beréberes, llamados mauros por los grecorromanos, siendo la zona más inhóspita para los romanos, salvo el área cercana a la costa en torno a Cartago, Numidia y Mauritania.

Los garamantes y sus caravanas comercian activamente con el Imperio Romano, trayendo consigo exóticos animales africanos y esclavos negros del sur del gran desierto. A menudo entre estos esclavos aparecen algunos hechiceros o curanderos conocidos como *nyctosofoi*. Los garamantes están asentados en las regiones centrales del gran desierto. Es un misterio para Roma como sobreviven. Etiopía es un gran país al sur de Egipto, famoso por su riqueza en oro e incienso, pero inhóspito, duro y poblado por tribus etíopes belicosas, salvajes y extrañas.

LOS VASTAGOS

Sólo los Bárbaros Gangrel parecen en condiciones de sobrevivir a las duras condiciones del desierto, acompañando a los beréberes y garamantes en sus desplazamientos, en ocasiones actuando como pastores de mortales. Algunas tribus son acompañadas por otros clanes, como Brujah, Assamitas y Seguidores de Set, pero son minoría.

Se dice que al sur del gran desierto se encuentra una comunidad de extraños vampiros, descendientes de dioses que no son romanos, y que son conocidos colectivamente como *Laibon*. Según los rumores y los escasos viajeros que llegan al Imperio Romano parecen parientes de los Gangrel, pero diferentes, más espirituales y menos bestiales.

Etiopía es un reino ancestral gobernado por los Nosferatu, algo que despierta la incredulidad de los

Vástagos romanos. Estos Nosferatu etíopes a menudo han luchado contra los Seguidores de Set y otros Vástagos extranjeros, principalmente Capadocios y Brujah, que han intentado instalarse en su dominio. Se dice que los Salubri disponen de un santuario oculto en Etiopía, y que se encuentran aliados con los Nosferatu.

PARTIA

El gran adversario de Roma, el Imperio Parto está gobernado por el Rey de Reyes, siempre dispuesto a invadir el territorio romano. Los dos imperios han librado batallas innumerables, y aunque el resultado ha sido incierto, los romanos parecen haber llevado la ventaja, arrasando la capital parta, Ctesifonte, en varias ocasiones, aunque nunca han conseguido someter definitivamente a sus adversarios, que siempre han tenido tiempo para recuperarse y contraatacar, arrasando las provincias romanas orientales.

El reino de los partos –y desde mediados del siglo III de los persas sasánidas- es una tierra vasta, en su mayor parte inhóspita, cuyas fronteras alcanzan la India y la ruta de la seda. Dividido en numerosas satrapías que actúan como reinos, cada una tiene su propio carácter naturaleza e historia. De hecho, Partia es sólo una de las muchas satrapías que forman este vasto imperio: Media, Persia, Aria, Carmania, Gedrosia, Aracosia, entre muchas otras.

LOS VASTAGOS

De la misma forma que el Imperio Parto constituye el principal rival del Imperio Romano, los vampiros partos también son considerados enemigos por los Vástagos romanos, por lo menos a primera vista, aunque las relaciones no son tan agresivas como parece.

El principal artífice de la Alianza de los Inmortales, que abarca a la mayor parte de los vampiros partos, es el anciano Marduk, del clan Assamita, que gobierna Ctesifonte, sostenido por muchos miembros de su clan, que es el linaje predominante en la zona, ya que se dice que custodian el lugar de descanso de su dios, en algún lugar bajo las muchas montañas del Imperio Parto.

Sin embargo los Assamitas no están solos, contando con el apoyo de los Sacerdotes de Ahriman, una facción del clan Lasombra con fuertes creencias zoroástricas y entre los que se rumorea que existen poderosos hechiceros de la oscuridad. Sus principales oponentes son los Sacerdotes de Mitra, descendientes del anciano Ventrué que terminó uniéndose a los romanos. Desde la marcha de Mitra los Ventrué partos son una débil minoría.

Otros clanes como los Brujah, Capadocios, Gangrel, Malkavian y Toreador también son numerosos en Partia, aunque no disponen de tanto poder como los mencionados. En las fronteras orientales del Imperio se encuentran bastantes Ravnos procedentes de la India, a menudo acompañando a las tribus nómadas que huyen del rígido sistema de castas.

ARABIA

La tierra de los árabes puede dividirse en tres grandes zonas para el Imperio Romano. La Arabia Pétreá es una provincia imperial con capital en Petra, la antigua ciudad de los nabateos. Al sur se encuentra la Arabia Deserta, llamada por los árabes el Hiyaz, donde la ciudad de La Meca es el centro del comercio en la zona, próspero centro religioso de muchos cultos árabes. Finalmente la Arabia Felix, que los árabes llaman Yemen, que significa “felicidad”. Los árabes suelen comerciar con los romanos, ya que por sus tierras pasan las caravanas procedentes del lejano oriente.

LOS VASTAGOS

Algunos Vástagos, especialmente Assamitas, Lasombra, Malkavian y Nosferatu, han probado suerte en las ciudades árabes, y algunos incluso han prosperado con el comercio de la zona, aunque su riqueza e influencia no puede compararse a las de los romanos.

El principal poder entre las tribus nómadas de Arabia son los Gangrel, liderados por el anciano Zayyat, un terrible vampiro que parece satisfecho con vagar por los yermos de su tierra manteniéndose apartado de las ciudades. Sólo quienes se atreven a molestar a las tribus nómadas se encuentran con su cólera implacable.

La principal oponente de Zayyat es Al-Ussa, una anciana Malkavian que se hace adorar como diosa de la luna, y cuyos chiquillos acechan en los asentamientos de la zona. La anciana y sus chiquillos a menudo se enfrentan sangrientamente con los Gangrel por el control de las tribus árabes.

En Yemen se habla de la temida Hirem, la Ciudad de los Pilares, que según se dice fue construida por un linaje de vampiros que sacrificaron a sus habitantes a dioses oscuros y terribles. Algunos vampiros creen que son leyendas referentes a los Baali, que disponen de varios nidos ocultos en el desierto.

LINEAS DE SANGRE

La sangre de los dioses es una orgullosa herencia, pero algunos vampiros la contaminan y desperdician, convirtiéndose en esclavos de dioses menores. Muchos de los clanes romanos, especialmente los Optimates, los consideran linajes bastardos, defectuosos de alguna u otra forma, porque no han sido bendecidos por los dioses romanos, ni siquiera por los titanes, sino que constituyen desviaciones posteriores, fruto de la mezquindad y la debilidad. En la mayoría de los casos estas criaturas defectuosas perecen, pero a veces persisten, formando líneas de sangre.

En este apartado se trata sobre las cuatro principales líneas de sangre de **Edad Romana: Vampiro**. Los terribles Baali, servidores de los titanes y que algunos consideran que se trata de un clan más. Las Lamias, adoptadas por los Capadocios como guardaespaldas y guerreras. Las Lhiannan, terribles brujas y druidas de la sangre que han sido uno de los principales enemigos de los Vástagos de Roma y los Verdaderos Brujah, un grupo de filosóficos vampiros que afirman ser los descendientes de un legado usurpado en tiempos antiguos.

Baali

<BAALI >

Si existe un linaje que produzca mayor repugnancia y rechazo entre los demás Vástagos son los Baali. Creados en un momento desconocido, bien por la locura de un dios o por la sangre derramada por los titanes al ser derrotados, desde la caída de la Ciudad de los Dioses periódicamente se han levantado, formando imperios de iniquidad antes de ser derrotados: Mesopotamia, Creta, Cartago...una y otra vez los clanes han formado alianzas para destruirles, y ellos han regresado a las sombras para recuperar fuerzas y esperar el momento de levantarse de nuevo.

Para los Baali se trata de una visión hipócrita. Más que en ningún otro momento los Baali saben que nunca levantaron solos sus imperios, y que contaron con la ayuda de otros clanes para sus propósitos. De hecho, a pesar de su reputación, algunos Vástagos acuden a ellos, de la misma forma que los mortales acuden a brujas y envenenadores para deshacerse de sus enemigos.

Apodo: Abominaciones

Signo del Zodíaco: Géminis

Dioses: A partir de las leyendas de los Baali y de las investigaciones de los demás Vástagos, los vampiros creen que los Baali fueron creados por un dios o titán, pero no saben cuál. Una leyenda habla del esclavo cantor de un dios, un joven de belleza inigualable y de ojos como esmeraldas, que terminó volviéndose contra su señor y realizando un crimen tan blasfemo que fue maldecido por ello. Otra leyenda habla de un grupo de enviados de los dioses que fueron recibidos por una tribu de mortales, que los sacrificaron y se bebieron su sangre. Otra leyenda habla de un titán caído en la guerra contra los dioses, cuyo cadáver era adorado por un culto tan degenerado que un dios lo destruyó, pero en la batalla contra los adoradores del Titán una gota de su sangre se derramó sobre los muertos, resucitándolos de forma impía. Otra leyenda habla de un titán caído de los cielos en una estrella, que contaminó un enjambre de langostas que fueron devoradas por un viajero hambriento. Ni siquiera los Baali se ponen de acuerdo sobre sus orígenes, y en ocasiones han surgido conflictos religiosos entre ellos debido a sus diferencias religiosas.

El rumor más terrible es que uno de los dioses romanos se corrompió, y en su locura creó a los Baali para destruir a los demás clanes y el mundo. La identidad del dios se desconoce, pero algunos eruditos se decantan por Plutón, Saulot o el dios de los Assamitas.

Al margen de su fundador, los Baali a menudo hacen sacrificios a espíritus y dioses destructivos, pero pocas veces abiertamente. Se decantan por los cultos en los que los sacrificios humanos son aceptados, y a menudo se infiltran en los cultos de diversos dioses y los subvierten y corrompen. Se sabe que los cultos de los dioses de Cartago y Fenicia han sido utilizados por los Baali como fachada, así como el culto de Dagón y

Astarté en Oriente Medio. Otros Baali se presentan como dioses ante los mortales, creando sus propios cultos personales, que normalmente no suelen tener muchos seguidores, debido a sus prácticas inmundas. Algunos incluso adoran a dioses de nombre impronunciable, que nadie más parece conocer salvo ellos. Se dice que algunos fomentaron el cristianismo desde sus inicios, hasta que la religión escapó a su control, y ahora tratan de corromperla y destruirla extendiendo las herejías y los conflictos internos.

Creación del personaje: Aunque los Baali extienden su corrupción por donde pueden, la mayoría buscan sabiduría y astucia en sus filii. Normalmente se trata de leales seguidores de su culto, que saben ir más allá de sus enseñanzas y que a menudo poseen una perspicacia y visión extraordinaria. Los Atributos Mentales suelen ser Primarios, pero los más jóvenes prefieren seducir y no convencer, así que los Atributos y Habilidades Sociales también se encuentran bastante extendidos en la línea de sangre. Su Trasfondo más frecuente suele ser Rebaño.

Casi todos los jóvenes Baali siguen la *Via Humanitatis*, pero se trata sólo de algo temporal, una envoltura de la que terminan despojándose a medida que van adquiriendo sabiduría y poder. Los que consiguen sobrevivir largo tiempo a menudo terminan adoptando alguna versión de la *Via Desideratio*, algo que enfurece a los seguidores del Deseo. Los más antiguos conocen sus propias Vías, como la *Via Quiritates*, que fomenta el servicio a los espíritus corruptos y la extraña *Via Hyron*, cuyos seguidores forman proles que parecen enjambres de alimañas.

Disciplinas: Daimonion, Ofuscación, Presencia

Debilidad: Todos los Baali forman parte del culto a uno u otro dios corrupto. Por esta razón los símbolos sagrados y protecciones de otros dioses pueden ser utilizados contra ellos. Un Baali no puede entrar en el templo de un dios sin ser invitado por un sacerdote de ese dios. Se dice que son especialmente vulnerables a la fe de judíos y cristianos, que incluso les puede causar daño.

POSICION

Los Baali han acompañado a los demás vampiros desde la caída de la Ciudad de los Dioses, y algunos les acusan de ser responsables de su destrucción. Sin embargo, los primeros registros de su presencia se remontan a la lejana Sumeria. Se dice que los tres primeros Baali extendieron sus cultos en las ciudades de Mesopotamia, utilizando sus ritos para adorar a sus propios dioses, y realizando numerosos sacrificios. Finalmente, el poder de uno de ellos, Nergal, se hizo tan poderoso que los clanes Gangrel, Lasombra y Toreador de la zona se unieron contra él. La ciudad de Naskham-Shapir fue destruida, pero Nergal consiguió huir.

Nergal reapareció en Creta siglos después. Al parecer había descubierto el cuerpo dormido de un titán, y planeaba despertarlo. El cielo del Egeo se oscureció y los mares se llenaron de sangre con los sacrificios de sus adoradores. Nuevamente una alianza de clanes se formó contra él, en esta ocasión con Brujah, Toreador, Ventrue y Seguidores de Set. Su santuario fue destruido y el propio Nergal también pereció, aunque algunos dicen que nuevamente consiguió huir.

En Fenicia residió Andremelech, otro de los Tres Baali, que fue llamado por los vampiros de Cartago para que prestara su apoyo a su proyecto de construir una ciudad que superara en gloria a la Ciudad de los Dioses. Los Baali aceptaron y gracias a su colaboración, Cartago pronto se convirtió en una gran potencia mediterránea. Sin embargo fue al precio de convertir la ciudad en un santuario blasfemo, donde la sangre fluía y los niños eran abrasados en ídolos de bronce. Los Vástagos de Roma formaron una alianza y destruyeron Cartago.

A pesar de su derrota, los Baali han conseguido perseverar, y muchos ahora buscan al Tercer Baali, el *Innominado*, tratando de encontrar guía. Los más escépticos o pragmáticos se dedican a construir sus propios cultos y bases de poder, tratando de forjar su propia gloria, a menudo cooperando con otros clanes ansiosos de compartir sus dones para sus propios propósitos.

Existen tres grandes facciones dentro del linaje, cada una según se dice, descendiente de los Tres Baali fundadores: los seguidores de Nergal, los *Heraldos de la Destrucción*, desorganizados y destructores, los *Devoradores de Huérfanos*, descendientes de Moloch, que constituyen la facción más poderosa y organizada, controlando los principales nidos y que son los más accesibles para los Vástagos, y finalmente los *Avatares del Enjambre*, los más extraños Baali, que se dedican a extender plagas y a actuar como criaturas por completo inhumanas, como abejas, avispas u hormigas.

DOMINIO

Debido a la suspicacia y el rechazo que despiertan en otros clanes, los Baali eligen cuidadosamente sus dominios, normalmente en lugares apartados o en comunidades aisladas, que pueden someter y corromper sin llamar la

atención. En Oriente Medio y en las tierras fuera del Imperio Romano no son muy conocidos, así que todavía disfrutan de cierta aceptación, pero en cualquier caso procuran mantener sus prácticas más cuestionables en secreto.

Los Baali forman nidos, cultos establecidos ante el más viejo y poderoso, que cuenta con varios servidores entre sus *fili*. A menudo los Vinculan por Sangre, aunque los más prometedores son enviados a crear otros nidos. Su estructura tiene un carácter religioso, y a menudo sustentada por las creencias esotéricas del fundador.

Un hecho poco conocido, es que los Baali pueden convertir a otros vampiros con su sangre, aunque es un rito que deben aceptar libre y voluntariamente, convirtiéndose en Baali, al mismo tiempo que conservan la herencia de sus clanes. Estos “convertidos” a menudo se encuentran infiltrados entre la Estirpe, por lo que la influencia del linaje es mayor de lo que se cree.

Por lo que se refiere a su extensión, los *Heraldos de la Destrucción* se encuentran sobre todo concentrados en Europa, desde Britania hasta la Tracia. El culto de Cibele es el que ha sido más corrompido por los Baali, aunque los Malkavian se han esforzado por acabar con su terrible influencia. Otros han viajado entre los bárbaros, animándoles a practicar ritos cada vez más sangrientos. Los relatos de lo que hacen los bárbaros con los prisioneros romanos a menudo son más reales de lo que se cree.

La facción de los *Devoradores de Huérfanos*, los descendientes de Moloch, se extienden por el norte de África y Oriente Medio, compartiendo territorios con los *Avatares del Enjambre*, aunque éstos, menos numerosos, a menudo prefieren tierras más desoladas. En Oriente Medio se encuentran los nidos más antiguos de los Baali, entre ellos el de Tanit, en Tiro, que es la más poderosa de los descendientes de Moloch. Otros nidos se encuentran en las catacumbas de otras antiguas ciudades como Damasco y Gaza. En Egipto su presencia se encuentra limitada por los Seguidores de Set, que los consideran competidores, y que a menudo destruyen a todos los Baali que encuentran.

Los Baali también buscan la legendaria ciudad de Chorazín, según algunos, el santuario del que surgieron



los Tres Baali, que creen que los demás clanes no consiguieron destruir por completo, así que lo ocultaron para evitar que nadie volviera a entrar en él. Estos buscadores creen que se encuentra en algún lugar perdido de Oriente Medio y algunos incluso afirman que ni siquiera se encuentra ya en este mundo.

INTERESES

Los Baali guardan sus propios secretos. Según los más antiguos, en tiempos lejanos hubo una batalla entre los dioses de la luz y los de la oscuridad, y los segundos fueron derrotados, pero no destruidos, y fueron expulsados del mundo al vacío que se encuentra más allá.

Sin embargo, cinco de los dioses de la oscuridad no se resignaron a su destino y regresaron, pero se encontraron con que el mundo gobernado por los dioses de la luz los quemaba, y que no podían existir en él. Una tribu de hombres encontró a estos dioses y los ocultó de la luz, quedando marcados para siempre por la oscuridad. Supieron que si los despertaban, llamarían a sus hermanos y comenzaría otra guerra que destruiría el mundo, así que los mantuvieron dormidos con sacrificios, al mismo tiempo que les robaban parte de su poder. Con el tiempo la tribu se dividió en cinco. Cada tribu se quedó con el cuerpo de uno de los dioses dormidos y partió.

Sólo una permaneció en el lugar donde habían caído los dioses del cielo, en Mesopotamia.

En algún momento estos hombres recibieron la visita de un dios de la luz. Según las leyendas, lo mataron y lo devoraron y en otras el dios los mató a todos, salvo a tres. En cualquier caso, habían nacido los Baali.

Pero pronto hubo divisiones entre Nergal y Moloch. Nergal quería despertar a los dioses dormidos y gobernar el mundo, mientras que Moloch, más cauto, sabía que despertar a los dioses provocaría la destrucción del mundo y como mucho los Baali se convertirían en meros esclavos de los dioses de la oscuridad. Por esta razón muchos antiguos Baali se dedican a hacer sacrificios para mantener a los dioses dormidos, aunque por supuesto, también se dedican a incrementar su propio poder personal.

La división entre Nergal y Moloch no sólo se ha transmitido a sus descendientes, sino a jóvenes y antiguos. Algunos de los Baali jóvenes, especialmente los cristianos que recibieron el Don Oscuro, se consideran los Heraldos del Apocalipsis y creen que su función es provocar el fin del mundo y ocupar su lugar entre los demonios. Los antiguos contemplan preocupados esta situación, aunque algunos parecen resignados, considerando que si los cinco dioses de la oscuridad consiguieron llegar al mundo algún día despertarían.



EDAD ROMANA: VAMPIRO

LAMIAS

<LAMIAS>

Esta joven línea de sangre mayoritariamente femenina, que aparece en algún momento del siglo I, en principio no despierta excesiva atención de la Estirpe. De hecho, la mayoría de los primeros Vástagos que se encuentran con ellas simplemente las consideran miembros del clan Capadocio. Surgidas de un extraño culto religioso con raíces antiquísimas, pronto comienzan a acompañar a los vampiros Capadocios, protegiéndoles y ayudándoles en sus investigaciones de la muerte, e incluso desarrollando sus propios rituales y ceremonias, relacionados con las plagas y las enfermedades, que consideran el aliento de Plutón.

Sin embargo, los Vástagos que las conocen pronto perciben que existe algo más que el sereno semblante de las guardaespaldas de los Capadocios. También existen antiguas sacerdotisas y videntes que practican rituales considerados tan repugnantes y perversos como los de los Baali, aunque parece que de ellos obtienen una extraña sabiduría y una perspicacia clara sobre el destino.

Apodo: Gorgonas, Brujas

Signo del Zodíaco: Virgo

Dioses: Las Lamias afirman que su culto fue creado por la primera Lamia, que según dicen era hija de una antigua diosa de la luna y de la noche y así creó un culto a la adoración del poder de las mujeres, de la luna y de su madre. Con el paso del tiempo el nombre de Lamia se convirtió en el título de la suma sacerdotisa del culto, que prosperó y se extendió a lo largo del tiempo, descubriendo muchos secretos arcanos y practicando ritos místicos y terribles para profundizar en su conocimiento del mundo.

Los Vástagos a menudo creen que Lamia era una de las hijas de Artemisa o Diana, diosa de la luna y de la caza, que también es adorada por las mujeres amazonas de Escitia. Sin embargo, otros no están tan seguros, afirmando que podría tratarse de una deidad más antigua. Cuando las Lamias utilizan los ritos grecorromanos para disfrazar su adoración a menudo recurren a diosas femeninas, especialmente Diana, Juno, Ceres, Cibele, Atenea, Proserpina y Venus. También adoran a otras diosas relacionadas con la luna y la guerra, como Hathor y Sekmet, Astarté, Ishtar y la semita Lilith.

Creación del personaje: La mayoría de las Lamias son mujeres, aunque también han concedido el Abrazo a algunos hombres que se han ganado la confianza de la Diosa. Tienden hacia una amplia variedad de Atributos, Habilidades y Disciplinas. Los Atributos Físicos, especialmente la Resistencia, son adecuadas para guerreras y místicas que realizan regularmente dolorosos rituales. Los Atributos Sociales son adecuados para las Lamias más sensuales, y los Atributos Mentales, especialmente la Percepción, son importantes para las videntes y hechiceras. Por supuesto, las Lamias que actúan como guardianas para los Capadocios requieren

algunas técnicas de lucha, aunque otras colaboran con ellos en otros aspectos como consejeras o auxiliares en sus experimentos nigrománticos.

En cuanto a sus Vías, la mayoría siguen la *Via Humanitatis*, o alguna de las Vías de sus aliados Capadocios. Se rumorea que disponen de su propia Vía, basada en sus propias creencias y conocida como la *Via Lilitu*.

Disciplinas: Fortaleza, Mortis, Potencia

Debilidad: El mordisco de una Lamia es portador de una virulenta enfermedad. Cualquier persona de la que se alimente una Lamia debe superar una tirada de Resistencia (dificultad 6 para las mujeres y 8 para los hombres) o contraerá una fiebre como la peste, que resulta fatal en unos días.

POSICION

La historia de esta línea de sangre se dice que se extiende hasta la primera hija de *Mater Nigra*, conocida con el nombre de Lamia. Creó un culto a la adoración del poder de las mujeres, de la luna y de su madre. Con el paso del tiempo el nombre de Lamia se convirtió en el título de la suma sacerdotisa del Culto de *Mater Nigra*, que prosperó y se extendió a lo largo del tiempo, descubriendo muchos secretos arcanos y practicando ritos místicos y terribles para profundizar en su conocimiento del mundo.

El culto era especialmente poderoso en el Mediterráneo Oriental, donde se encontraban sus principales santuarios, templos y lugares sagrados, y donde la propia Suma Sacerdotisa Lamia presidía los ritos de los solsticios de verano e invierno. En otros lugares el culto actuaba en secreto, pero en el este el culto era fuerte, aunque no excesivamente influyente. Aunque era tolerado, nunca fue completamente aceptado, y constituía un enigma para quienes se interesaban en él y quizás algo inquietante y peligroso para quienes temían el poder de las mujeres. De vez en cuando un gobernante o un sacerdote de otro culto intentaba destruir a las seguidoras de *Mater Nigra*. Cuando esto ocurría, las mujeres del culto ponían en práctica las enseñanzas militares y bélicas que recibían con sus enseñanzas espirituales. Aunque atravesó épocas de prosperidad y decadencia, el culto consiguió sobrevivir a lo largo del tiempo.

Se desconoce cuándo y por qué, Lazarus, Filius del dios Cappadocius, acudió al más sagrado de los rituales del culto, el rito del Solsticio de Verano. El propio Matusalén se ha negado a exponer sus motivos. El momento y la razón han sido fruto de numerosas especulaciones. La mayoría de los Capadocios creen que Lazarus estaba investigando una serie de rumores sobre el Culto de *Mater Nigra*, intentando descubrir si los sangrientos ritos del culto podían proporcionar mayor conocimiento sobre los misterios de la muerte. Otros

dicen que Lazarus fue atraído por el poder del ritual del Solsticio de Verano. Sin embargo, las propias Lamias afirman que *Mater Nigra* guió al vampiro hasta el lugar, y que fue su instrumento para llevar a la Suma Sacerdotisa Lamia a la oscuridad. Las Lamias también afirman que la razón de que Lazarus atacase a Lamia, fue porque *Mater Nigra* había poseído a la sacerdotisa, haciéndola tan hermosa, que ni siquiera el antiguo vampiro pudo resistirse a su encanto. Cualquiera que sea la verdad, Lazarus concedió el Don Oscuro a Lamia y huyó, después de que su Filia le revelara un terrible secreto que jamás ha querido revelar. Desde la noche en que Lamia recibió el Don Oscuro, Lazarus fue incapaz de mirarla sin inquietarse. Después de ser abandonada por su Pater, Lamia simplemente se dirigió al Monte Erciyes y se presentó ante el dios Cappadocius, ofreciéndose a sí misma y a sus seguidoras al servicio del clan Capadocio.

Desde su conversión en vampiros, las Lamias han mantenido una fuerte alianza con el clan al que sirven. Normalmente actúan como guardaespaldas y guerreras para los Capadocios, defendiendo a los eruditos, y es en esta posición que los demás clanes las conocen. Sin embargo, varias Lamias son místicas, utilizando los secretos ocultos del Culto de *Mater Nigra*, combinados con sus propios conocimientos nigrománticos de Mortis, investigando los misterios que incluso su clan padre evita, hasta donde les está permitido.

DOMINIO

En la Edad Romana, debido a su escaso número y a su discreción, los demás clanes sólo conocen a las Lamias guardianas, que sirven y defienden a los Capadocios como guerreras, acompañándolos en sus viajes. Los Optimates a menudo subestiman a estas Lamias, considerándolas simples servidoras. Por lo que respecta a los Populares, muchos las desprecian al considerarlas esclavas voluntarias. Quienes intentan sobornar o engañar a una Lamia para que traicione a sus amos a menudo resultan decepcionados. La inmensa mayoría de las Lamias son ferozmente leales hacia los vampiros que sirven. A los Capadocios les gusta pensar que las Lamias les son leales, o al menos ésa es la imagen que tienen de la línea de sangre, pero en última instancia,

las Lamias son leales a su Suma Sacerdotisa y al Culto de *Mater Nigra*. Por ahora, esta lealtad no entra en conflicto con la lealtad de la línea hacia los Capadocios. Además, los Capadocios son amos, mentores y mecenas generosos, y las Lamias han ganado mucho de su asociación con su clan padre. Aunque parece que la relación entre Lamias y Capadocios ha beneficiado a ambas partes, no faltan quienes sospechan motivos más oscuros en semejante alianza.

Esto no quiere decir que todas y cada una de las Lamias sean guardaespaldas de uno u otro Capadocio –se trata de una visión errónea. Aunque el rostro más conocido de la línea es el de guardianas de los Capadocios, también existen eruditas Lamias que trabajan de forma independiente o junto a los Capadocios, seductoras y espías que utilizan el conocimiento carnal de sus días mortales con gran efectividad y Lamias que continúan con su servicio al Culto de *Mater Nigra* tras recibir el Don Oscuro. Estas Lamias se convierten en auténticas Gorgonas, instalándose en lugares apartados para conseguir intimidad para sus terribles rituales.

La primera de las Lamias recibe el Don Oscuro en Grecia, en el santuario de Lamia, y es en esta región donde se concentra el mayor número de la línea de sangre. Tras la visita de Lamia al Monte Erciyes, algunas Gorgonas acuden a Capadocia, protegiendo los santuarios de sus amos. No es hasta finales del siglo I que hacen su aparición en Roma, acompañando a algunos embajadores Capadocios. Sin embargo, poco a poco se van extendiendo por el Imperio Romano, especialmente por el Mediterráneo Oriental, donde también se encuentran gran parte de las ramas del culto.

Se rumorea que existe un grupo de Lamias originarias de Tracia, que viajaron a Escitia, donde han concedido el Don Oscuro entre las mujeres guerreras de la zona, que parecen ser responsables del mito de las Amazonas. Estas Lamias parecen disfrutar de buenas relaciones con los Gangrel bárbaros, y en ocasiones han forjado alianzas duraderas.

INTERESES

El Culto de *Mater Nigra* es un culto misterioso que reverencia a las mujeres y el poder femenino. El Culto está dedicado a la iluminación, la ascensión y el incremento de la consciencia y utilizan distintos medios para conseguirlo. Los ritos del culto normalmente



EDAD ROMANA: VAMPIRO

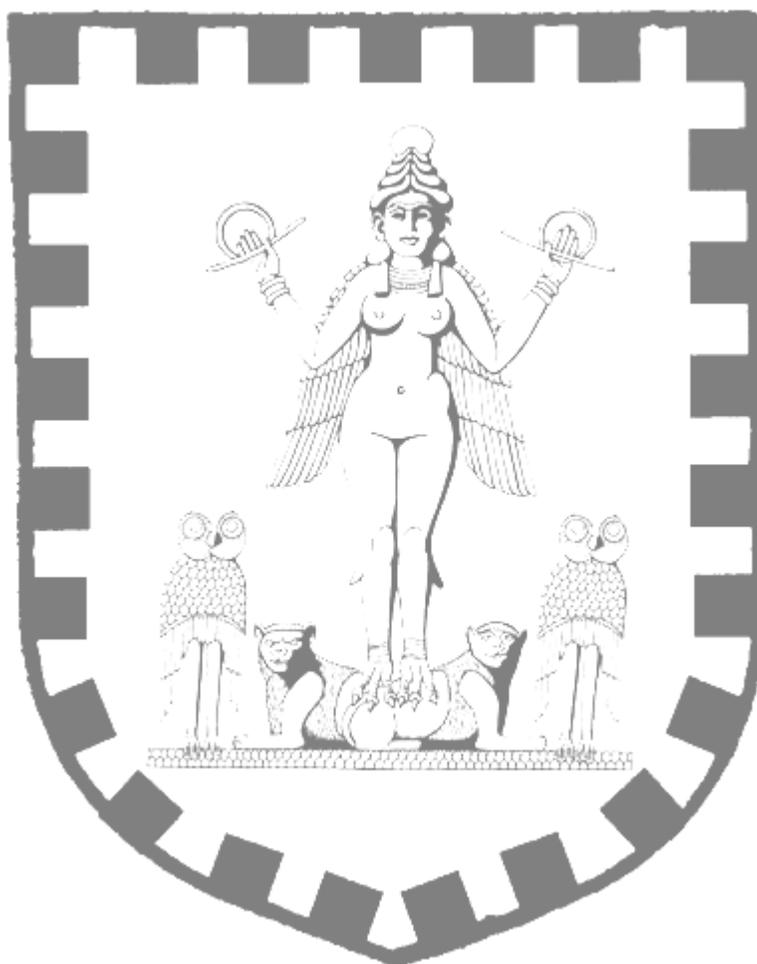
están centrados en el dolor, las orgías o una mezcla de ambos. El dolor y el placer son los elementos centrales de la existencia, según las enseñanzas de la Suma Sacerdotisa Lamia, y dispensando dolor y placer los hermanos y hermanas pueden ser guiados hacia la comprensión e iluminación. El Culto también celebra ritos en los solsticios de verano e invierno, los equinoccios, adorando el poder de la naturaleza y oponiéndose a la creencia de un único dios.

El Culto está formado principalmente de mujeres. Existen cultistas masculinos, pero nunca obtienen posiciones de poder e influencia. El Culto afirma que las mujeres disfrutan de una mayor armonía con el mundo, comprenden mejor los grandes misterios, disponen de una mayor habilidad para dispensar dolor y placer y, a través del milagro del nacimiento, son más capaces de soportar el dolor. El Culto recluta seguidoras

en secreto entre las mujeres de distintos lugares, normalmente aproximándose a las que parecen rebeldes o descontentas. El Culto fomenta el secretismo, para evitar la persecución de las religiones patriarcales.

Como se ha mencionado, el Culto de *Mater Nigra* reverencia a *Mater Nigra*, la Madre Oscura. Ella es el opuesto femenino a *Pater Lux*, que sintió celos de su poder e intentó someterla. Cuando ella lo rechazó, él, utilizando su fuerza superior, la expulsó del cielo. Debido a esta enemistad del principio patriarcal todos los miembros del culto reciben adiestramiento en las artes de la guerra, para que nunca sufran un destino similar.

Existe un gran debate sobre cuál fue el secreto que Lamia susurró a Lazarus. Algunos creen que se trataba de una profecía que de alguna forma señala el destino último que recaerá sobre el clan Capadocio, aunque ni Lamia ni Lazarus han hablado de ello.



LHIANNAN

<LHIANNAN>

El primer gran enemigo de los Vástagos romanos no fueron otros clanes, sino las Lhiannan, una rama de los Gangrel, surgida de una anciana que se extendió por buena parte de los pueblos prerromanos de Europa, donde se convirtieron en sacerdotes, guías espirituales y campeones de los dioses. Durante un tiempo disfrutaron de prosperidad, incluso acompañando al rey galo Brenno en el saqueo de Roma, causando un agravio que los Vástagos romanos se mostraron decididos a devolver.

La principal amenaza de las Lhiannan surgió hace varios siglos, cuando los Gangrel, procedentes del este, llegaron a sus territorios y las atacaron en busca de venganza, acusándolas de haber traicionado a su diosa. Algunos Gangrel incluso llegaron a aliarse con los Vástagos de Roma, dispuestos a acabar con las traidoras.

Desde entonces la línea de sangre ha sufrido un duro golpe. Gran parte de sus territorios han sido ocupados por los Gangrel o los vampiros romanos, aunque todavía se conserva fuerte y vital en muchos rincones del Imperio y en las tierras fuera de sus fronteras. La decadencia del Imperio Romano, aunque en principio acogida con regocijo por las Lhiannan, pronto desaparece con el surgimiento de una nueva amenaza: el cristianismo, que terminará siendo su perdición.

Apodo: Druidas

Signo del Zodíaco: Leo

Dioses: Las Lhiannan afirman descender de una diosa a la que llaman simplemente “La Bruja”, la “Arpía” o “la Anciana”. Algunos Vástagos creen que se trata de la diosa de los Gangrel, pero éstos se enfurecen, y dicen que en realidad las Lhiannan descienden de una de sus hijas, que la traicionó, y las Lhiannan afirman que su diosa es distinta, una figura que contrajo matrimonio con otro dios, hasta el punto de fusionarse y extender su esencia mixta por todos sus hijos.

La mayoría de las Lhiannan adoran a dioses de celtas y germanos, sobre todo deidades femeninas como Dana, Belisena, Morrigan, Andrasta, Hipona y otras diosas, a menudo relacionadas con la noche y la guerra. Los pocos miembros de la línea de sangre que aceptan a los dioses grecorromanos se decantan por Diana la cazadora o curiosamente, por Mercurio.

Creación del personaje: Las Lhiannan suelen decantarse por dos tipos de filii. Las antiguas suelen buscar entre los druidas y sacerdotes prerromanos, gente especialmente hábil para officiar las ceremonias y mediar entre mortales y dioses, por lo que los Atributos Mentales y Sociales suelen ser primarios. Pero desde la guerra contra los Vástagos romanos y los Gangrel se han visto obligadas a reclutar guerreros para protegerse, seleccionando a los más valientes y capaces. Unas pocas Lhiannan realizan ritos propiciatorios, confiando en la voluntad de los espíritus para elegir a sus filii. Dominio,

Rebaño e Influencia, suelen ser los Trasfondos habituales entre las Lhiannan.

La mayoría de las Lamias siguen una versión pagana de la *Via Lumininitatis*, adecuada para su papel religioso. El resto siguen la *Via Humanitatis* o la *Via Bestiae*, prohibida entre los Vástagos romanos.

Disciplinas: Animalismo, Ogham, Presencia

Debilidades: Todas las dificultades para encontrar una Lhiannan mediante Auspex o algún poder místico se reducen en -2, y los humanos normales se sienten incómodos en su presencia. Las Lhiannan pierden un dado de todas sus reservas de dados por semana (hasta un mínimo igual a la Resistencia del personaje) que pasan alejadas de su territorio.

POSICION

Según las leyendas de las Lhiannan, su diosa huyó de la casa de su madre, que quería ofrecerla en matrimonio o sacrificio a otro dios, según las versiones. En su huida viajó hacia el oeste, siguiendo el sol poniente y finalmente llegó a una isla de color esmeralda, donde encontró al dios del sol, un espíritu brillante y hermoso. Ambos se enamoraron e hicieron el amor tan apasionadamente que se convirtieron en uno. Sus hijos se convirtieron en las Lhiannan.

Al margen de la verdad que haya tras las leyendas, lo cierto es que las Lhiannan recibieron poder sobre los espíritus y de alguna forma su esencia cambió. Los Druidas se consideran dioses ellos mismos, inferiores a sus progenitores, pero dioses de todas formas, no muy distintos de los dioses menores y espíritus de sus tierras. Para mantenerse fuertes, las Lhiannan fomentan la adoración de los mortales, a menudo recibiendo tributos de sangre. Sin embargo, a cambio de la adoración mantienen un vínculo sagrado con sus tierras (el lugar en el que recibieron el Don Oscuro); si abandonan esas tierras pronto se debilitan y los espíritus de la tierra y la piedra que las sustentan no pueden viajar con ellos.

El espíritu de la Bruja de alguna forma está unido a todos sus descendientes; se considera que cuando una nueva Lhiannan es creada, recibe una parte de la esencia de la Bruja. Por esta creencia, tienen mucho cuidado a la hora de crear nuevos vampiros, para evitar debilitar a su diosa. Cuando son destruidos, las almas de los *fili* regresan al seno de su madre, que se fortalece. Con la guerra contra los Gangrel, muchos Druidas han creado proles para protegerse, pero la mayoría de los filii, cuando es posible, son creados con gran ceremonia y cuidado.

Algunas Lhiannan se encuentran en una curiosa posición de guardianas de comunidades o asentamientos humanos. A menudo duermen en determinados lugares y cuando sus protegidos se ven amenazados, sacrifican bestias o seres humanos para despertar a sus guardianes e invocar su protección. Estos “espíritus guardianes”

suelen ser manejados con cuidado, ya que una vez puestos en marcha no hay quien los detenga. Otros asumen el papel de druidas y sacerdotes de comunidades, mientras que los de inclinaciones más marciales a menudo se convierten en maestros y tutores de caudillos y guerreros, y en ocasiones forman bandas de guerreros alimentados con su poderosa sangre.

DOMINIO

Las Lhiannan a menudo se asientan en lugares sagrados, o los crean con la ayuda de sus seguidores. Sin embargo, esta actitud a menudo les ha creado muchos enemigos, entre los lupercos, los místicos mortales y los dioses menores, que por mucho que insistan las Lhiannan las consideran criaturas parásitas que usurpan la posición de los verdaderos dioses. Cuando consiguen imponerse sobre sus adversarios los Druidas a menudo forman cultos dedicados a la tradición de los espíritus de la tierra y de los que obtienen sacrificios.

La conquista de Roma, aunque ha destruido muchos cultos, no ha acabado con todos. Debido a la naturaleza sincrética de la religión romana algunas Lhiannan no han tenido muchos problemas en vestir su religión con los dioses romanos, manteniendo su estructura intacta. Sin embargo, son una minoría. El rechazo de la Estirpe romana y el ataque de los Gangrel hacen que la existencia en un territorio "ocupado" resulte difícil para los Druidas.

La isla de Hibernia es la principal fortaleza de las Lhiannan, que afirman que la Bruja duerme en algún lugar oculto y bien protegido. En este lugar el linaje todavía es fuerte, y los pocos Gangrel que acuden deben actuar con mucho cuidado.

Esto no quiere decir que las Lhiannan estén solas. Unos pocos Gangrel y vampiros de otros clanes han aceptado su liderazgo religioso, especialmente en las Islas Británicas, y constituyen sus principales aliados. Sin embargo, ellos mismos tienen

que enfrentarse a sus propios problemas ante la llegada de los romanos y su ayuda no es tan ventajosa.

En su momento de mayor expansión, las Lhiannan se extendían desde Hibernia en el oeste, por toda Europa, hasta Galacia, en Asia Menor, donde llegaron varios refugiados del linaje siguiendo a los gálatas, tras casi ser destruidos por los Tzimisce. A medida que el Imperio Romano se extendía ocupando gran parte de sus territorios, los Gangrel y otros vampiros destruyeron muchos de sus santuarios. A finales del siglo I gran parte de sus territorios en Galia, Britania y Germania han sido destruidos. La línea sólo se muestra abiertamente en Hibernia y Caledonia, procurando permanecer oculta en el resto del Imperio. Todavía existen algunas alianzas de Druidas en el noroeste de Hispania, en el norte de la Galia, Panonia, Tracia y la lejana Galacia, donde han resistido los ataques de sus enemigos. Sin embargo, en conjunto, el linaje se encuentra asediado y se debilita con el paso del tiempo.

INTERESES

La principal preocupación de las Lhiannan en estos momentos es defenderse de sus numerosos enemigos, especialmente los Gangrel. Aunque consiguieron detener las primeras oleadas de vampiros romanos, siempre han terminado llegando más. Germania, donde antaño se concentraba una importante población de la línea de sangre, se encuentra ocupada por tribus de Gangrel, y según los rumores, pronto llegarán más procedentes del este.

Los hombres lobo y los místicos mortales también constituyen una amenaza interna, rechazando el liderazgo de los vampiros, que consideran que han corrompido sus tradiciones y costumbres y profanado los lugares sagrados.

Algunas alianzas incluso han



comenzado a hacer algo impensable hace siglos: han buscado otros dioses. Han comenzado a adoptar costumbres romanas y a utilizar ritos y ceremonias romanas. Sus compañeros pueden enfurecerse, pero lo cierto es que estos Druidas han conseguido sobrevivir, incluso haciéndose pasar por vampiros del clan Gangrel, pero las dificultades que encuentran para abandonar sus territorios a menudo terminan delatándoles, y uno tras otro van desapareciendo del interior del Imperio Romano.

Algunas Lhiannan, a medida que el Imperio Romano se debilita, están pensando en contraatacar. Algunos quieren despertar a su diosa y prepararse para la guerra, y de la misma forma que los Bárbaros Gangrel presionan en las fronteras del Danubio, los Druidas planean aprovechar la confusión y lanzarse a la conquista de Britania y de las Galias. Quienes han contemplado en persona el poder del anciano Mítras y de sus aliados, no están tan seguros de que sea una buena idea, pero creen que ni siquiera él podrá resistirse al poder de su diosa.



VERDADEROS BRUJAH

<CRONOPIDAS>

Algunas leyendas se refieren a ellos, pero de todas las líneas de sangre de la Edad Romana, posiblemente los Verdaderos Brujah sean la más desconocida entre los Vástagos. Algunos ancianos se limitan a asentir en silencio cuando se menciona su presencia, pero en general, entre los pocos que creen en su existencia consideran que fueron destruidos hace mucho tiempo, antes de la caída de la Ciudad de los Dioses.

La historia de los Verdaderos Brujah está llena de lagunas pero muchos coinciden en que el linaje vivió un terrible exilio en el que casi fueron destruidos, de no haber sido por el apoyo de otros vampiros que se compadecieron de ellos y les dieron refugio para que se recuperaran de sus heridas y aumentaran su fuerza.

Sin embargo, poco a poco han regresado. Algunas leyendas se han visto apoyadas por hechos recientes y los Verdaderos Brujah no estarán satisfechos hasta recuperar aquello que les ha sido robado. Por primera vez en mucho tiempo se sienten protegidos y han comenzado a actuar, recogiendo información y saboteando los esfuerzos de sus Usurpadores, los Brujah.

Apodo: Sofistas

Signo del Zodíaco: Libra

Dioses: El gran secreto de los Verdaderos Brujah es que se consideran los descendientes de Saturno, el padre de los dioses. Según ellos era un dios justo y benévolo, pero uno de sus hijos se alió con los titanes y lo mató y ocupó su lugar. A cambio de su ayuda los titanes exigieron a Troilo que devorara a sus hermanos, los demás dioses. Cronos vio lo que Troilo había hecho y advirtió a Ops, su madre, de lo ocurrido, mientras Cronos y sus propios hijos eran atacados por Troilo y los titanes. De esta forma Ops ocultó a sus hijos y cuando llegó el momento, Júpiter y el resto de los dioses derrocaron al falso Saturno y derrotaron a los titanes. Pero Cronos no se unió al nuevo orden. Aunque reconoció la primacía de Júpiter consideró que debía vengar a su padre Saturno, y no dejó de perseguir a Troilo, sin dejarle que encontrara descanso, hasta que finalmente consiguió destruirlo entre las llamas de Cartago. Después regresó a los cielos.

Pocos Vástagos conocen esta historia aparte de los Verdaderos Brujah. Aunque consideran que Saturno ha sido vengado, otros afirman que la tarea no terminará hasta que los falsos Brujah sean completamente destruidos y el clan desaparezca del mundo.

Entre los demás Vástagos la mayoría de los Verdaderos Brujah suelen dedicar plegarias a Saturno en secreto, ya que su reputación ha sido manchada entre los vampiros debido a los crímenes de Troilo. Júpiter también es muy valorado por haber salvado al linaje de la destrucción. Otros siguen a dioses como Apolo, Atenea y Thoth, y en general a los dioses de la sabiduría, la escritura y el conocimiento que tanto valoran.

Creación del personaje: Normalmente los Atributos Físicos o los Mentales son los Primarios, con la siguiente clase como secundaria. Los Atributos Sociales raramente son primarios. Normalmente los Conocimientos suelen ser habituales (todos los Verdaderos Brujah tienen al menos un punto en Academicismo), junto con Técnicas y Talentos físicos. Entre los Trasfondos, Mentor y Criados suelen ser comunes. La línea de sangre se encuentra dividida entre los seguidores de la *Via Luminatis* y la *Via Humanatis*.

Disciplinas: Potencia, Presencia, Temporis (desde el siglo V. a.C., anteriormente Celeridad)

Debilidad: Los Verdaderos Brujah han rechazado sus emociones durante largo tiempo hasta tal punto de que incluso aunque quieran sentir no pueden. Sólo las emociones más fuertes tienen algún tipo de efecto en ellos –normalmente la rabia y el miedo– e incluso en esos extremos surgen de forma sutil y debilitada. Todas las tiradas de Conciencia/Convicción tienen un +2 en la dificultad, y e incrementar las puntuaciones de Conciencia/Convicción o Camino les cuesta el doble de puntos de experiencia o de maduración.

POSICION

Cronos no tuvo muchos descendientes, al contrario que su hermano Troilo. Y en una de las primeras batallas tras la caída de la Ciudad de los Dioses casi fueron destruidos, de no haber sido por la intervención de Júpiter, que salvó a los tres últimos, que según la tradición de los Verdaderos Brujah se llamaban Illyas, Iosh y Phial, y de los que desciende toda la línea de sangre.

Desde entonces han procurado permanecer ocultos, ya que Cronos siempre se mostró más interesado en acabar con el traidor Troilo que en preocuparse de sus descendientes, un hecho que molesta a algunos Cronópidas, que se sienten disgustados por lo que consideran el abandono de su dios.

Nunca han sido muy numerosos, ya que los primeros Verdaderos Brujah siempre se mostraron muy cuidadosos concediendo el Don Oscuro, al igual que sus descendientes, pues algunos dicen que es debido a que Cronos les prohibió crear más vampiros, aunque es un hecho que han terminado desobedeciéndole.

Muchos Verdaderos Brujah tratan de alcanzar un estado al que llaman “Perfección”. Lo que realmente constituye nadie puede decirlo por completo. A menudo se dice que es la unión perfecta de cuerpo y mente y un estado de pura razón lógica y pragmática. Algunos Verdaderos Brujah consideran que la Perfección puede alcanzarse mediante la destrucción de las emociones, mientras que otros mantienen que aunque las emociones fuertes pueden constituir obstáculos en el camino, la Perfección no puede alcanzarse en un estado carente de emociones. Se cree que el propio Saturno se encontraba

al borde de la Perfección cuando su chiquillo lo traicionó. Como resultado de su búsqueda, la mayoría de los Verdaderos Brujah pasan sus noches ejercitando sus cuerpos y Disciplinas físicas o entrenando sus mentes y Disciplinas Mentales. El entrenamiento mental consiste sobre todo en la conversación con antiguos vampiros y en la lectura y estudio cuando surge la oportunidad, pero también se considera un ejercicio el debate filosófico. El entrenamiento físico es más difícil, pues la naturaleza no muerta no sigue las mismas condiciones que la vida. El Cambio se produce a través de la Sangre y el entrenamiento a menudo consiste en el incremento de la fuerza, la rapidez y la resistencia sobrenaturales. Esta capacidad es estimulada levantando enormes pesos, sometiéndose a intensos dolores y castigos, carreras y competiciones en combate con y sin armas (muchos Verdaderos Brujah han aprendido la antigua forma de lucha griega conocida como pancracio).

La mayoría de los Verdaderos Brujah consideran la mente tan importante como el cuerpo. Después de todo el Abrazo incrementa notablemente el potencial del cuerpo, pero afecta poco a la mente. Alcanzar la cúspide de las técnicas físicas se considera mucho más sencillo que alcanzar la perfección mental. Para perfeccionar la mente los Verdaderos Brujah recurren al estudio de temas tan variados como es posible —filosofía, teología, medicina, astrología y otras materias— y junto con el estudio, el debate de las mismas. Debido a esto, muchos Verdaderos Brujah comienzan como estudiantes y observadores neutrales antes de convertirse en eruditos, y pasan mucho tiempo leyendo o buscando nuevos conocimientos.

La Perfección no es un camino fácil, que es la principal razón por la que los potenciales chiquillos de los Verdaderos Brujah son vigilados con tanto cuidado y durante tanto tiempo. Las emociones y las acciones emocionales son parte de la humanidad y dominarlas o ignorarlas no es fácil, ni siquiera con la nublada carencia de emociones que trae la sangre de los *Sofistas*. Los Verdaderos Brujah consideran que los pensamientos lógicos y pragmáticos deben sustituir a las emociones; muchos individuos se sienten cómodos dejándose guiar por la fe, en lugar de la lógica. Debido a estos principios los Verdaderos Brujah se encuentran a gusto entre los estoicos de la antigua Grecia

y Roma, y les disgusta la decadencia que consideran el origen de la corrupción.

Unos pocos de los Verdaderos Brujah son considerados *Experimentos*. En ocasiones algún antiguo Sofista adquiere un niño de alguna forma y lo educa, aislado de los mortales, o lo somete a una serie de condiciones para observar su reacción. Los pocos que sobreviven para recibir el Don Oscuro a menudo son individuos inhumanos y muy extraños.

DOMINIO

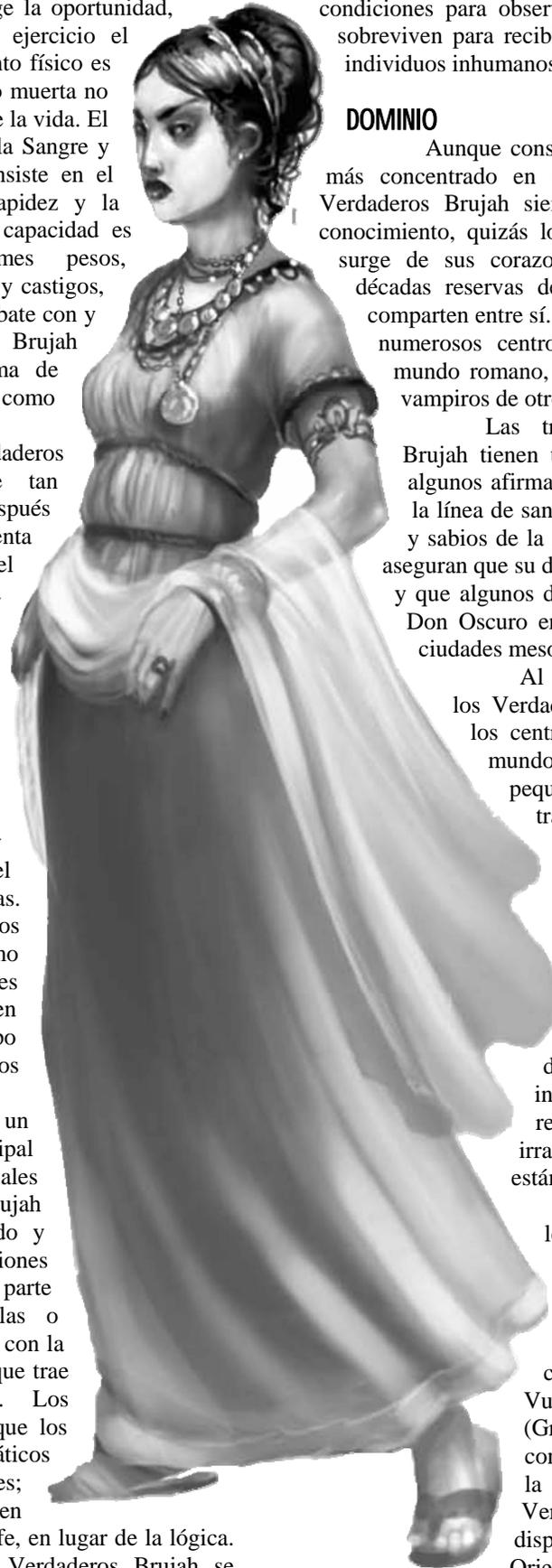
Aunque constituyen un grupo desapasionado, más concentrado en sus debates y teorías, muchos Verdaderos Brujah sienten un amor inusitado por el conocimiento, quizás lo más parecido a la pasión que surge de sus corazones muertos. Atesoran durante décadas reservas de conocimiento, que a menudo comparten entre sí. Por esta razón a menudo viajan a numerosos centros culturales y académicos del mundo romano, a menudo haciéndose pasar por vampiros de otros clanes.

Las tradiciones de los Verdaderos Brujah tienen un fuerte componente griego, y algunos afirman que los primeros miembros de la línea de sangre caminaron entre los filósofos y sabios de la Antigua Grecia. Algunos incluso aseguran que su dios fue el inventor de la escritura, y que algunos de los más antiguos recibieron el Don Oscuro entre los escribas de las antiguas ciudades mesopotámicas.

Al margen de su trasfondo cultural, los Verdaderos Brujah tienden a acudir a los centros de conocimiento de todo el mundo, y algunos incluso acuden a las pequeñas comunidades bárbaras tratando de encontrar cualquier información que resulte interesante. Entre los miembros del linaje se dice que unos pocos estuvieron presentes en los primeros momentos del cristianismo, pero que tras la curiosidad inicial, dejaron a los cristianos a su suerte, decepcionados. Uno de ellos incluso aseguró que la nueva religión era una “semilla de irracionalidad” y con el tiempo otros están compartiendo su punto de vista.

Como se ha mencionado, los Verdaderos Brujah son una línea de sangre pequeña, con posiblemente no más de 30 individuos en todo el mundo.

En Europa existen dos comunidades del linaje, una en Vulci (Italia) y otra en Delfos (Grecia), que posiblemente constituyan casi una tercera parte de la línea de sangre. El resto de los Verdaderos Brujah se encuentra disperso por varios lugares de Oriente Medio, aunque disponen de



tres comunidades permanentes en Éfeso, Pérgamo y Heliópolis.

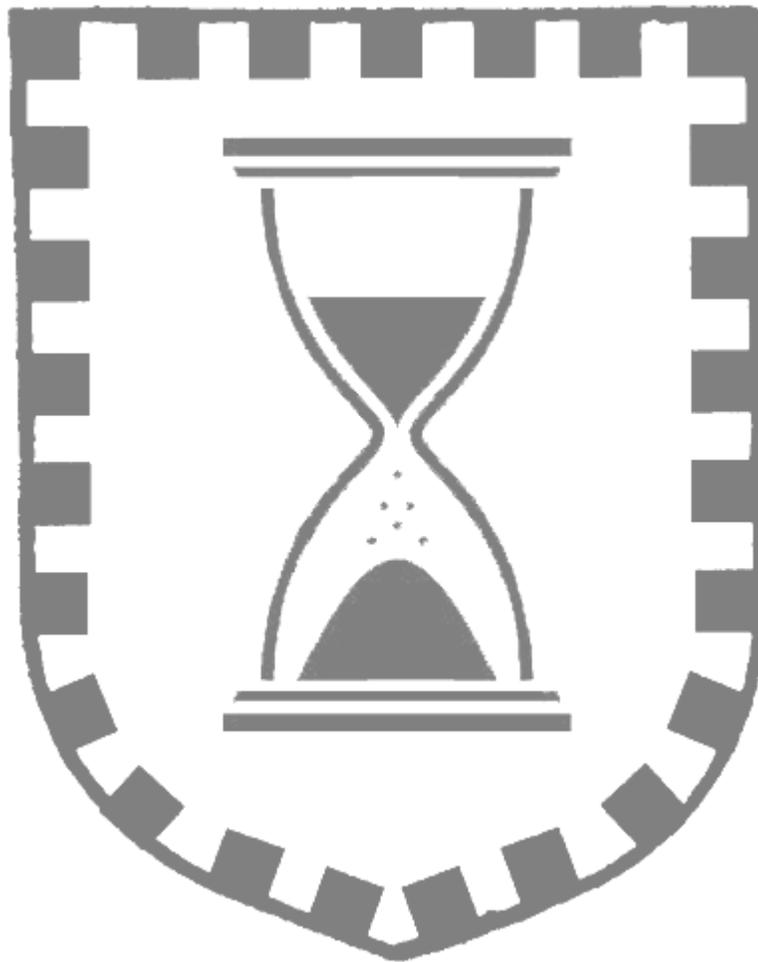
INTERESES

Después de la caída de la Ciudad de los Dioses, los pocos descendientes de Cronos se esparcieron. Los tres se dedicaron a vivir en soledad, o con un único filius. Phial e Ilyas juraron destruir a los descendientes de Troilo el Traidor, mientras que Iosh consideraba que no merecía la pena desperdiciar su existencia en la venganza, prefiriendo seguir con su búsqueda de perfección espiritual y física y acumulando conocimientos.

Otros Vástagos (sobre todo del clan Brujah, pero también unos pocos eruditos de otros clanes) tienen una historia muy diferente sobre los orígenes de la línea de sangre. Afirman que los Verdaderos Brujah surgieron de un grupo del clan escindido en Fenicia o Grecia, que se dedicaban a la búsqueda de conocimiento, a la filosofía y a combatir la rabia característica de su linaje. En un momento dado, que normalmente sitúan en torno al siglo

V a.C., estos filósofos fueron atacados por sus filii, y se separaron de ellos, dedicándose a sus experimentos en solitario y acusaron al resto del clan de ser un linaje violento e impulsivo, así como de la destrucción de muchos de sus santuarios de conocimiento en Grecia. La historia de la traición de Troilo aparecería posteriormente, como una justificación del odio que sienten por su clan de origen. En realidad, dicen los defensores de esta teoría, fue la crueldad de Saturno lo que llevó a su destrucción a manos de un filius valiente y justo.

Lo cierto es que desde el siglo V a.C., un grupo de Verdaderos Brujah de Oriente Medio colaboraron con una secta de hechiceros y magos de la sangre a cambio de protección de los Brujah e intercambiaron conocimientos, desarrollando un poder nuevo, según ellos, basado en las enseñanzas de Cronos, que les permite manipular la propia esencia del tiempo. Hasta este momento, según aquéllos que niegan la historia de los Verdaderos Brujah, el linaje no se distinguía especialmente del resto de los Brujah.





LOS OTROS

Por mucho que deseen otra cosa, los vampiros no son las únicas criaturas con poderes sobrenaturales que habitan en el mundo romano. Estas criaturas tienen sus propios poderes e intereses, y algunas odian activamente a los vampiros. Normalmente procuran mantenerse alejados, pero no siempre es posible, y cuando estallan los conflictos, casi siempre tienen un desenlace sangriento. Para una Descripción más detallada consulta el capítulo nueve de **Edad Oscura: Vampiro** (pág. 233).

LUPERCOS

El lobo tiene un importante significado para Roma, ya que se dice que Rómulo y Remo fueron amamantados por una loba. Sin embargo, como ocurre en todas las culturas pastoriles, los lobos son considerados peligrosos competidores, y las leyendas que se cuentan sobre ellos no siempre son benignas. La licantropía también es considerada una maldición de los dioses, la esencia bestial que se impone sobre la humanidad del hombre.

Las historias sobre los hombres lobo, a los que los Vástagos de Roma llaman Lupercos son igual de acertadas que las de los vampiros, con algunos granos de verdad entre la exageración y el mito. Aunque la mayoría de los Lupercos habitan en las zonas salvajes del mundo y en las tierras bárbaras, los Vástagos saben que algunas manadas han adoptado las ciudades como su entorno.

Dentro de la cosmología vampírica los Vástagos a menudo creen que los hombres lobo son el producto de los actos bestiales entre humanos y lobos, aunque otros dicen que fueron creados por Apolo y Diana, que les concedieron sus dones para que protegieran sus lugares sagrados. Para estos Vástagos resulta frustrante que los licántropos no reconozcan la divinidad de los vampiros, y a menudo prefieren considerarlos criaturas malditas e indignas.

El Triunvirato de Roma sabe que existe un linaje de hombres lobo conocidos como “La Garra Conquistadora”, que han colaborado con la expansión y grandeza de Roma. Aunque en principio Camilo pensó en enviar embajadores de buena voluntad para cooperar con ellos, finalmente decidió permanecer en las sombras, pues su acto podía ser malinterpretado y terminar distanciando a sus potenciales aliados. A lo largo de los siglos Camilo ha ayudado sutilmente a la Garra Conquistadora, que se ha convertido en la facción de Lupercos más importante del Imperio Romano, y al mismo tiempo los ha utilizado para deshacerse de adversarios entre los bárbaros, tanto vampiros como otros hombres lobo.

El resto de los linajes de hombres lobo, por lo que a los vampiros de Roma se refiere, son bestias peligrosas, de las que es mejor permanecer alejado. Se sabe que los linajes más peligrosos habitan sobre todo en las Islas Británicas y Germania, pero mientras permanezcan dedicados a enfrentarse entre sí o contra los vampiros bárbaros, no constituirán una amenaza importante.

SACERDOTES Y TAUMATURGOS

Los Vástagos saben que los dioses son reales, y existen hombres y mujeres que conocen su voluntad, lo que les permite obrar maravillas y milagros en su nombre. Al igual que ocurre con los hombres lobo, resulta frustrante que estos sacerdotes no reconozcan la divinidad de los vampiros, e incluso se vuelvan contra ellos, prohibiéndoles el acceso a muchos templos. En algunas ocasiones algunos Vástagos especialmente atrevidos se han atrevido a entrar en los templos haciéndose pasar por dioses para ser reducidos a cenizas cuando un sacerdote enfurecido ha invocado la ira de Júpiter contra ellos.

Los Augures –por experiencia propia- saben que no es así. Los sacerdotes de los dioses no obedecen tanto la voluntad divina como aprenden técnicas arcanas que les permiten obrar sus artes al margen de su creencia en los dioses. Los taumaturgos aprenden artes similares, y no pretenden seguir la voluntad de los dioses. Por esta razón los Augures acusan a estos sacerdotes de usurpar el papel de intermediarios de los verdaderos dioses –los vampiros, pero por desgracia existe poco que puedan hacer, ya que el resultado de una guerra total contra los místicos no sería muy seguro.

La principal facción de sacerdotes y taumaturgos del Imperio Romano es el Pacto Secreto, formado por seguidores de los diversos dioses romanos, y que defienden el Imperio de las amenazas sobrenaturales, tanto internas como externas. Por lo general suelen dejar a los Vástagos en paz, en parte porque desconocen el verdadero alcance de su influencia, y porque no suelen intervenir salvo ante una amenaza evidente. El Culto de Mercurio, por alguna razón, permanece al margen del Pacto Secreto, y se dedica a proteger el Imperio Romano por su cuenta. Se dice que el Triunvirato mantiene una alianza secreta con los Mercuriales, lo que le ha permitido convertirse en una poderosa facción en sí, al margen de los demás cultos, al mismo tiempo que ha evitado que los Vástagos atraigan la atención del resto de los místicos.

Otros grupos importantes son los Cantores de Mitra, una organización mística que se dedica a luchar contra los vampiros que han infectado el culto de su dios, los Pitagóricos, taumaturgos que utilizan las matemáticas y la ciencia antigua para crear máquinas y artefactos maravillosos y diversos cultos bárbaros como los Portavoces de los Espíritus, los Erilaz, los Magos, Cabalistas, etc, así como los hechiceros y taumaturgos independientes, que no pertenecen a una facción concreta, y cuyo poder no suele ir más allá del nivel local.

Dentro del cristianismo también existen algunos taumaturgos que afirman que sus poderes y milagros proceden de Dios. Sin embargo, los Vástagos cristianos en muchas ocasiones afirman que la magia cristiana no parece ser tanto un arte arcano como un efecto concreto producido por una intervención exterior.

FANTASMAS

Los romanos tienen muchas historias y supersticiones sobre el más allá. La mayoría creen que los muertos van a parar a los reinos de Hades o Plutón, donde vagan eternamente entre las sombras salvo algunos

que reciben un castigo o recompensa al lado de los dioses. De vez en cuando regresan para atormentar a los vivos.

Los Capadocios, estudiosos de la muerte, saben que no es así. Aunque algunos consideran que el inframundo es el dominio de su dios y se resienten ante las intrusiones de nigromantes y criaturas ajenas al clan, algunos han desarrollado otras teorías, fortalecidas tras la conversión de Cappadocius al cristianismo, y es que su dios no es Plutón.

El inframundo del Imperio Romano es un reflejo sombrío, un Imperio Oscuro llamado Estigia y gobernado nada menos que por Caronte, el Barquero. Algunos Capadocios afirman que Caronte sólo gobierna como regente en espera del regreso de su señor Cappadocius, pero quienes han conversado frecuentemente con las sombras de los muertos consideran falsa esa afirmación.

Al parecer durante la guerra entre los dioses muchos muertos quedaron atrapados en el inframundo, y finalmente Caronte surgió de las profundidades y creó un reino para proteger a las sombras de los muertos en espera de que continuaran avanzando hacia su destino. Cuál es este destino, es fruto de gran especulación, tanto entre los Capadocios como entre los propios muertos. Algunos hablan de reencarnación, otros de los Campos Elíseos.

El Imperio Oscuro de Estigia, que parece gobernar a los muertos grecorromanos, no es el único reino de los muertos. Existe un Imperio Oscuro de Amenti sobre el que gobierna el divino Osiris de Egipto, y que parece haberse distanciado del mundo desde la conquista romana. Se dice que el Imperio Oscuro de Amenti está ferozmente custodiado por cincuenta poderosos campeones inmortales que de vez en cuando se reencarnan en el mundo físico para cumplir la voluntad de su señor Horus y combatir a los Seguidores de Set.

DIOSES MENORES

Existen una serie de espíritus, de diverso poder y forma, que son conocidos por muchos nombres, pero que evidentemente constituyen la personificación de los mitos y leyendas de los dioses. Por todo el mundo grecorromano ninfas, centauros, sátiros, minotauros, arpías, y otras criaturas legendarias todavía son una presencia real, aunque cada vez menos frecuente, sobre todo a medida que se expande el cristianismo.

Por alguna razón estas criaturas parecen evitar a los Vástagos. Según algunos Malkavian, especialmente el Dionisiaco y los Bacantes, que mantienen alianzas y pactos con algunos grupos de estos espíritus la presencia de los vampiros les molesta. No los consideran dioses, sino el fruto de una antigua maldición y afirman que los verdaderos dioses se encuentran en su Olimpo particular, y no les gusta que los Vástagos usurpen su identidad.

El propio Dionisiaco parece contar con la amistad del Gran Pan, un enorme y poderoso sátiro, así como su cohorte de hombres cabra y ninfas. El motivo se desconoce, pero algunos Malkavian afirman que ambos tienen sus propios planes para romper la barrera que separa la tierra de los cielos, pero que primero el mundo tendrá que atravesar un largo período de oscuridad.

En general los Vástagos prefieren dejar a estas criaturas en paz, pues a menudo resulta peligroso despertar su ira. Algunas tienen un inmenso poder que les

permite provocar desastres naturales, pero también parecen tener sus propias reglas y debilidades, algunas completamente mundanas, y que procuran mantener en secreto.

ARQUETIPOS

No todos los jugadores conocerán el mundo de la Antigua Roma con suficiente profundidad, por lo que se hacen necesarios ciertos consejos, guías y sugerencias de los diversos individuos que habitaban el mundo romano. Los siguientes Arquetipos pretenden servir de ayuda a los personajes, pero en ningún caso pretenden ser modelos rígidos y definitivos, simplemente son una orientación para que poder crear personajes creíbles y coherentes en el escenario de Edad Romana: Vampiro. A continuación se ofrecen ejemplos de personajes que pueden servir como aliados, antagonistas o simplemente personajes de trasfondo en una Crónica. Algunos son deliberadamente ambiguos, mientras otros son más especializados.

ABOGADO/JURISTA

Las personas civilizadas necesitan leyes para organizar su sociedad y esas leyes tienen que ser debatidas, defendidas y en ocasiones cuestionadas. Los romanos, como antes que ellos los griegos han desarrollado profesionales enfocados en la ley. Tu trabajo es interpretar la ley, aconsejar a la gente en cuestiones legales y defender casos judiciales. Puede que ofrezcas consejo legal a un senador, definas un contrato o defiendas a un criminal.

Habilidades: Expresión, Intimidación, Subterfugio, Etiqueta, Academicismo, Leyes

APOTECARIO

Has aprendido la habilidad y el conocimiento para convertir plantas y minerales en pociones para aliviar y curar enfermedades, con las limitaciones de la medicina clásica y también remedios para encontrar el amor y dar esperanzas a los calvos. Tu conocimiento procede de la transmisión oral, los textos antiguos y tus propias experiencias e investigaciones. A menudo debes viajar para encontrar los ingredientes de tus preparados o tratar con mercaderes y comerciantes de confianza.

Habilidades: Expresión, Pericias, Herbolaria, Academicismo, Medicina, Sabiduría Popular

ARQUERO

Las unidades especializadas de arqueros son muy apreciadas –y temidas– por el ejército romano. Muchos arqueros son mercenarios reclutados de pueblos sometidos o atraídos a Roma por las posibilidades de conseguir fortuna. Los arqueros escitas, por ejemplo, son famosos por su puntería y el uso de venenos.

Habilidades: Atletismo, Esquivar, Equitación, Pericias, Tiro con Arco

ARTESANO

Eres un artesano adiestrado en tu oficio. Esperas que los demás aprecien tu trabajo y te paguen generosamente. Muchos artesanos comienzan su vida como esclavos antes de conseguir la libertad.

Habilidades: Subterfugio, Pericias, Lingüística, Senescal

ARTISTA

No eres un vulgar tendero, sino un creador de belleza. Puede que tus obras sean poco prácticas pero no dejan a nadie indiferente. Pocos hay que puedan igualarte, y el precio de tus servicios suele ser caro.

Habilidades: Empatía, Expresión, Pericias, Academicismo, Ritual

ARTISTA DE ESPECTACULO

Te ganas la vida haciendo reír o sorprendiendo a la gente con tu habilidad. Aunque tu empleo puede no ser estable, la fascinación de los romanos por los juegos y diversiones te permite comer bien la mayor parte del tiempo.

Habilidades: Expresión, Esquivar, Prestidigitación, Subterfugio, Interpretación

AUGUR

Tu oficio es la predicción del futuro. Los augures utilizan métodos diversos, como observar el patrón de vuelo de las aves, la lectura de las entrañas de los sacrificios, la meditación, la astrología o las matemáticas. En cualquier caso, la gente que acude a ti confía en tus predicciones, aunque sabes que existen cosas que ni siquiera tú comprendes.

Habilidades: Empatía, Expresión, Etiqueta, Academicismo, Ocultismo

AURIGA

Aunque las luchas de gladiadores son muy populares las carreras de cuádrigas también son muy populares. Eres el auriga de uno de los equipos establecidos (Rojos, Verdes, Blancos y Azules). Eres de clase baja o incluso un esclavo porque es un trabajo muy peligroso. Si tienes suerte y sobrevives, puede que termines ganando fama y fortuna. Pero así es tu vida.

Habilidades: Alerta, Atletismo, Esquivar, Armas C.C., Conducir Carro, Trato con Animales

AURIGA DE GUERRA

Eres hábil conduciendo y luchando en un carro de guerra. Puedes tomar las riendas y guiar tu carro de dos ruedas por el campo de batalla o disparando jabalinas y flechas contra el enemigo.

Habilidades: Alerta, Atletismo, Esquivar, Armas C.C., Conducir Carro, Equitación, Tiro con Arco, Trato con Animales

AUXILIAR

Hubo un tiempo en la que eras un bárbaro a ojos de los romanos, pero gracias a tus habilidades encontraste lugar en una legión. Aunque no luchas junto a los legionarios en el combate cuerpo a cuerpo, proteges al Impero con tu arco, honda o algún otro tipo de arma. Si puedes sobrevivir a diez años de servicio, tú y tus familiares directos conseguiréis la ciudadanía.

Habilidades: Alerta, Atletismo, Esquivar, Pelea, Armas C.C., Tiro con Arco, Lingüística

BANQUERO

Manejas el dinero que mueve el Imperio Romano. Conviertes el dinero extranjero en moneda romana, que puede gastarse en cualquier lugar del

Imperio y te quedas con un porcentaje del cambio. Eres hábil reconociendo falsificaciones y contando el dinero.

Habilidades: Alerta, Prestidigitación, Subterfugio, Etiqueta, Academicismo, Leyes, Lingüística

BAÑERO

Cada ciudad romana o mansión que se considere civilizada tiene por lo menos una terma o casa de baños. Son lugares donde los ricos y poderosos charlan y se forjan alianzas. Son lugares donde los trabajadores se relajan tras una jornada. Son lugares donde las personas pobres pero atractivas pueden encontrar trabajo fácil. Tú eres el empleado de unas termas. Muchos de tus compañeros pueden ser esclavos, pero tú eres libre. Te encargas de las toallas, ayudas a la gente a meterse y salir de las piscinas, das masajes y esperas que te den propina. Escuchas muchas cosas interesantes, nadas bien, eres atractivo (si no, no te atrevían contratado) y no eres un prostituto (aunque todo es negociable con el precio adecuado).

Habilidades: Atletismo, Empatía, Subterfugio, Pericias, Senescal

BARBARO

Aunque no te consideras grosero o sucio, los romanos sí. No se dan cuenta de que aprecias su cultura y civilización y planeas hacer que algún día el Imperio sea tuyo. Por ahora esperas tu momento, aprendiendo todo lo que puedes.

Habilidad: Alerta, Atletismo, Armas C.C., Equitación, Sigilo, Lingüística

CABALLERO

Mientras los legionarios caminan, tú montas a caballo. Posiblemente procedas de algún lugar del Imperio donde el aprendizaje de la Equitación es habitual, pero has encontrado un lugar en una legión como explorador o jinete.

Habilidades: Alerta, Esquivar, Armas C.C., Equitación, Trato con Animales

CARAVANERO

El comercio es vital para el Imperio Romano. Sin gente que organice y conduzca las largas caravanas de carros de una ciudad a otra, el comercio se detendría y con él la mayor parte de la actividad cotidiana. No sólo sabes conducir un carro, sino que también eres capaz de organizar y dirigir una caravana entera y negociar precios cuando llegas a tu destino. Y teniendo en cuenta los caminos y momentos difíciles también te sabes manejar bien con un arma.

Habilidades: Atletismo, Liderazgo, Armas C.C., Comercio, Equitación, Lingüística, Senescal

CAPATAZ

La sociedad romana necesita el trabajo de los esclavos y alguien tiene que asegurarse de que no desatiendan sus tareas, planeen rebelarse o huyan. Ése es tu trabajo. Siempre estás atento y juzgas cuando es necesaria una ración de látigo. Puede que te encargas de los esclavos que trabajan en un campo o en una mina, te encargues de los esclavos de una casa, o ayudes a adiestrar gladiadores, artistas y artesanos.





Habilidades: Alerta, Esquivar, Intimidación, Liderazgo, Pelea, Armas C.C., Sigilo

Ingresos anuales: Unos 800 sestercios

CAZADOR

Creciste en algún lugar rural del Imperio Romano, y al no disponer de un terreno propio que cultivar recurriste a la caza para sobrevivir. Tus piezas te alimentan a ti, a tu familia o a tu tribu, y vendes pieles a los comerciantes romanos para conseguir algo de dinero adicional. También puedes ofrecer tus servicios como explorador para el ejército romano o cuando es necesario encontrar a un esclavo fugitivo.

Habilidades: Alerta, Atletismo, Esquivar, Armas C.C., Comercio, Pericias, Sigilo, Supervivencia, Tiro con Arco, Trato con Animales

CENTURION

Eres la columna vertebral de la legión romana. Sin tu fuerte brazo y escudo, el Imperio Romano terminaría por caer. Estás mejor entrenado y adiestrado que el enemigo al que te enfrentas, o por lo menos eso es lo que te dice tu comandante.

Habilidades: Atletismo, Esquivar, Pelea, Armas C.C., Sigilo, Leyes

COLEGIADO CRIMINAL

Los ladrones le quitan el dinero a las personas, pero a ti te lo entregan. Eres un miembro de un *collegium* criminal (una especie de asociación) que controla un territorio o industria. El *collegium* ayuda a la gente solucionando los problemas que no pueden solucionar las autoridades y protegiendo los negocios locales de la violencia de otros criminales y *collegia*. Por supuesto, a cambio recibís un tributo y todos lo pagan si saben lo que es bueno. El *collegium* se reúne en una *curia* (como una taberna, burdel o almacén). El líder a menudo trabaja para un rico patricio que le paga bien a cambio de que le haga el trabajo sucio.

Habilidades: Esquivar, Intimidación, Pelea, Subterfugio, Armas C.C., Sigilo, Supervivencia

CORREO

Tu vida consiste en entregar mensajes de un lugar a otro, a veces en la ciudad de al lado, y a veces en la provincia de al lado y más allá. Siguiendo el sistema de calzadas imperiales puedes recorrer entre 40-65 km al día. A lo largo de las rutas hay estaciones y paradas de postas donde puedes conseguir comida, alojamiento y caballos frescos, siempre que tengas un diploma del gobierno. Las personas que reciben tus mensajes te pagan. No es una vida fácil, ya que muchas rutas son inseguras.

Habilidades: Alerta, Atletismo, Esquivar, Equitación, Sigilo, Supervivencia

CORTESANA

Proporcionas compañía a los hombres que pueden pagar tu precio. Puedes ser una prostituta sagrada que vende su cuerpo para su diosa o una dama muy educada que se ha ganado un nombre por su compañía cultivada y su habilidad para entretener a sus clientes.

Habilidades: Alerta, Empatía, Expresión, Subterfugio, Etiqueta, Academicismo

DOMADOR DE CABALLOS

Tu vida está unida a los caballos. Te encargas de cuidarlos, criarlos y adiestrarlos y para ti es una forma de arte. Puedes crear corceles rápidos para las carreras, monturas robustas y valientes para el ejército o caballos de tiro para los carruajes. Te ganas la vida vendiendo los caballos que crías, ayudando a tus clientes a conseguir lo mejor que necesitan.

Habilidades: Atletismo, Esquivar, Comercio, Equitación, Trato con Animales

DRUIDA

Aunque a medida que avanza la civilización romana tu papel como sacerdote pagano es cada vez más limitado, por ahora sigues actuando como sacerdote, historiador y adivino de tu tribu, guiándola en decisiones y ceremonias importantes.

Habilidades: Expresión, Liderazgo, Interpretación, Trato con Animales, Academicismo, Ocultismo, Ritual

ESBIRRO

A veces los prefectos y senadores no quieren ensuciarse las manos, pero necesitan saber los detalles de la vida de un rival –preferiblemente sus secretos vergonzosos. Ése es tu trabajo. En parte espía, en parte investigador privado y en parte matón, te encargas de vigilar a los demás sin que te descubran.

Habilidades: Alerta, Esquivar, Pelea, Subterfugio, Armas C.C., Sigilo, Investigación

ESCLAVISTA

Como esclavista, eres responsable no sólo de capturar a las personas que vas a vender, sino de cuidar de ellas y atraer a compradores potenciales.

Habilidades: Esquivar, Intimidación, Pelea, Subterfugio, Armas C.C., Comercio, Trato con Animales, Lingüística, Senescal

ESCLAVO

Puede que no seas libre, pero por lo menos tienes comida, refugio y la posibilidad de ganar dinero para comprar tu libertad. Por supuesto, también estás sometido a los caprichos de tu amo, pero no se puede tener todo. Dependiendo de tu posición en la casa podrías ser simplemente mano de obra poco especializada o gozar de la confianza e intimidad de tu amo.

Habilidades: Atletismo, Etiqueta, Pericias

EUNUCO/LIBERTO

Trabajas para burócratas importantes. En otros países puede que aconsejes a faraones, reyes o sátrapas, pero en general trabajas para quienquiera que tenga poder. La gente asume que tu lealtad es desinteresada, pero eres consciente de que tu habilidad puede cambiar el Imperio tanto como las legiones.

Habilidades: Expresión, Subterfugio, Etiqueta, Academicismo, Investigación, Leyes, Senescal

FILOSOFO/SABIO

Tienes extensos conocimientos filosóficos, políticos e históricos. Quienes comparten tu búsqueda de conocimiento en ocasiones viajan a menudo o se

convierten en geógrafos. Otros sirven al emperador, ayudando a decidir la política. Aunque no siempre tienes mucho dinero, tienes gran influencia, y a menudo te alojas en las mansiones de tus clientes.

Habilidades: Empatía, Expresión, Academicismo, Filosofía, Leyes, Lingüística, Política

FORJADOR

Eres un artesano especializado y muy demandado. Tus creaciones alcanzan un precio elevado. Te han dicho que los legionarios utilizaron tus armas en Britania y que tus candelabros han llegado hasta la lejana Catay.

Habilidades: Atletismo, Armas C.C., Pericias, Lingüística

GAESETAE/LANCERO

Eres un lancero muy especializado, quizás uno de los famosos *Gaetae* de las Galias. Utilizas dos tipos diferentes de lanza en batalla: una lanza corta para arrojar y una ligeramente más larga para defenderte en el cuerpo a cuerpo.

Habilidades: Alerta, Atletismo, Esquivar, Armas C.C., Equitación

GLADIADOR

Puede que seas un esclavo que lucha por su libertad o un ciudadano que simplemente intenta ganarse la vida. De cualquier forma, la lucha no es tan importante como entretener a las masas. Si comenzaste tu carrera como esclavo o prisionero de guerra, habrás pasado varios años en la academia de gladiadores. Si eres un hombre libre que ha decidido convertirse en gladiador, entrarás en el anfiteatro con el adiestramiento que hayas obtenido por ti mismo.

Habilidades: Atletismo, Esquivar, Prestidigitación, Subterfugio, Armas C.C., Interpretación

GRANJERO

Sean conscientes de ello o no, los romanos te necesitan para sobrevivir. Puede que dispongas de una pequeña parcela de tierra cultivable en Italia o seas el propietario de muchos campos de trigo en Egipto. En cualquier caso, Roma necesita tu cosecha y eso puede hacerte rico.

Habilidades: Atletismo, Armas C.C., Comercio, Pericias, Sabiduría Popular, Supervivencia

JORNALERO

Posiblemente seas un esclavo liberado o un ciudadano pobre. Sin embargo, siempre hay necesidad de brazos y espaldas fuertes. No tienes la suerte de tener una tienda o un oficio. Pasas de un trabajo a otro, normalmente cosas que requieren poca especialización, y viajas dondequiera que haya personas que necesitan trabajadores. A veces descargas un cargamento de vino, otras trabajas en una construcción, ayudas a recoger la cosecha, etc. lo que te da muchas habilidades variadas pero poca especialización.

Habilidades: Comercio, Pericias

LADRON

Supuestamente la gloria de Roma es para todos, pero la única forma que has encontrado de salir adelante

es a costa de otros. Aunque podrías haber hecho carrera política, prefieres robar directamente.

Habilidades: Alerta, Atletismo, Prestidigitación, Subterfugio, Armas C.C., Pericias

LICTOR

Eres un guardaespaldas de un burócrata imperial. Estás junto a tu protegido durante eventos públicos, le abres camino cuando pasea por la calle y vigilas cualquier edificio en el que se encuentre. Un edil puede tener dos lictores, un cónsul doce; un procónsul tiene once, un pretor seis, un propraetor cinco.

Dentro del Pomerium –el recinto sagrado de Roma– llevas un bastón decorado con fasces que indica tu posición. Fuera del Pomerium llevas un hacha, símbolo de tu poder para ejecutar. No sólo proteges, sino que también ejecutas los castigos que decreta tu protegido.

Habilidades: Alerta, Esquivar, Intimidación, Pelea, Armas C.C., Sigilo, Leyes

MAESTRO

Vives con una rica familia como parte de la casa y recibes alojamiento, comida y vestido. Tu deber es la educación de sus hijos. Recibes un modesto salario en función del número de niños, pero todas tus necesidades materiales están satisfechas. Cuando los niños crezcan irás a una nueva casa y enseñarás a nuevos estudiantes. Tu especialidad puede ser prácticamente cualquier cosa.

Habilidades: Empatía, Expresión, Liderazgo, Etiqueta, Academicismo

MARINERO

Navegas por los mares llevando mercancías y personas a sus destinos. A veces miras a otro lado en lo que ocurre a bordo, pero el capitán no te contrató por tu moralidad. Habitualmente te contratan para un viaje específico. Si el viaje se hace demasiado largo o se desvía, no tendrás escrúpulos en pedir más dinero.

Habilidades: Alerta, Atletismo, Esquivar, Pelea, Pericias, Supervivencia, Lingüística.

MEDICO

Aunque muchos que afirman ser médicos son auténticos matasanos, tú intentas hacer lo que puedes para que el paciente se sienta mejor. Mucha gente te contempla con incredulidad, y prefiere confiar en las hierbas y las palabras de las mujeres sabias. Sin embargo, cuando alguien tiene una flecha clavada en la espalda, es a ti a quien recurren. A veces hombres siniestro te han pedido si puedes crear un tónico de veneno de cobra. Su precio era demasiado bueno para rechazarlo –sigues vivo.

Habilidades: Alerta, Empatía, Armas C.C., Pericias, Academicismo, Medicina

MERCADER

En un Imperio tan extenso, hay mercados en todas partes y estás dispuesto a satisfacer cualquier petición. Llevas cerámica de Britania a Egipto y trigo de Egipto a la Galia. Puede que seas un mercader menor que sólo recorre una ruta determinada o un magnate con toda una flota a tus órdenes.

Habilidades: Empatía, Liderazgo, Subterfugio, Comercio Etiqueta, Pericias, Academicismo, Lingüística, Senescal

MINERO

Los metales preciosos son muy demandados en el Imperio Romano. El oro y la plata activan el comercio, mientras que el hierro y el estaño arman a las legiones, y el cobre y el plomo se usan en la vida cotidiana. Tu trabajo no sólo consiste en extraer el metal de las entrañas de la tierra, sino encontrar los mejores lugares para excavar, refinar el mineral y llevarlo al mercado. Sin embargo, la vida en las minas es muy dura y peligrosa, incluso para los mineros libres.

Habilidades: Alerta, Esquivar, Armas C.C., Pericias, Supervivencia, Sabiduría Popular

NOMADA

Sin una tierra de tu propiedad vagas de un lugar a otro ganándote la vida como puedas, bien como jornalero o como parte de una familia que viaja de asentamiento en asentamiento, comerciando, comprando y vendiendo. En algunos lugares no dudáis en atacar villae o asentamientos solitarios o incluso una caravana mal defendida.

La gente de las ciudades te encuentra violento y extraño. Sin embargo, te consideras un superviviente que vive la vida al máximo. En ocasiones trabajas como guía, conductor de ganado o domador de caballos. En los lugares más yermos pocos pueden sobrevivir sin tu ayuda y quienes te rechacen pueden terminar convertidos en esclavos.

Habilidades: Alerta, Esquivar, Subterfugio, Armas C.C., Comercio, Equitación, Supervivencia, Trato con Animales, Sabiduría Popular

PATRICIO

Disfrutas del fruto del trabajo de otros. Como miembro de la élite no tienes muchas responsabilidades salvo para gastar tu dinero. Eres libre para viajar por el Imperio, asistir a fiestas en lujosas villas y pasarte los días leyendo o entreteniéndote. Lo más probable es que hayas nacido Patricio, pero puedes ser un empresario emprendedor que tras acumular una gran fortuna ha terminado retirándose y comprando la posición.

Habilidades: Expresión, Liderazgo, Etiqueta, Academicismo, Leyes, Filosofía, Lingüística

PREFECTO/EDIL

Todas las ciudades necesitan líderes, y tú eres uno de ellos. Haces realidad la política. Te aseguras de que los esclavos no se rebelen, de que los pobres consigan comida y de apagar los incendios. En tu posición manejas muchos recursos e información a los que las personas ordinarias nunca tendrán acceso.

Habilidades: Expresión, Liderazgo, Comercio, Etiqueta, Academicismo, Investigación, Leyes, Política

PREGONERO

Los ciudadanos del Imperio necesitan información sobre las victorias militares, los resultados de las elecciones y dónde se venden las mejores botas del Imperio. Te ganas la vida en el centro de la ciudad donde vociferas las últimas noticias (que te proporcionan las autoridades locales). Se necesita una voz poderosa y don de gentes.



Habilidades: Empatía, Expresión, Esquivar, Etiqueta

SACERDOTE/SACERDOTISA

Puede que trabajes en un gran templo o te dediques a atender un pequeño santuario familiar, te dedicas a trabajar para los dioses o para Dios. En el Imperio existen muchas deidades y religiones diferentes que necesitan alguien que haga escuchar su mensaje.

Habilidades: Empatía, Liderazgo, Teología, Ritual

SENADOR

Representas la ley y la política del Imperio. Sin ti, Roma no sería muy diferente de las mezquinas tribus y reinos bárbaros que la rodean. Por desgracia, algunos de tus compañeros han descubierto que aunque pueden representar la ley, no están por encima de ella...o de los caprichos del emperador.

Habilidades: Alerta, Expresión, Subterfugio, Etiqueta, Academicismo, Leyes, Lingüística, Política

EJEMPLOS DE ALIADOS Y ANTAGONISTAS

CENOBITA/CINICO

Cita: *Es justo que quienes sirven a Dios se encierren dentro de sí mismos.*

Trasfondo: Cuando era joven puede que el cenobita fuera el hijo de una familia rica. Si es una mujer es posible que fuera la hija de un cortesano imperial o una actriz o prostituta. Fuera lo que fuese, el cenobita afirma que ya no importa. Todo eso es pasado, y el

servicio a Dios mediante la mortificación, o a su filosofía mediante la negación de la hipocresía es todo lo que importa ahora.

Pero el pasado sigue teniendo importancia. El cenobita suele contar su historia. Quizás, cuando era joven, hizo algo terrible y se convirtió en un ermitaño devorado por la culpa. Quizás fue rechazado por una amante o abandonado por su esposa. Quizás simplemente se encontró con otro cenobita o con un filósofo carismático.

El cenobita merodea por las puertas de la ciudad de día y de noche, pidiendo a la gente que se detenga y escuche sus sermones o discursos sobre el pecado o la prisión del cuerpo y otras muchas cosas de cosecha propia. Pero francamente, la mayoría de los cenobitas y cínicos no son San Antonio ni Diógenes, ni ermitaños ni filósofos especialmente carismáticos o consecuentes.

Imagen: La primera cosa que alguien percibe de un cenobita o un cínico es el hedor, que anuncia su proximidad, un hedor a sudor rancio y suciedad. Estos harapientos se tambalean en busca de cualquier tipo de atención, murmurando palabras de advertencia o edificación, con una voz súbita y elevada. A veces es difícil decir si se trata de un hombre o una mujer, o incluso su edad. Una mirada acusosa asoma bajo una mata de cabello desordenado y descolorido. Su piel suele estar recubierta de enfermedades cutáneas. Los pocos dientes que le quedan están podridos o negros, y su aliento apesta como el peor *columbaria* de la Necrópolis.

El cenobita ha llevado una dura vida de privaciones. Viste con harapos o tela de saco y su cuerpo está tan delgado que es poco más que piel y huesos, y algunos son colonias andantes de parásitos.



Consejos de Interpretación: Al cenobita le horroriza el sexo y la riqueza. Al cínico simplemente le horroriza convertirse en un esclavo de sus deseos. El cenobita internaliza su odio hacia la humanidad mortificando su cuerpo, apaleándose con palos y piedras duras. El cínico se comporta de forma extravagante, masturbándose o haciendo sus necesidades en público simplemente “porque el cuerpo se lo pide”.

Si el cenobita o el cínico deciden que un individuo en particular necesita “ser iluminado”, pueden dificultar su existencia apareciendo de improvisto cuando menos se lo espera, pronunciando advertencias si el individuo no cambia de actitud. Atacar a un cenobita o cínico en público puede causar el rechazo social, sobre todo porque a menudo comparten lo poco que tienen con otros marginados. Es justo decir que algunos cenobitas disfrutaban sufriendo como masoquistas.

El cenobita posiblemente no viva mucho tiempo. Pronto morirá en una gozosa agonía a la que dará la bienvenida. Algunos incluso son venerados como santos populares tras la muerte.

AGENS IN REBUS

Cita: *Oh, creo que la administración actual puede mejorarse. ¿Te gustaría ocupar un lugar en ella?*

Trasfondo: Los Agentes in Rebus oficialmente son el servicio de correos romano. Realmente, son una policía secreta. Actúan como espías e informadores, y son hábiles descubriendo información y presentando cargos –reales o falsos. Este Agens siempre tiene un compañero cerca –siempre trabajan en parejas- y acceso a un caballo fresco. Él y su compañero gobiernan la ciudad de Roma –o eso creen. Tienen una pareja de compañeros en cada provincia.

Probablemente haya trabajado como contable o secretario, y probablemente se haya distinguido delatando a uno de sus compañeros o superiores por una infracción menor –y a menudo no tan grave como se presentó. Teniendo la oportunidad de viajar y la oferta de un salario sustancioso, combinada con las ventajas proporcionadas por la información, la ha aprovechado, aceptando que el ascenso personal a menudo se produce a costa de las vidas de otros.

Imagen: El Agens es un hombre maduro de unos treinta años que parece completamente ordinario. La gente con la que se encuentra se olvida de él unos segundos después de que abandona la habitación. Su rostro siempre se encuentra firmemente controlado. Es imposible saber a primera vista lo que está pensando. Podría sonreír, o parecer borracho o relajado, pero nunca baja la guardia. Lleva ropas discretas pero de buena calidad. Oculto bajo su pesado manto galo, que siempre usa cuando está en un viaje de negocios, lleva el sello del emperador, el símbolo de su posición.

Consejos de Interpretación: El agente secreto del emperador posiblemente sea el mortal más peligroso que se puede encontrar en cualquier lugar del Imperio Romano. No es muy hábil con la espada (aunque siempre va armado), pero no parece amenazador. Pero basta con una palabra suya y un hombre completamente inocente puede perder sus orejas, sus ojos, sus manos o su cabeza. Y el Agens lo sabe. La gente que conoce su papel lo teme y lo odia, pero no se atreven a hacerle daño. Saben que es un agente favorecido por el emperador, y que tiene un compañero cerca. Matarlo es arriesgarse a provocar la ira de la corte imperial. Enfadarlo hará que coja su caballo y vaya directo a la corte imperial con una historia de traición recién acuñada en sus labios.

Tan paranoico como fomentador de la paranoia, el Agens ve en cualquier comportamiento extraño la oportunidad para encontrar la evidencia de un crimen, y conseguir una recompensa por delatarlo. Su objetivo es hacerse rico y no llamar la atención, porque sabe que los primeros hombres que son asesinados y sustituidos cuando el Imperio cambia de manos son los agentes secretos.

Los vampiros que se encuentren con un Agens podrían, si no tienen mucho cuidado, descubrir que es más peligroso para ellos que un antiguo loco. El Agens puede descubrir que ocultan algo, y es muy hábil investigando la verdad, y con sus conexiones puede convertirse en una amenaza para el Senado Eterno, aunque lo maten.

JOVEN NOBLE

Cita: *Tengo un terreno de 3.000 acres de tierra sabina, pero no me interesa conservarlo. Se lo gané a Ostoriano jugando a los dados el otro día. ¿Quieres jugar?*

Trasfondo: El joven noble nació rico, y sus dos padres son ricos. Puede remontar su linaje hasta las primeras tribus de Roma, algo que puede ser todo un desafío en función de la época. Sin embargo, sus ilustres antepasados se enfadarían si supieran lo que está haciendo su descendiente.

Y de hecho, algunos de sus antepasados en la Necrópolis *están* muy enfadados porque saben lo que hace.

Ha derrochado gran parte de su herencia en apuestas, juegos y putas. Revienta caballos corriendo a toda velocidad por las calles de Roma, seguido por aduladores, dependientes y esclavos en sus propios caballos, sin preocuparse de si alguien se cruza en medio. Presume de sus propiedades ancestrales, aunque sigue perdiendo esclavos, terrenos y propiedades en las apuestas. Supuestamente está estudiando para ser senador, pero rechaza la lectura de Cicerón, Séneca y Platón y prefiere literatura menos formal como las sátiras de Juvenal, los poemas eróticos de Catulo o la picante biografía de Mario Máximo. El joven noble es un alborotador y disfruta molestando a sus maestros y acosando a los estudiantes más débiles, pobres y responsables. Sin embargo, sus padres le siguen pagando un maestro de retórica, porque la alternativa es admitir que su hijo es un fracaso.

Tal vez, piensan, cuando madure, se hará más responsable. O quizás termine asesinado en uno de los picaderos o burdeles que frecuenta.

Imagen: Es guapo, siempre vestido a la moda, con la boca sucia y a menudo borracho. Habla un poco alto y no suele escuchar a los demás. Si se calla, es porque está pensando en algo más que decir de sí mismo.

Consejos de Interpretación: Este joven noble es atrevido, arrogante, obsesionado con el juego y completamente egoísta. Las vidas de los demás significan poco para él, y el deber y la responsabilidad todavía menos. Para algunos es un caso perdido. Persigue a las mujeres atractivas, sin importar lo baja que sea su clase (de hecho, cuanto más baja, mejor) y le encantan los aurigas.

Los Vástagos de la familia de este joven noble pueden considerar que es su deber hacer algo al respecto

con su actitud, quizás arrastrándolo por la fuerza hacia la virtud. Alternativamente, sus enemigos pueden utilizarlo para destruir a su familia mortal, hundiéndolo en un mundo que lo destruirá. Un vampiro aparentemente amistoso podría animar a este idiota a que desvirgue a la hija de un hombre más pobre (y después ocuparse de que lo pillen y que cargue con las consecuencias). Otro podría utilizar el burdel que frecuenta el joven para controlarlo o ponerlo bajo un Vinculum. Los personajes relacionados con el joven podrían encontrar todo un desafío en mantenerlo alejado de los problemas. Además, podría pertenecer a la familia de un enemigo y convertirse en la herramienta perfecta para utilizarlo contra él.

PEDAGOGO

Cita: *¡Pandilla de asnos! ¡Acabaréis por matarme a disgustos! ¿Dónde habré puesto la vara?*

Trasfondo: Hijo de un maestro griego y de una plebeya romana, este maestro heredó el oficio de su padre, pero al contrario que él lo adoptó con ilusión y paciencia. Asistiendo primero a las clases de su padre observó cómo se comportaban los alumnos, aprendió sus trucos sucios y cuando le tocó la ocasión de dar clases estaba preparado para ellos. Se convirtió en un pequeño tirano, severo pero justo, repartiendo los castigos físicos tanto con equidad, como de forma inesperada para ganarse respeto.

El principal motivo del éxito de este pedagogo no está tanto en su capacidad como en su reputación honesta y sobre todo su bajo precio. Por esta razón casi todos sus alumnos son hijos de plebeyos sin excesivos recursos.

Imagen: El pedagogo tiene un aspecto inofensivo. Es un hombre alto y delgado pero transmite más con una sola mirada que con un golpe de vara. Los alumnos que llevan tiempo con él saben que no es aconsejable presionarle demasiado. Cuando trabaja su aspecto es frío y tenso, y sólo se relaja al terminar las clases, momento en que se va a la caupona del barrio a jugar una partida de damas.

Consejos de Interpretación: El pedagogo es un hombre tranquilo y que acumula mucha tensión en su trabajo. A menudo sus reacciones son repentinas, y de vez en cuando se asusta. Sin embargo, en el fondo es un trabajo con el que disfruta, por la sensación que le da estar haciendo algo útil. Que sus alumnos aprendan a leer y escribir de forma razonable ya lo considera un éxito.

Si alguien amenaza su modo de vida o a sus alumnos el pedagogo puede volverse muy violento, aunque poco podría hacer con su vara de madera frente a un auténtico desafío físico.

SENADOR

Cita: *Excelente argumento, senador Quinto Vipsanio Etrurio. Muy inteligente e ingeniosamente presentado, queridos compatriotas. Si se me permite, y pido disculpas por adelantado, me gustaría señalar un pequeño fallo en la lógica del mismo.*

Trasfondo: Criado en las pudientes familias republicanas, el senador considera su posición una oportunidad continua para manifestar su ingenio, llenar sus arcas y alimentar su ego. Sus exquisitos argumentos a menudo contribuyen a caldear el ambiente en el senado,

especializándose en la justificación de leyes que beneficien a los patricios y las clases privilegiadas, y en ganarse la aclamación y apoyo de sus compatriotas asegurándose de que crean que su interés personal beneficia a todos.

Este senador es bastante conservador y ha realizado varias propuestas para asegurarse de que el cristianismo sea perseguido y no perjudique la moral romana tradicional, con un discurso populista e inatacable.

Imagen: Un hombre digno y anciano, que lleva la toga senatorial con confianza y estilo. Sus ojos y frente están rodeados de arrugas que le dan un aire de venerable intelectualidad. Su cuerpo está ligeramente encorvado y pálido, traicionando su vida fácil y acomodada.

Consejos de Interpretación: El senador es un hombre sereno, que escucha cuidadosamente todo lo que ocurre a su alrededor, para poder preparar el argumento más adecuado a la situación y manipularla en su favor. Realmente carece de base moral y hablará a favor de cualquier medida que lo beneficie directamente y a su facción en el senado. Si no ve una ganancia personal, raramente correrá riesgos. Si alguien utiliza un argumento basado en la fe o la creencia, el Senador disfrutará destrozando el argumento, animado por sus éxitos previos y considerando a su adversario débil. Si un argumento se vuelve contra él, entonces asumirá cualquier riesgo para evitar la humillación de la derrota.

SIBILA

Cita: *Uff. Puedo asegurarte el favor de los dioses si estás dispuesto a realizar los sacrificios adecuados. ¿Seguro que sólo puedes permitirte esto?*

Trasfondo: Esta mujer infeliz fue una niña abandonada y que fue entregada a un templo de Apolo. Las sacerdotisas a cargo del templo se dieron cuenta de que podían utilizar su epilepsia como una señal del dios, y cuando creció se convirtió en una sibila renombrada por la certeza de sus consejos y profecías.

Educada en los rituales y métodos de la adivinación, con el tiempo ha llegado a creer que los dioses la dirigieron a su destino actual para que pudiera anunciar sus mensajes a los mortales, para guiarlos y curar sus preocupaciones y miedos. Aunque su ayuda tiene un precio, su habilidad innata para comprender la naturaleza de las personas y dar los consejos y las palabras adecuadas para confortarlos y tomar decisiones, es muy real.

Imagen: Una mujer pequeña y dulce, vestida con una sencilla túnica y cofia blanca. Su largo cabello oscuro está recogido con una bufanda blanca. Sus ojos son claros y castaños, y brillan con una triste sabiduría. Se mueve despacio y con serenidad, procurando evitar las impresiones que desaten su epilepsia.

Consejos de Interpretación: La pobre sibila se siente sola y triste, debido a que los demás realmente la creen tocada por los dioses y por lo tanto separada de ellos. Es una verdadera creyente, y sufre al contemplar la actitud corrupta de algunas de sus compañeras y el descuido de los servicios a Apolo. Aunque sus servicios no son baratos, se esfuerza por dar lo mejor para sus clientes.

Si se encuentra con personajes realmente honestos y con fe en los dioses, la sibila se sentirá

aliviada, y tratará de ofrecer ayuda y consuelo. Nunca miente sobre lo que cree que es la voluntad de los dioses y espera que quien acude a ella se los tome tan en serio como ella, y que esté dispuesto a hacer los sacrificios adecuados para ganar su favor.

OFICIAL GODO

Cita: *Preferiría no tener que volver a verte. Sabes que no puedo darte otra oportunidad.*

Trasfondo: Se encuentra lejos de su hogar. Es un godo, es arriano y ha luchado en el ejército de los romanos durante los últimos veinte años. Ha visto poca acción en Roma. Su unidad de auxiliares bárbaros ha estado en la ciudad durante mucho tiempo, y se han ablandado. Y está preocupado porque él también se ha ablandado. Le preocupa lo difícil que es conseguir que alguien trabaje en este lugar.

Imagen: Es un hombre de rostro curtido de casi cuarenta años. Todavía se preocupa de entrenar a sus hombres, para que se mantengan en buena forma, y él mismo se encuentra en buena forma para su edad. Su armadura y equipo se encuentran en buen estado y a sus hombres se les da bien matar, aunque hace mucho que no han participado en una verdadera batalla, por lo que no serían un desafío para los Herculianos o los Jovianos, o las bandas de sus compatriotas godos que amenazan el norte del Imperio.

Habla con frases cortas y estereotipadas. El oficial godo no tiene tiempo para los placeres romanos. Habla latín con un profundo acento godo.

Consejos de Interpretación: El oficial godo sólo quiere una vida tranquila. Está cansado de recoger edictos y tener que ir de un oficial a otro para que se haga algo, y está cansado de tener que ver a tres oficiales cada vez que tiene que arrestar a alguien. No fue por eso por lo que se alistó en el ejército romano. Al final, le resulta más fácil aceptar un soborno y pretender que no te ha visto que arrestarte por algo que considera trivial.

Por otra parte, sería un error pensar que el oficial godo está corrupto. Se preocupa lo suficiente de su deber para perseguir los crímenes que le *preocupan*, y tiene amigos en la ciudad: la dueña del burdel que frecuentan él y sus hombres, los propietarios de una docena de *cauponiae* romanas, los tenderos y mercaderes que proporcionan a sus hombres descuentos en las provisiones extra, el portero del Circo. Este bárbaro es más respetado que cualquiera de los funcionarios y notarios ante los que responde, y si alguno de sus amigos muriera de repente, o les robaran, o perdieran dinero de forma extraña, el oficial godo se encargaría de ello, aunque los burócratas no se preocupen.

A menudo es el hombre más importante presente después de que algo irregular haya ocurrido. Es eficiente a su manera, pero también es muy supersticioso. Sabe algo sobre los vampiros, y los teme y los odia. Podría incluso saber formas de matarlos. Si descubriera que hay vampiros en Roma, podría convertirse en un cazador implacable. Puede que termine muerto, pero no antes de acabar con algunos Vástagos. Una facción de vampiros con sus garras sobre uno de sus superiores burocráticos podría obtener provecho, dirigiéndolo contra sus enemigos. Pero es un plan más peligroso para los manipuladores de lo que creen.

Naturaleza: Juez



Conducta. Tradicionalista

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 2, Resistencia 4

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3

Talentos: Atletismo 2, Callejeo 4, Expresión 1, Intimidación 3, Pelea 3, Subterfugio 2

Técnicas: Armas C.C. (lanza, espada) 3, Pericias 2, Sigilo 1, Supervivencia 4, Trato con Animales 1

Conocimientos: Medicina 1, Política 1, Senescal (Burocracia) 1

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 1, Recursos 2

Humanidad: 7

Fuerza de Voluntad: 6

AURIGA

Cita: *¿En la tercera vuelta? Treinta solidi. Cincuenta por la cuarta o la quinta. Si pierdo una rueda parecerá de verdad, pero te costará doscientos más. Tengo que considerar mi dignidad.*

Trasfondo: Muchos aurigas son esclavos, pero este auriga es un hombre libre –un griego- y un espíritu libre. Podría ser miembro de las facciones de los Verdes o los Azules, y para ser honestos, le importa mucho menos que a los seguidores de las facciones. Es una figura muy bien conocida en las calles de Roma, especialmente en los lugares de clase baja, y durante años nunca ha tenido que pagar su bebida ni esforzarse para conseguir una chica –o un chico.

Aproximadamente la mitad de los seguidores de las carreras de cuadrigas lo consideran un héroe y la otra mitad un farsante. Para los ricos es un matón caro pero

efectivo. Puede dejar evidencias, presentar cargos falsos en un tribunal (aprovechándose de su imagen pública para asegurar su veracidad) e incluso disponer un asesinato si se encuentra de humor para ello.

Es un auriga realmente bueno, pero para él sólo se trata de un medio para un fin: sexo, dinero y bebida. Sobre todo dinero.

Imagen: El auriga es un hombre atractivo y sano, a comienzos de la veintena. Ha sido auriga desde que tenía quince años, y tiene una constitución similar a la de una estatua clásica: alto, esbelto y grácil. Está afeitado y depilado, con cabello oscuro y corto y una sonrisa de campeón. Se viste con túnica y pantalones, y lleva poco que estorbe sus movimientos –un anillo de oro enganchado en las riendas podría costarle más que la carrera. Cuando actúa de forma más secreta tiende a llevar una *caracalla* (un manto pesado de color negro con capucha), que lo oculta por completo.

Consejos de Interpretación: El auriga es completamente venal. Se mueve en un mundo donde todo tiene un precio y el dinero habla con más fuerza y elocuencia que nadie y sería capaz de vender a su propia madre si no la hubiera vendido ya varias veces. Él tiene su precio y sabe exactamente cuál es. No es barato. Si el precio es el correcto, perderá una carrera y si alguien le pagara lo suficiente, seguramente cambiaría de facción, aunque podría lamentarlo después cuando sus anteriores seguidores acudan a matarlo. Suele estar ocupado la mayoría de las noches, recibiendo invitaciones de sus adoradores, disfrutando de la atención de dos o más chicas bonitas o haciendo algún trabajo para sus contactos. No se hace ilusiones sobre su valor, y raramente le pide favores a los nobles que contratan sus servicios. Los personajes seguramente podrán encontrar

utilidad para sus habilidades como matón de clase alta. Se limita a hacer su trabajo, y aunque recurrirá a toda clase de trucos sucios, nunca se lo toma como algo personal. Los trucos sucios son simplemente parte de la carrera en la que corre.

Matar a un auriga famoso podría tener consecuencias terribles –o resultados realmente buenos. O las dos cosas. Depende de las intenciones.

Naturaleza: Superviviente

Conducta: Vividor

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 4

Atributos Mentales: Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 4

Talentos: Expresión 3, Intimidación 2, Pelea 2, Subterfugio 2

Técnicas: Armas C.C. 2, Montar (cuadrigas) 3, Pericias (arreglar carro) 2, Sigilo 1, Trato con Animales (caballos) 3

Conocimientos: Lingüística 1, Medicina 1

Trasfondos: Aliados (facción cuadrigas) 4, Contactos 1, Fama 2, Recursos 3

Humanidad: 5

Fuerza de Voluntad: 5

GUARDIA PRETORIANO

Cita: *Arrodíllate y levanta los brazos. El emperador te ordena arrestar como sospechoso de participar en hechicería ilegal. Ven en paz y se te permitirá defender tu inocencia. Resístete y muere culpable.*

Trasfondo: Cuando era joven el guardia pretoriano realmente no destacó en nada, pero su padre, un guardia pretoriano, consiguió convencer a un funcionario corrupto de que reservara un puesto para su hijo. Comenzó desde abajo, y pronto comenzó a aprender su oficio, dándose cuenta de que disfrutaba con él.

Demostró ser una buena elección. Ascendió sorprendentemente rápido y ayudó a su padre a arrestar a los sospechosos de conspirar contra el emperador o de otros crímenes. Quienes lo conocen le han dado el apodo de “Rapax”, que él considera más que adecuado. Ha aprendido a utilizar su posición en su provecho, y muchos acuden a él en busca de alguien en que confiar para saber hacia donde se dirige la ira del emperador.

Quizás debido a que conoce en persona al emperador, el guardia pretoriano no se hace muchas ilusiones sobre su pretendida divinidad. Sabe que algunos han muerto asesinados y que si la guardia pretoriana se inquieta por una mala paga o la ingratitud de su amo, podría ocurrir de nuevo.

Imagen: El guardia pretoriano es un hombre robusto y en forma de más de treinta años. Tiene una cicatriz en la cara, recuerdo de una pelea, aunque hace tiempo que el responsable murió. Sus ojos grises han adquirido un matiz gélido.

Lleva un anillo de plata del orden ecuestre en su mano derecha, y cuando se siente intranquilo, a menudo lo frota contra la empuñadura de su espada.

Cuando se dedica a cumplir su deber es una figura imponente. Lleva una distintiva *loriga segmentata*,

siempre limpia y en perfecto estado, gracias al trabajo de sus esclavos.

Consejos de Interpretación: Este guardia pretoriano simboliza la fría eficiencia del cuerpo al que pertenece. Está dedicado a su deber, y no permite interrupciones ni interrupciones cuando se dedica a ello. No habla mucho –cualquier frase que pronuncia es algo premeditado y estereotipado. No es descortés, sólo que no le gusta perder el tiempo hablando cuando podría estar persiguiendo a los enemigos del emperador.

Cuando desenvaina su espada su mirada es terrible. Es un hombre práctico, concentrado e implacable. Nada le detiene hasta que termina su trabajo.

Naturaleza: Tradicionalista

Conducta: Bravo

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 4

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 2

Talentos: Atletismo 2, Callejeo 3, Intimidación 3, Pelea 2

Técnicas: Armas C.C. 3, Montar 3, Supervivencia 2, Trato con Animales 2

Conocimientos: Investigación 3, Ocultismo 1

Trasfondos: Aliados 3, Influencia 1, Posición 1, Recursos 3

Humanidad: 5

Fuerza de Voluntad: 6

ENVENENADORA

Cita: *Sí, querido. Ya estás a salvo, querido. Ya estás a salvo.*

La envenenadora fue una campesina tracia. La robaron de su hogar y la esclavizaron cuando era una adolescente, la vendieron a un burdel de Neápolis y se puso a trabajar para saciar la lujuria de los hombres. La rabia hervía en su interior, y aunque fue sometida a incontables palizas por su “mirada insolente”, nunca estalló y aceptó su situación. Pero una noche estranguló a un viejo pervertido en lugar de aceptar sus peticiones asquerosas y violentas. Sabiendo que moriría por su crimen, tomó una daga y huyó a Roma.

Durante un tiempo siguió trabajando como prostituta independiente, eligiendo sus clientes, pero dándose cuenta de su precaria situación comenzó a trabajar como criada, utilizando lo que había aprendido en casa cuando era joven.

Finalmente entró al servicio de una anciana también procedente de Tracia, que sintió simpatía por su situación y que le enseñó todo lo que sabía sobre hierbas, partos y pociones a cambio de que cuidara de ella en sus últimos años. Cumplió el trato y cuando su mentora murió heredó su negocio y sus clientes.

En Roma hay quienes quieren acelerar el final de sus parientes para conseguir herencias o escalar posiciones y siempre hay trabajo para alguien como la envenenadora. Aunque normalmente atiende encargos sencillos como remedios para aliviar las incomodidades de la regla o asistir en partos, sus principales beneficios los obtiene de quienes quieren sus venenos, adaptados a las circunstancias para que no dejen rastro –o sí, si hace falta que caigan las culpas sobre otros.

Imagen: A primera vista la envenenadora parece una joven delgada, con poco más de veinte años, y cabello peinado y rizado. Su piel morena parece pálida con sus profundos ojos negros, que arden con una silenciosa e insaciable ansia de descargar su furia sobre quienes la rodean. Su apariencia es hermosa y delicada...lo que hace su trabajo más fácil.

Consejos de Interpretación: La envenenadora es una criatura maliciosa, una asesina a sangre fría. Su voz es un ronroneo seductor, calculado para desarmar a sus clientes para que asuman que es inofensiva. Si interactúa con alguien que no sabe cuál es su verdadero oficio, se esforzará por parecer agradable. Si surgen problemas no tiene inconveniente en salir corriendo.

Cuando se encuentra negociando o en compañía de otros individuos turbios, deja caer su fachada por completo, revelando su mente gélida y su obsesión sanguinaria.

Naturaleza: Confabuladora

Conducta: Confabuladora

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 4, Resistencia 2

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 3

Atributos Mentales: Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 3

Talentos: Atletismo 2, Callejeo 2, Empatía 2, Expresión 2, Pelea 2, Subterfugio 3

Técnicas: Armas C.C. 2, Sigilo 2, Trato con Animales 1

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

Trasfondos: Aliados 1, Contactos 3, Recursos 2

Humanidad: 5

Fuerza de Voluntad: 5

EJEMPLOS DE PERSONAJES

Este apartado muestra una serie de personajes de ejemplo representativos de la diversidad de clanes y posiciones del Senado Eterno, tanto Optimates como Populares, y representantes de todas las Magistraturas. Podrían comenzar como un grupo unido por algún objetivo o aspiración común, o pueden servirte como más ejemplos de aliados y antagonistas o simple inspiración para diseñar tus propios personajes.

SEXTO PETRONIO AQUILINO, SOLDADO

Historia: Sexto Petronio Aquilino fue un legionario raso que servía en la Legión XVI *Flavia Firma* en Oriente. Su vida fue un rostro anónimo dentro de la legión, y finalmente murió en batalla contra los partos. Permaneció agonizante en el campo de batalla hasta que cayó la noche.

Lo poco que recuerda del Don Oscuro es una serie confusa de imágenes oníricas. Todo lo que sabe es que una sombra lo agarró mientras se apretaba una herida mortal que le había alcanzado las entrañas, mientras la vida se escurría de su cuerpo. Vio la muerte y el caos a su alrededor y unas manos desconocidas parecían arrastrarle lejos del campo de batalla.

Cuando despertó de su sueño se encontraba en Roma. No tenía ni idea de cómo había llegado hasta allí ni de quién le había dado el Don Oscuro. Sin embargo,

los Lasombra romanos sí sabían que su Pater era de Antioquia y lo había enviado a Roma para que fuera adiestrado entre los Magistri. Hasta el momento no le han revelado su identidad ni los motivos que lo llevaron a convertirlo en uno de los Vástagos.

Su poder y disciplina pronto le llevaron a ser iniciado entre los Magistri, sirviendo a sus superiores en la Magistraturas con honor y dignidad desde entonces. A pesar de su posición, debido a sus orígenes humildes tiene amigos entre los Populares, entre ellos Cornelia Alba y Vergilio Ambusto.

Su alianza con Cornelia Alba beneficia a ambos: sabe que ella consigue respeto siendo acompañada por él, y a cambio él consigue acceso a la Magistratura de los Populares. A través de ella ha conseguido hacerse amigo de Vergilio Ambusto –un vampiro con el que discute a menudo por casi todo, pero por el que siente algo parecido a la amistad.

Aquilino conoce a Antonia Marcia y a Tito Severo debido a las maquinaciones de Cornelio. A pesar de ser un Popular, admira a Severo por su intelecto y su conocimiento –cualidades que Aquilino considera que le faltan. No tiene ninguna opinión en lo que se refiere a Antonia Marcia: para él, sólo es otra Patricia más, ocupada en asuntos que no comprende ni le preocupan. Es leal a ella debido a que es una Optimate, y eso es todo.

Por lo que se refiere a Cayo Flaviano Galo, constituye una mezcla de impresiones para Aquilino. Por una parte su linaje Cliente y su origen extranjero no lo hacen especialmente valioso a sus ojos, pero por otra su adopción entre los Augures y su carácter sacro le hacen respetarlo. Todavía se siente confuso de cómo actuar, y en gran parte dependerá de la actitud de Cayo Flaviano en el futuro.

Aquilino es un individuo bastante tradicional en el Senado Eterno, pero puede abrazar fácilmente cualquier propósito que considere justo. Él elige lo que





quiere ser. Subconscientemente se considera inferior a los demás, especialmente en una situación que requiere pensamiento individual. Esta actitud es la que le impidió en vida ascender y asumir una posición de liderazgo.

Imagen: Un hombre maduro de origen romano y fuerza brutal, es una figura imponente. Mide casi 1,90 m de altura –un gigante para su época- y su expresión es de una seriedad casi permanente. Recibió el Don Oscuro con su cabello completamente rasurado, y su piel es pálida, aunque todavía conserva un ligero tono rojizo del sol de Oriente. Entre sus rasgos destaca su prominente nariz ganchuda, de ahí su *cognomen*. Su cuerpo es el de un guerrero veterano y curtido, y conserva algunas cicatrices pálidas en los brazos que no se curaron tras recibir el Don Oscuro.

Aquilino casi siempre lleva una armadura negro mate con el símbolo de los Magistri, y muestra sus armas sin vergüenza ni decoro.

Consejos de Interpretación: Aquilino no tiene ni idea de por qué lo convirtieron en un vampiro, y sirve a los Magistri simplemente porque le recuerda la vida en la legión, algo familiar para él. Su seriedad es un escudo para su sentimiento de confusión y soledad. En su corazón es un vampiro que se busca a sí mismo.

Clan: Lasombra

Magistratura: Magistri

Naturaleza: Conformista

Conducta: Solitario

Generación: 10ª

Edad aparente: 26

Atributos Físicos: Fuerza 5, Destreza 2, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3

Talentos: Atletismo 2, Callejeo 3, Intimidación 2, Pelea 3

Técnicas: Armas C.C. (gladius) 4, Montar 2, Pericias 2, Tiro con Arco 2, Sigilo 1, Supervivencia 2, Trato con Animales 1

Conocimientos: Investigación 1, Lingüística 1, Ocultismo 1, Política 1, Senescal 1

Disciplinas: Dominación 1, Obtenebración 1, Potencia 3

Trasfondos: Contactos 1, Mentor 2, Posición 1, Recursos 1

Virtudes: Convicción 3, Autocontrol 3, Coraje 4

Via Regalis: 7

Fuerza de Voluntad: 7

Méritos/Defectos: Ninguno

CORNELIA ALBA, PROSTITUTA

Historia: Cornelia nunca conoció su verdadero nombre. Era hija de dos esclavos egipcios, y fue separada de sus padres cuando era pequeña y vendida a un burdel romano. Trabajó como sirviente durante años hasta que finalmente se convirtió en una prostituta, atendiendo a los clientes ricos y hombres que buscaban carne joven y hermosa. Aprendió a seducir y sonreír para atraer clientes, al mismo tiempo que comenzaba a odiar Roma y todos sus habitantes: mercaderes, soldados, esclavos, aristócratas... todos. Nadie estaba libre de su odio.

Poco después de cumplir los 19 años Cornelia recibió un nuevo cliente, era un noble misterioso y muy rico, que le dio muchos regalos extravagantes. Aunque aceptó sus preciosas baratijas, descubrió que le resultaba difícil devolver sus atenciones, aunque fuera de forma fingida, porque subconscientemente le provocaba un profundo miedo irracional –algo que no podía comprender ni superar. Quizás fuera que siempre llegaba de madrugada, o el tacto frío y reseco de su piel. Quizás era la forma en que la miraba –como si mirara *dentro* de ella- o la sensación de que el amor que mostraba hacia ella no era más verdadero que el suyo.

Una noche, mientras Cornelia atendía a otro, su extraño cliente apareció en la habitación. No tenía ni idea de cómo había llegado allí, tan repentinamente –y antes de que pudiera gritar o protestar, le cortó la garganta a su cliente con un cuchillo, tirándolo al suelo como un cerdo degollado. De repente vio una luz, escuchó un revoloteo de tela y su corazón no volvió a latir.

Cuando despertó, se encontraba en la Necrópolis de Roma. Su cliente –su Pater- le pidió disculpas, admitiendo que la había matado en un acceso de rabia enloquecida, y que la rescató porque era lo único que se le ocurría hacer. Cornelia escuchó en silencio, aprendiendo lo que era y en lo que se había convertido, y sintió cómo el miedo y la confusión desaparecían de su interior y eran sustituidos con disgusto.

En los meses siguiente Cornelia abandonó a su Pater y a los Patricios y se hizo amiga de varios Vástagos Populares. Consiguió que su Pater sufriera un accidente que le hizo caer en letargo y quedar atrapado bajo un montón de escombros y ahora es libre.

Para ella Antonia Marcia, a la que conoció antes de abandonar a los Patricios, representa una gran oportunidad. A pesar de ser una Optimate respetada, no es muy brillante y es relativamente fácil de manipular, y parece tan encantada por la belleza de Cornelia como

otros muchos. Parece que Julia considera a Cornelia como una especie de hermana mayor y Cornelia está más que contenta de dejárselo creer, aunque sólo sea para poder tener acceso a contactos entre los Patricios.

Cornelia considera que Tito Severo es su principal competidor por el control de Antonia Marcia, y procura evitar discutir en serio con él. No tiene problema con él como vampiro –al fin y al cabo es otro Popular, y puede que con el tiempo llegue a gustarle- pero sólo si procura no interponerse en su camino.

Vergilio Ambusto es alguien a quien Cornelia respeta: un verdadero extranjero, reticente a conformarse con la “civilización” romana. No importa su mala educación, en su interior siente simpatías hacia él, y quizás con el tiempo un verdadero afecto.

Sexto Petronio Aquilino es otra cuestión. Poderoso, imponente y duro, representa una ventaja potencial en los enfrentamientos físicos y una conexión con los Magistri –dos elementos que Cornelia valora mucho. Sin embargo, parece resistente a sus encantos y eso la hace sentir incómoda. Probablemente intente conquistarlo con el tiempo.

Por lo que se refiere a Cayo Flaviano Galo, es una presencia que apacigua el odio de Cornelia hacia Roma. Su origen extranjero es un vínculo que aprecia, y su serena sabiduría, ingenuidad y carácter sacro lo hacen atractivo para ella –además de su conexión con los Augures. En cierta manera, Galo provoca un sentimiento maternal en ella.

Imagen: Cornelia Alba es una figura extraña, casi hipnótica. Es una belleza llena de contrastes: su largo cabello negro cae en cascada sobre la carne casi luminosa de sus hombros. Sus expresivos ojos oscuros parecen insinuar un carácter suave y emocional –pero sus susurros normalmente son duros y fríos como el hielo. Es grácil y comedida en sus movimientos, pero no debido a una educación noble. Existe algo innato en la forma en que se comporta, algo mágico y exótico.

Cornelia normalmente se viste de negro o gris. Evita la ostentación, prefiriendo utilizar su encanto natural.

Consejos de Interpretación: Cornelia es una manipuladora. Sabe que tiene poder sobre muchos hombres (y Vástagos) con los que se encuentra: es lo bastante hermosa para hacer que muchos bajen la guardia, y es mucho más lista de lo que la mayoría esperan. No le importa utilizar a la gente para conseguir lo que quiere, y siente un profundo desprecio por la mayoría de los Vástagos con los que se encuentra (especialmente los romanos).

A decir la verdad, no sabe lo que quiere. No le gusta la forma de vida (o no vida) de los romanos, pero tampoco conoce ninguna alternativa. Ha oído hablar sobre los cristianos y encuentra su filosofía atractiva –pero no lo suficiente para perdonar a sus enemigos.

Clan: Malkavian

Magistratura: Popular

Naturaleza: Rebelde

Conducta: Confabuladora

Generación: 10ª

Edad Aparente: 19

Atributos Físicos: Fuerza 1, Destreza 3, Resistencia 2

Atributos Sociales: Carisma 4, Manipulación 4, Apariencia 4

Atributos Mentales: Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 4

Talentos: Alerta 1, Callejeo 3, Empatía 3, Expresión 2, Pelea 2, Subterfugio 3

Técnicas: Etiqueta 3, Interpretación 4, Sigilo 2, Supervivencia 1

Conocimientos: Investigación 2, Lingüística 2, Medicina 1, Ocultismo 1, Política 2, Sabiduría Popular 1

Disciplinas: Auspex 2, Ofuscación 2

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 2, Rebaño 2, Recursos 1

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 4

Via Humanitatis: 7

Fuerza de Voluntad: 7

Méritos/Defectos: Popular (Defecto de 3 puntos)

Secreto Oscuro (desaparición de su Pater) (Defecto de 1 punto)

Trastorno: Amor filial obsesivo. Debido a que la separaron de sus padres, Cornelia busca subconscientemente una figura familiar con la que se sienta tranquila (padre, madre, hijo), y comenzará a actuar de forma protectora hacia ella, a pesar de que sea rechazada o maltratada. De momento parece haberse interesado por Galo.

ANTONIA MARCIA, PATRICIA

Historia: Antonia Marcia era una niña brillante, y se le ofreció la rara oportunidad de desarrollar su talento natural desde que era pequeña, gracias a la tutela de sus atentos padres. Animado por uno de los ancestros de la familia, su padre le permitió tomar clases sobre materias normalmente prohibidas a las mujeres: poesía, historia, política y lógica. Destacó en su aprendizaje, superando a muchos de sus compañeros masculinos –más por su ingenio agudo que por una inteligencia formal.

Cuando cumplió catorce años, sus padres comenzaron a buscarle un esposo adecuado. Pero mientras tanto, el ancestro que se había interesado por su educación –un vampiro llamado Lucio Antonio Marcio- comenzó a visitarla en sus habitaciones de noche, poniéndola a prueba y debatiendo amigablemente. El vampiro obligó a los padres de Antonia a rechazar a varios pretendientes, justificando que ninguno le parecía adecuado, pero en realidad porque quería su compañía para él solo. Sus padres comenzaron a suplicarle que la dejara casarse antes de que se hiciera demasiado mayor, pero Lucio Antonio hizo oídos sordos, dándose cuenta de que la chica le resultaba más importante de lo que esperaba –quizás más de lo apropiado- y que no podía soportar la idea de que se casara. Después de unas pocas noches de intensa consideración, se llevó a su joven descendiente a la Necrópolis y le dio el Don Oscuro.

Lucio Antonio Marcio presentó a su joven Filia al Senado Eterno, asegurándole un asiento entre los Patricios por derecho de sangre. Sin embargo, poco después de liberarla comenzó a perder interés en ella. Algo de lo que le había atraído de la joven se había perdido tras la muerte, y lo echaba en falta. Se volvió distante, y finalmente dejó de reunirse con ella.

Dándose cuenta de que las atenciones de su Pater tenían más que ver con el capricho que con un

interés real Antonia Marcia se separó amargamente de él, decidida a prosperar con o sin su ayuda.

Antonia Marcia es una joven Patricia con algo que demostrar. Se ha distanciado de su familia mortal y de su mentor, pero no de sus obligaciones a su Magistratura ni al Senado Eterno. Es lista, capaz y más que dispuesta a enfrentarse a situaciones difíciles si surge la oportunidad de incrementar su prestigio y poder amasar poder personal.

Se ha hecho amiga de Cornelia Alba, una vampira de carácter independiente, que recientemente se separó de los Patricios para prosperar por su cuenta entre los Populares. Aunque la considera una hermana mayor y más veterana, también la ha utilizado para conocer a otros vampiros.

Aunque la presencia de Sexto Petronio Aquilino y de Vergilio Ambusto la intimidan, Antonia se esfuerza por ocultar su debilidad y mostrar una imagen de confianza ante ellos. En ocasiones le resulta difícil ocultar su temor cuando los dos hombres comienzan a discutir acaloradamente entre ellos.

Antonia confía en Tito Severo cuando necesita apoyo y consejo en asuntos políticos, sabiendo que es un hombre bien educado y que parece predispuesto a ayudarla (por razones que todavía desconoce pero le gustaría saber).

La figura de Cayo Flaviano Galo atrae a Antonia, sobre todo porque percibe su potencial entre los Augures, y ha comenzado una tímida aproximación, lo que a largo plazo podría terminar enfrentándola con Cornelia Alba.

Imagen: Antonia Marcia es una joven y pálida romana, nacida en una noble familia, como se percibe en sus rasgos. Camina y se mueve con la confianza de la aristocracia educada, manteniendo una expresión serena y calmada todo el tiempo, pero no tanto por altivez o una



pretendida arrogancia, simplemente porque considera que es un estado natural.

Mantiene su cabello peinado con los estilos más modernos y lleva largas túnicas de seda importada. Siempre va limpia y vestida, siempre lista para sonreír o dar la contestación adecuada.

Consejos de Interpretación: Antonia recibió el Don Oscuro en la adolescencia y su inexperiencia marca su conducta. Es un poco ingenua, y quizás demasiado dispuesta a ayudar a quienes le dan lástima. Sin embargo, su educación en la Via Desideratio está llevándola a corregir esos “errores”. Con el tiempo quizás madure y consiga avanzar en la Vía o termine decantándose por una más adecuada para su carácter, todavía demasiado humano.

Clan: Ventrue

Magistratura: Patricios

Naturaleza: Visionaria

Conducta: Tradicionalista

Generación: 10ª

Edad Aparente: 15

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 3

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 4

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

Técnicas: Armas C.C. 1, Etiqueta 3, Interpretación 1, Montar 1, Sigilo 1, Supervivencia 1, Trato con animales 1

Conocimientos: Academicismo 2, Filosofía 2, Leyes 2, Lingüística 2, Investigación 1, Política 3, Senescal 1

Disciplinas: Dominación 1, Fortaleza 1, Presencia 2

Trasfondos: Criados 1, Influencia 2, Posición 2, Rebaño 1, Recursos 3

Virtudes: Convicción 3, Instinto 3, Coraje 4

Via Desideratio: 6

Fuerza de Voluntad: 6

Notas: Antonia Marcia sólo se alimenta de los hombres solteros de su propia familia.

TITO SEVERO, LIBERTO

Historia: En vida Tito Severo fue un liberto —un esclavo que había educado a los hijos de un noble senador y que fue liberado a la muerte de su amo como parte de su testamento. Educado cuando era niño por su padre, un académico griego, siempre supo como resultar útil...hasta que sus días de esclavitud terminaron. Por primera vez en su vida se encontró sin nada que hacer y se dedicó a la bebida en lugar de buscar un trabajo.

Severo aprendió las duras lecciones de la vida en los suburbios de Roma. Sufrió palizas, robos y la chusma extranjera se burló de él. Los libertos educados lo evitaron debido a sus problemas con la bebida y sus compañeros de borrachera lo despreciaban por su intelecto. Una noche, bajo una lluvia torrencial, Severo se desmayó por los efectos del alcohol y nunca volvió a ver el día.

EDAD ROMANA: VAMPIRO

Cuando abrió de nuevo los ojos se encontró muerto, en las catacumbas, en medio de cadáveres animados. Al principio pensó que estaba en el inframundo, que alguien lo había asesinado en la calle. Pero uno de los cadáveres se le acercó y le dijo que había tenido suerte... ahora era uno de los Capadocios, criaturas no muertas de la Necrópolis de Roma. Ninguno de los vampiros presentes admitió ser su Pater. Al principio lo pusieron a trabajar excavando túneles con el resto de sus hermanos de sangre, pero finalmente, debido a su conocimiento sobre mitos, historia y filosofía, le dieron un nuevo propósito.

Severo conoció a Antonia Marcia durante una audiencia con representantes Patricios que querían contratar a los Capadocios para ampliar unas catacumbas bajo una mansión familiar. La adolescente le recuerda a los hijos de su antiguo amo, y por eso la trata con afecto, y no hay nada que le gustaría más que ayudarla a alcanzar el éxito. Como parte de su intención de mantener una buena relación con Antonia, Severo procura ser educado con Cornelia Alba también –ya que es la aliada más estrecha de Antonia. Se encuentra un poco avergonzado de su aspecto, ya que considera que de no ser por su apariencia podría mantener una relación más próxima con Antonia.

Aunque es reticente a reconocerlo de forma abierta, Severo admira la honestidad y lealtad de Sexto Petronio Aquilino. En tiempos de problemas, posiblemente sea el primero al que recurra, y el primero al que estará dispuesto a defender.

Severo ha comenzado a aproximarse a Vergilio Ambusto, pero sólo porque el vampiro Gangrel tiene información sobre los caledonios que Severo encuentra interesante. Le gusta hablar con Ambusto sobre sus orígenes extranjeros, aunque siempre está preocupado de enfadarlo de forma accidental.

En secreto Severo envidia a Cayo Flaviano Galo, no sólo por la admiración que parece despertar en Antonia, sino por su posición entre los Augures y la educación a la que tiene acceso. Severo se muestra afable con él, con la esperanza de que con el tiempo pueda ayudarle a ocupar un puesto en esa Magistratura.

Imagen: Tito Severo es una figura alta y seria, completamente calva y que viste con túnicas grises sencillas. Su piel es amarillenta y áspera, como pergamino viejo y reseco, y todo su cuerpo parece el de una vieja momia marchita, con ojos hundidos y dientes prominentes, un defecto de su Don Oscuro no muy frecuente entre los Capadocios, pero tampoco desconocido.

Consejos de Interpretación: A Severo le gusta demostrar su educación, su inteligencia y su ingenio, pero las lecciones de la vida le han demostrado que no es tan bueno como parece. Muestra un ligero desprecio a quien utiliza la fuerza para salirse con la suya, pero ese desprecio sólo es para ocultar su miedo.

Cuando se dedica a ello, es un individuo capaz que puede dar consejo a quienquiera que le escuche cuando hace falta considerar una estrategia o plan de acción. No es probable que inicie una conversación, pero si permanece marginado durante mucho tiempo con un tema que no le interese, posiblemente intervendrá para desviarla.

Clan: Capadocio



Magistratura: Popular
 Naturaleza: Arquitecto
 Conducta: Conformista
 Generación: 10ª
 Edad Aparente: 21
 Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 3,
 Resistencia 3
 Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 2,
 Apariencia 0
 Atributos Mentales: Percepción 4, Inteligencia
 4, Astucia 2
 Talentos: Alerta 2, Expresión 3, Intimidación 2,
 Pelea 1, Subterfugio 1
 Técnicas: Armas C.C. 1, Pericias 1, Sigilo 2
 Conocimientos: Academicismo 4, Filosofía 3,
 Leyes 3, Lingüística 2, Ocultismo 2, Política 2
 Disciplinas: Auspex 1, Fortaleza 2, Mortis 1
 Trasfondos: Aliados 1, Contactos 1, Rebaño 2,
 Recursos 2
 Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 4, Coraje 3
 Via Humanitatis: 8
 Fuerza de Voluntad: 6
 Méritos/Defectos: Monstruoso (Defecto de 3
 puntos)

VERGILIO AMBUSTO, BARBARO

Historia: En vida Vergilio Ambusto fue un bárbaro caledonio llamado Talorc, un feroz hombrecillo que quedó atrapado en una de las continuas escaramuzas con los romanos en el norte de la provincia de Britania. Participó en más de una incursión contra los romanos, a menudo escurriéndose en las fortificaciones de la frontera y matando soldados dormidos. Según dice, consiguió matar treinta hombres con sus propias manos antes de ser convertido en vampiro.

Sean ciertas o no sus historias, una noche Talorc fue herido por la espada de un centurión que consiguió



reaccionar a su sorpresivo ataque, y su cuerpo inconsciente fue arrojado más allá del Muro de Adriano, donde se asumió que sucumbiría a sus heridas mortales. Sin embargo, un lobo emergió de la espesura, y lo arrastró lejos del muro. La última cosa que Talorc recuerda de esa noche es que el lobo lo miró a los ojos, como si buscara algo.

A la noche siguiente era un vampiro. El lobo se había convertido en un hombre, y le dijo que iba a enfrentarse a los monstruos del sur en el nombre de los dioses de su tribu. Talorc no comprendió lo que le ocurría, pero estaba contento de haber recibido poder para enfrentarse al enemigo. Sólo tiempo después, cuando descubrió que nunca podría volver con su pueblo y nunca volvería a ver la luz del sol, se dio cuenta de que la no muerte no era la bendición que había asumido.

Cuando volvió al Muro de Adriano, Talorc descubrió que había otros Gangrel entre los romanos que luchaban contra los Gangrel caledonios. Los vio destruir a su Pater y a otros de sus hermanos de sangre, así como a la mayor parte de su tribu, y prefirió retirarse a las sombras en lugar de morir con ellos. Durante algún tiempo siguió de lejos a los vampiros romanos, observando sus costumbres, y preguntándose si conseguiría alguna oportunidad de vengarse. Nunca la tuvo y terminó llegando a Roma con ellos, donde se encontró con otros vampiros Gangrel –algunos de origen bárbaro, como él-, que le dieron la bienvenida y le mostraron que las órdenes del enemigo partían de los Optimates. Le dieron el nombre de Vergilio Ambusto (por la rabia que ardía en su interior) y le aconsejaron que se uniera a la Magistratura de los Populares, donde estaría seguro. Desde entonces Ambusto está reuniendo fuerza y experiencia, esperando la noche de su venganza.

A Ambusto le gusta Cornelia Alba y está casi seguro de que detesta tanto a los romanos como él. Aunque no es una caledonia, sabe que también se siente

extranjera en Roma, por lo que siente una simpatía natural hacia ella. Está dispuesto a protegerla y a agradarla, aunque sólo sea porque ha hecho lo mismo por él en el pasado.

A pesar de su odio personal, ha terminado aceptando e incluso admirando a Sexto Petronio Aquilino. Aunque Aquilino representa todo lo que Ambusto odia, también es un destacado guerrero –algo con lo que Ambusto puede identificarse- y los dos Vástago en esencia tienen un temperamento y una actitud bastante similar para poder convertirse en los mejores amigos... si consiguen superar sus diferencias.

Ambusto suele ignorar a Antonia Marcia, a la que considera poco más que una niña romana arrogante y malcriada. Sin embargo, se guarda su opinión casi todo el tiempo, sólo para agradar a Cornelia.

Encuentra a Tito Severo fascinante y a la vez aburrido, dependiendo del tema de conversación del liberto. Cuando Severo habla de cosas que le atraen (como las costumbres de los pueblos del norte), Ambusto habla por los codos y es todo oídos. Cuando habla de otra cosa, termina ignorándole.

Cayo Flaviano Galo también despierta sentimientos enfrentados en Ambusto. Por una parte lo considera una mascota domesticada por los romanos, pero también aprecia su sinceridad y su disposición, aunque como individuo no valga mucho. Está pensando que tal vez podría ayudarle a madurar y enseñarle un par de cosas.

Imagen: Vergilio Ambusto es un hombre velludo y de cabello largo y oscuro con ojos de color azul metálico y una extraña mirada endurecida. Tiene una larga cicatriz que discurre diagonalmente a lo largo de su pecho, desde un hombro hasta el fondo de su costado, y otra más pequeña en la espalda. Lleva las ropas de un tendero plebeyo –posiblemente robadas a un mortal infeliz.

Está claro que Ambusto no es romano. Sus rasgos son extranjeros, su latín tiene un fuerte acento y su conducta es tosca. Su lenguaje nativo es un dialecto picto que suena insoportablemente gutural para los oídos romanos.

Consejos de Interpretación: Ambusto odia a los romanos, y odia Roma. Pero es lo bastante listo para ocultar su odio hasta que llegue el momento de golpear. Ha perdido a toda su tribu y a sus hermanos de sangre –se considera el último de su linaje, y no quiere fallar en su ataque final. Está casi seguro de que será destruido cuando llegue el momento de la venganza, y está dispuesto a aceptarlo.

Clan: Gangrel

Magistratura: Popular

Naturaleza: Bárbaro

Conducta: Juez

Generación: 10ª

Edad Aparente: 19

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 4

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 1, Astucia 4

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

EDAD ROMANA: VAMPIRO

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

Conocimientos: Lingüística 1, Medicina 1, Ocultismo 1, Sabiduría Popular 2

Disciplinas: Fortaleza 2, Protean 3

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 2, Rebaño 2

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 4, Coraje 4

Via Humanitatis: 6

Fuerza de Voluntad: 7

CAYO FLAVIANO GALO, AUGUR

Historia: La vida en las legiones de las fronteras puede resultar muy dura, y el legionario Cayo Flaviano, recién alistado a los 18 años, fue destinado a la Galia Bélgica. La separación de su familia le llevó a buscar consuelo en los ojos de una campesina gala, que le dio un hijo antes de morir poco después de dar a luz, y al que Flaviano cuidó como un padre y dio su nombre. Quince años después el centurión Cayo Flaviano resultó herido, quedando incapacitado para la legión y regresó a su casa.

La familia de Flaviano, orgullosa por la carrera militar de su hijo, lo recibió con alegría, e incluso recibieron al “bastardo galo” con cortesía, pero pronto comenzaron a distanciarse de él. La familia del centurión le había concertado un matrimonio y ahora el “bastardo” sobraba. Una noche, Flaviano incluso escuchó a escondidas a su “abuela” diciendo que podían venderlo como esclavo a un amigo suyo que se lo llevaría a Siria.

Pero el padre de Cayo Flaviano Galo también estaba preocupado por el futuro de su hijo. Consciente del rechazo que despertaba en su familia, decidió enviarlo a un lugar seguro antes de que sufriera un “accidente”. La legión era una posibilidad, pero finalmente, ante una prometedora oferta de un amigo que trabajaba en el templo del Sol Invicto, Cayo Flaviano Galo entró a trabajar para los sacerdotes del dios, para alivio de sus intolerantes familiares.

Flaviano Galo aceptó su destino con optimismo. Aprendió los ritos, ceremonia y protocolo precisos para honrar al dios y se convirtió en un servidor obediente y leal, y sus superiores comenzaron a prepararlo para el sacerdocio.

Una extraña enfermedad lo postró en cama, durante la cual comenzó a delirar y a anunciar diversos portentos, entre ellos la muerte del emperador 33 días después. Poco después de que su profecía se cumpliera, él también murió. Su Pater lo había reclutado para los Augures del Senado Eterno.

Entre los Augures Cayo Flaviano Galo ha encontrado un nuevo propósito, no tan diferente del que tenía en vida. En cierto sentido lo considera un destino natural para el que se había preparado.

Conoció a Antonia Marcia y a Sexto Petronio Aquilino en el Senado Eterno. Querían que les predijera qué pensaban los dioses de su relación y Cayo Flaviano Galo declaró que veía el futuro de los tres unido por un tiempo.

Galo se muestra tímido con Antonia Marcia, y no está seguro de si está insinuando algún posible tipo de relación íntima o no. De momento procura mostrarse

como un leal amigo. Mejor es su relación con Sexto Petronio Aquilino en quien Galo ve a la figura paterna que recuerda con cariño.

Por lo que se refiere a Cornelia Alba Galo se encuentra también intimidado por sus avances. Hay algo en su mirada obsesiva que no le gusta, pero al contrario que con Antonia Marcia, se muestra confundido e incluso asustado en ocasiones. Vergilio Ambusto también le intimida, debido a sus modales hoscos y bárbaros, pero por alguna razón el bárbaro parece interesado en él.

Considera a Tito Severo un conversador intelectual y capaz, y a menudo comparten debates sobre diversos temas, aunque Galo ha percibido que en ocasiones su compañero no parece mostrarse especialmente animado e incluso tiene arrebatos de irritación.

Imagen: La enfermedad de Cayo Flaviano Galo lo dejó especialmente pálido, teniendo en cuenta además que su piel ya era bastante blanca en vida, un rasgo que contrasta marcadamente con la túnica oscura y el manto de los Augures que lleva habitualmente. Su cuerpo también es bastante delgado, aunque debido a su juventud entre los soldados se encuentra en forma. Sus ojos son de un color azul claro, semejante al del cielo al mediodía y su rostro está enmarcado por un cabello ondulado rubio y claro.

Consejos de Interpretación: Debido a su educación militar y ceremonial, Galo se muestra muy formal en todo lo que hace, casi como si caminara sobre cáscaras de huevo o como si fuera a tirar un vaso de cristal a cada paso. Algunos de sus compañeros le dicen que se relaje, pero el problema es que se toma todo muy en serio, hasta el punto de la ingenuidad. Cuando llega el momento de tomar decisiones es un compañero leal y dispuesto, esforzándose por quienes le rodean.

Clan: Toreador

Magistratura: Augures

Naturaleza: Protector

Conducta: Tradicionalista

Generación: 10ª

Edad Aparente: 18

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 1, Apariencia 4

Atributos Mentales: Percepción 5, Inteligencia 3, Astucia 2

Talentos: Alerta 2, Atletismo 1, Empatía 3, Esquivar 1, Expresión 3, Intimidación 1, Pelea 1, Prestidigitación 1

Técnicas: Armas C.C. 2, Etiqueta 2, Interpretación 1

Conocimientos: Academicismo 2, Filosofía 2, Investigación 1, Lingüística 2, Ocultismo 2,

Disciplinas: Auspex 4

Trasfondos: Mentor 2, Posición 2, Recursos 2

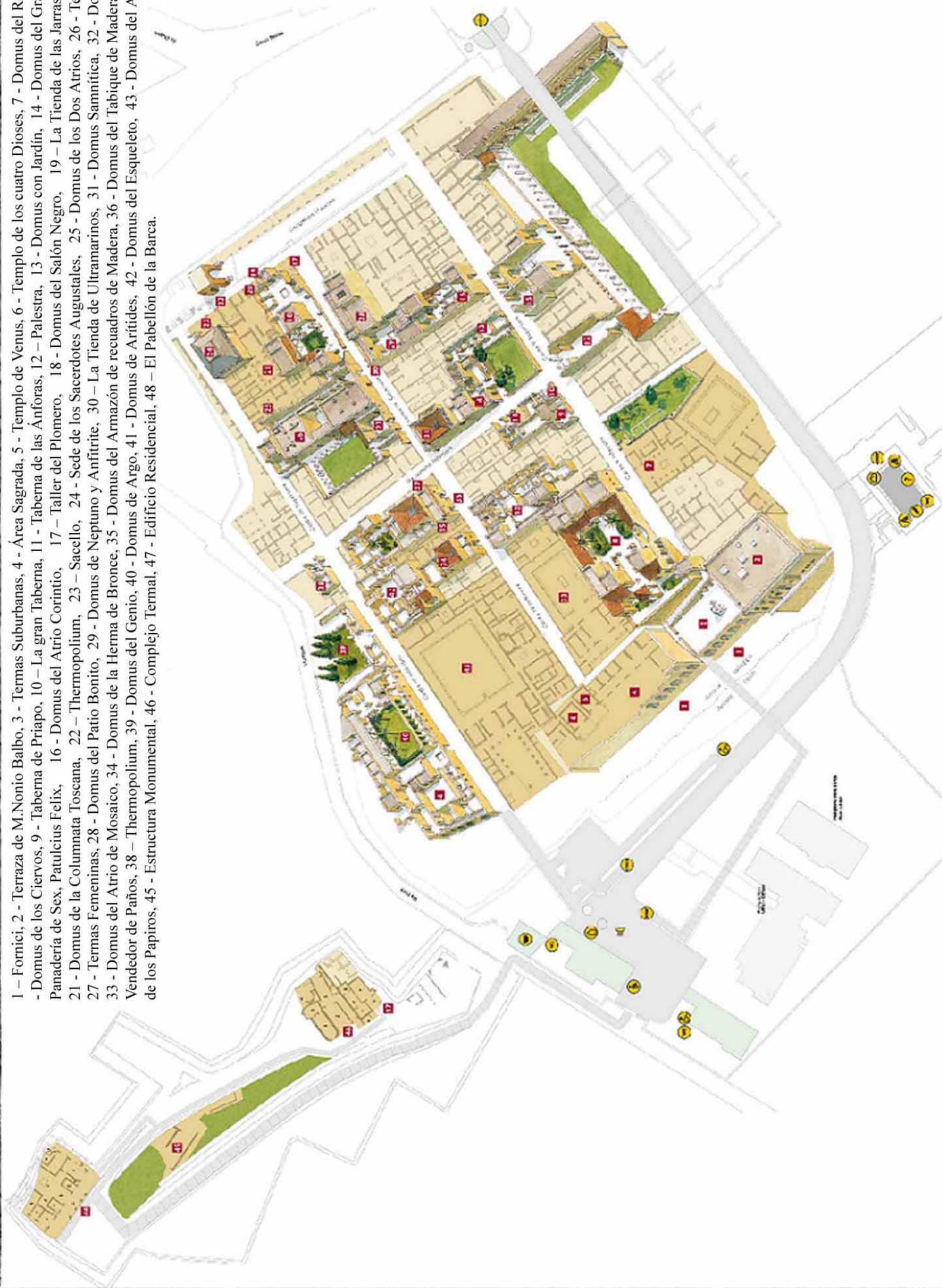
Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 4, Coraje 3

Via Luminatis: 8

Fuerza de Voluntad: 5

Méritos/ Defectos: Optimate (Mérito de 5 puntos) Médiun (Mérito de 2 puntos)

1 - Fornici, 2 - Terraza de M. Nonio Balbo, 3 - Termas Suburbanas, 4 - Área Sagrada, 5 - Templo de Venus, 6 - Templo de los cuatro Dioses, 7 - Domus del Relieve de Telefo, 8 - Domus de los Ciervos, 9 - Taberna de Priapo, 10 - La gran Taberna, 11 - Taberna de las Ánforas, 12 - Palestra, 13 - Domus con Jardín, 14 - Domus del Gran Portal, 15 - La Panadería de Sex, Patulcius Felix, 16 - Domus del Atrio Corintio, 17 - Taller del Plomero, 18 - Domus del Salón Negro, 19 - La Tienda de las Jarras, 20 - La Tinda, 21 - Domus de la Columnata Toscana, 22 - Thermopolium, 23 - Sacello, 24 - Sede de los Sacerdotes Augustales, 25 - Domus de los Dos Atrios, 26 - Termas Masculinas, 27 - Termas Femeninas, 28 - Domus del Patio Bonito, 29 - Domus de Neptuno y Anfirite, 30 - La Tienda de Ultramarinos, 31 - Domus Samnítica, 32 - Domus de la Alcoba, 33 - Domus del Atrio de Mosaico, 34 - Domus de la Herma de Bronce, 35 - Domus del Armazón de recuadros de Madera, 36 - Domus del Tabique de Madera, 37 - Tienda del Vendedor de Paños, 38 - Thermopolium, 39 - Domus del Genio, 40 - Domus de Argo, 41 - Domus de Arítides, 42 - Domus del Esqueleto, 43 - Domus del Alberge, 44 - Villa de los Papiros, 45 - Estructura Monumental, 46 - Complejo Termal, 47 - Edificio Residencial, 48 - El Pabellón de la Barca.



EDAD ROMANA: HERCULANO

Herculano es una hermosa ciudad costera de unos 5.000 habitantes situada al sur de Roma, en el Golfo de Nápoles. Es más pequeña y bulliciosa que la vecina Pompeya, que se encuentra a unos 9 km al sur, que es un importante centro económico de 20.000 habitantes. En contraste, Herculano es una ciudad más tranquila y elegante, pero también es un lugar de erudición y conocimiento. Muchos artistas y mecenas viven o poseen casas en la ciudad y muchos de ellos han acumulado impresionantes bibliotecas privadas. Algunos sabios, historiadores y filósofos han visitado frecuentemente la ciudad.

Sin embargo, cuando el sol se pone y las sombras se extienden, los habitantes secretos de la ciudad comienzan sus actividades. Los vampiros surgen de sus criptas y escondrijos y comienzan la búsqueda de sustento, arrogantes y creyéndose por encima de los mortales, pero ni siquiera ellos son conscientes de que su destino está sellado y Herculano desaparecerá bajo una lluvia de fuego.

HISTORIA

La presencia humana en Herculano se remonta a un asentamiento creado por las tribus samnitas de la península itálica en algún momento del siglo VI a.C. A través del comercio los griegos terminaron controlando el enclave, aprovechando su estratégica situación en el Golfo de Nápoles. Fueron los griegos quienes bautizaron el enclave como Heracleion, con el nombre del héroe Heracles (Hércules). Sin embargo, la presencia griega se debilitó en el siglo V a.C. y hacia el 420 a.C. los samnitas recuperaron el control de la ciudad.

Los samnitas de Heracleion se aliaron con otras ciudades itálicas contra Roma durante las Guerras Sociales (91 – 88 a.C.). Durante este conflicto varias de las ciudades de la península itálica trataron de liberarse del control de Roma, pero los romanos consiguieron sofocar la rebelión, incluyendo la de Heracleion. Tito Didio, un legado de Sila, conquistó la ciudad en el año 89 a.C., aunque murió poco después. La ciudad fue poblada por los legionarios veteranos.

Tras convertirse en un municipium (la segunda clase más elevada de las ciudades romanas), la ciudad de Herculano –Herculaneum– sufrió un importante cambio, pasando de ser un centro comercial a ser una ciudad de recreo. Los romanos viajaron al enclave para “alejarse de todo”, y comenzaron a construir hermosas villae junto al mar y a plantar viñedos para elaborar vino. Poetas y artistas de todo tipo comenzaron a acudir para entretener a visitantes y residentes. Muchos literatos importantes, como Virgilio y Horacio, residieron en Herculano, y en general el futuro de la ciudad parecía brillante...hasta el 24 de agosto del año 79.

Marco Nonio Balbo, nombrado tribuno hacia el 32 a.C., hizo construir la Basílica de Herculano y emprendió grandes reformas en la ciudad. Marco Espurio Rufo construyó un macellum (mercado), renovado por Lucio Mammio Máximo, que llegó durante el reinado del emperador Tiberio. Annio Mammiano Rufo construyó el teatro y Marco Remmio Rufo un lugar de reunión

público. Los hermanos Lucii financiaron la construcción de un santuario en honor del emperador Augusto.

EL MITO DE HERCULANO

Como ocurre con muchas ciudades, incluyendo Roma, sus habitantes le han dado un origen mítico, que fue transmitido desde que los griegos bautizaron la ciudad como Heracleion.

La leyenda cuenta que el héroe Heracles viajaba por Italia y se detuvo para descansar y que su ganado pastara en un campo mientras dormía. Desgraciadamente el campo se encontraba cerca de la cueva donde vivía una criatura llamada Caco, hijo de Hefesto, un monstruo que respiraba fuego y sentía gusto por la carne humana.

Caco espió a las vacas de Heracles mientras pacían cerca de su cueva. Se escurrió fuera y robó ocho, cogiéndolas por la cola y tirando de ellas hacia atrás para que no dejaran huellas que llevaran hasta su guarida.

Sin embargo, cuando Heracles despertó, se dio cuenta de que faltaban algunas de sus vacas, y cuando las oyó mugir en el interior de la cueva, se dirigió furioso hacia la entrada. Caco la bloqueó con un enorme peñasco, así que Heracles devastó la parte superior de la montaña para llegar hasta el ladrón de ganado. Caco le escupió fuego y humo pero Heracles respondió tirándole troncos y piedras. Finalmente Heracles se enfadó tanto que saltó hacia Caco atravesando el humo y las llamas y lo agarró por la garganta hasta que consiguió estrangularlo.

Los habitantes cercanos halagaron a Heracles como un héroe, porque Caco había aterrorizado la región antes de su llegada. Para conmemorar su gran victoria, Heracles construyó una ciudad que recibió su nombre en el lugar en el que había derrotado al monstruo.

HISTORIA OCULTA

Antes de la conquista romana en el 89 a.C. se desconoce la presencia de vampiros en Herculano, la ciudad estaba habitada por Arístides de Tarento, un Ventrue que era vasallo de la antigua Artemisa, y que tras la destrucción de su señora durante las Guerras Púnicas trasladó su fidelidad a su chiquillo Lisandro y a la facción de los Magistri romanos.

El gobierno de Arístides fue en general tranquilo hasta la rebelión de las Guerras Sociales. La ciudad fue atacada por una cuadrilla de vampiros de los clanes Brujah y Nosferatu. Arístides pidió ayuda a Roma, pero ésta llegó demasiado tarde –se sospecha que de forma deliberada– cuando Arístides y sus dos chiquillos ya habían sido destruidos. Los invasores fueron expulsados.

El dominio de Herculano fue entregado como presente a los vampiros de la cercana Pompeya, liderados por la antigua Helena, del clan Toreador, que se había aliado con los vampiros romanos durante las Guerras Púnicas. Los vampiros de Nápoles, en su mayoría Ventrue, se sintieron desechados, ya que habían ayudado a los vampiros romanos a reconquistarla.

Siguieron varios años de disputas políticas e intentos sutiles de apoderarse de Herculano, hasta que hacia el año 30 a.C. se alcanzó un acuerdo y el gobierno del dominio fue concedido a un Vástago de Nápoles y a



un Vástago de Pompeya, que gobernarían conjuntamente. Un tercer Vástago, enviado de Roma, actuaría como árbitro entre ambos, para evitar disputas.

Desde entonces y a pesar de desacuerdos y rencillas puntuales, Herculano se ha convertido en el dominio permanente de tres vampiros, que a menudo reciben visitas y embajadores de los dominios cercanos o de Vástagos que simplemente desean disfrutar del ambiente de recreo de la ciudad. Con el tiempo, ha terminado convirtiéndose en un dominio neutral entre Nápoles y Pompeya, procurando mantener la paz entre los vampiros de ambas ciudades. Los gobernantes vampíricos de Herculano también son conocidos por dar cobijo de forma temporal a otros Vástagos, principalmente a chiquillos que acaban de recibir el Don Oscuro, mientras comienzan su aprendizaje o su situación legal se resuelve en otros dominios.

RESIDENTES VAMPIRICOS

-Heracleides (Toreador de 6ª Generación): Un seguidor de Helena, la anciana Toreador de Pompeya, Heracleides vivía en la ciudad de Corinto, donde trabajaba como aprendiz en el taller de un escultor de la ciudad. Se enamoró de una mujer que lo puso a prueba y lo eligió para darle un regalo muy especial y lo convirtió en un vampiro.

Sin embargo, el Don Oscuro cambió a Heracleides. Poco después conoció a Helena, la Mater de su Mater, y quedó prendado de ella, no tanto por su belleza como por el poder y las posibilidades de prosperar a su lado. Terminó enfadándose con su Mater y se quedó al lado de Helena.

No tardó en quedar Juramentado por Sangre, y se convirtió en un esclavo suyo, aunque no era consciente

de ello, cuando la anciana necesitó a alguien para que administrara el “regalo” de la ciudad de Herculano, lo envió allí como representante. Lejos de su señora comenzó a dar señales de decadencia, por la que Helena aceptó que compartiera el gobierno con alguien más responsable.

Aunque las labores administrativas no son del todo su fuerte, Heracleides ha sido en gran parte responsable de la transformación de Herculano en un centro de recreo, atrayendo a mecenas y artistas para embellecer la ciudad, aunque no suele ser consciente de sus derroches ni la prodigalidad de sus gastos. Por fortuna para él, sus aliados y sus seguidores se encargan de los temas más “aburridos”.

Heracleides era un muchacho de unos dieciocho años cuando recibió el Don Oscuro. Es un hermoso joven griego, de piel morena y saludable –que no ha palidecido con la edad-, ensortijado cabello rizado y ojos grandes y negros. Su carácter festivo y alegre oculta cierto egoísmo que no deja de incrementarse con el tiempo si alguien no lo remedia.

-Cecilia (Malkavian de 7ª Generación): La embajadora de los vampiros de Roma es una joven callada y hermosa cuyo pasado constituye una incógnita, y que fue preparada para recibir el Don Oscuro. Llegó a Herculano cuando la ciudad se encontraba disputada por Nápoles y Pompeya, y consiguió convencer a los vampiros de esas ciudades de la necesidad de un acuerdo que permitiera mantener su estabilidad.

Desde entonces ha trabajado de forma diligente para conservar la paz y limitar las disputas entre Heracleides y Marco Balbo al mínimo, aunque no siempre lo consigue. Ella es la encargada de la mayor parte de las labores administrativas, ejecutando las

órdenes de sus dos compañeros, contribuyendo a la prosperidad del dominio, y actuando como intermediaria con el exterior.

A primera vista parece que Cecilia es la servidora perfecta, pero no todo es tan idílico como parece. Su obsesión por la perfección la está llevando a resentirse por las imperfecciones que ve en sus dos compañeros y a veces tiene el pensamiento de que la ciudad estaría mucho mejor si pudiera gobernarla en solitario. De momento la locura no ha terminado de apoderarse de ella, pero alguna noche...

Muchos creen que Cecilia fue una esclava en vida, pero la realidad es que nadie conoce su pasado mortal, y ella tampoco está interesada en conocerlo, ya que considera que los mortales son “defectuosos”. Aparenta ser una mujer de unos veinte años, especialmente delgada, espigada y pálida, de cabello largo y liso de color avellana y serenos ojos grises, que en ocasiones brillan cuando alguien actúa de forma “errónea” en su presencia. Su obsesión por la perfección le llevará a “corregir” el desajustado, de una manera u otra, antes o después.

-Marco Balbo (Ventrué de 6ª Generación): Chiquillo de Lisandro, este legionario veterano de las guerras civiles sirvió como ghoull de su amo durante largo tiempo, y representa a la facción de los Magistri en Herculano. Se trata de un individuo noble y leal a su Pater, aunque con un temperamento un poco vivo cuando se siente insultado. Fue Abrazado para representar a Lisandro en Nápoles, por lo que no es muy hábil políticamente, pero es el encargado de la seguridad de los Vástagos de Herculano y un buen luchador. Su Pater conoce sus limitaciones, y uno de los ghoulls que le sirven, un esclavo llamado Fidelio, se encarga de informar a Lisandro de todo lo que le ocurre a su filii. Si alguien pretende actuar contra Marco Balbo se encontrará con una oposición inesperada y con que su fortaleza política es mayor de lo que esperaban.

Marco Balbo fue convertido en ghoull con unos treinta años, y sus rasgos son los habituales de un campesino romano: rasgos pétreos, mandíbula cuadrada, ojos oscuros, y cabello corto y rizado. Suele vestir con una coraza ceremonial de legionario cuando recibe oficialmente embajadores o enviados de otros dominios, pero muestra un carácter menos rígido y más cordial cuando se encuentra en un ambiente informal.

ECONOMIA

La economía autóctona de Herculano se basa principalmente en la pesca y cada día numerosas embarcaciones surgen del puerto de la ciudad para recorrer las aguas del Golfo de Nápoles. El puerto también es utilizado por el ejército romano.

El rico suelo de la ciudad y sus alrededores está sembrado de viñedos, a partir de los cuales se destilan vinos locales de cierta fama. Sin embargo, la principal fuente de ingresos de la ciudad es el “turismo”, ya que es un gran centro de recreo, con baños, tabernas y hermosas villae de vacaciones. La ciudad también ofrece a los visitantes muchas formas de entretenimiento.

Aparte de las tabernas de diversa calidad, Herculano dispone de dos casas de baño y una palestra deportiva. La natación es un pasatiempo popular en Herculano, tanto en la piscina de la palestra como en la

ensenada natural bañada por el mar. Actividades como debates públicos, lecturas de poesía y espectáculos musicales son frecuentes y se celebran en diversos establecimientos o en edificios públicos.

LUGARES DE INTERES

La Basílica: Este gran edificio decorado sirve como tribunal y ayuntamiento de Herculano. En este lugar se celebran las reuniones y convocatorias oficiales, se juzgan casos legales y se emiten veredictos, a menudo ante una asamblea urbana. Los registros públicos también se almacenan aquí, aunque para acceder a ellos se necesita cierta posición legal —o escurrirse entre las sombras fuera de las horas de actividad. Fue destruido por un terremoto y reconstruido por el procónsul Marco Nonio Balbo.

El edificio en sí es bastante similar a la Basílica de Roma. Es elegante y se encuentra decorado con hermosos frescos y durante el reinado de Augusto se añade sobre la entrada principal una estatua de bronce del emperador representado como un dios subido en un carruaje tirado por cuatro caballos. Tras su reconstrucción también se añaden varias obras de arte que honran al procónsul Balbo, a sus hijos y su familia.

El Foro: El foro, centro tradicional de toda ciudad romana, no sigue en Herculano el esquema clásico de una plaza rectangular. El *decumanus maximus*, la calle principal de la ciudad, se amplía hasta unos 12-14 m de ancho, convirtiéndose en el foro, delimitado por una serie de bloques de piedra que impiden el paso de vehículos.

La parte del foro dedicada a las actividades cívicas está separada del mercado por un gran arco tetrápilo revestido de mármol y estuco, y decorado con estatuas. Este lugar está bordeado por el Sacellum de los Augustales y el otro extremo está dirigido hacia la Basílica y el teatro.

La parte occidental del foro, reservada a comercio está llena de edificios dispares, casas particulares y tiendas alineadas con regularidad, unidas por un pórtico con columnas.

Palestra: El centro deportivo de la ciudad, la Palestra ocupa todo un bloque de edificios. En el centro hay una arena abierta al aire libre con columnas de estilo corintio en tres lados y el cuarto consiste en un espacio cubierto con un estrado y galería para los espectadores. En el interior se encuentra una enorme estatua del fundador mítico y patrón de la ciudad, Hércules. El interior de la Palestra mide 80 x 50 m.

El centro de la Palestra está dominada por una enorme piscina con forma de cruz de 35 m de largo, en cuyo interior se encuentra una hermosa estatua de bronce de una serpiente de cinco cabezas de las que emana agua por la boca. Las serpientes tienen cresta y barba, representaciones de Agatodemonios, espíritus de la fortuna, la salud y la suerte. Normalmente se los considera servidores de Bona Dea, una diosa romana de la curación, la fertilidad y la libertad.

El resto de la Palestra dispone de suficiente espacio para celebrar casi a diario todo tipo de competiciones y eventos deportivos.

Junto a la Palestra se encuentran dos templos dedicados a Mercurio e Higenia (diosa de la salud). También hay salas de reunión y galerías semiprivadas reservadas para la élite. También se pueden alquilar

discretos dormitorios para realizar otros tipos de ejercicio.

Sacellum de los Augustales: También conocido como Aedes Augustalium, es un santuario de sacerdotes del culto al emperador, que forma parte del colegio de los seviri augustales. Fue construido a finales del reinado de Augusto, a principios del siglo I. Está construido en parte en ladrillo y mármol y posee magníficas pinturas, que representan a Hércules en el Olimpo en compañía de Minerva y Juno y el enfrentamiento entre Hércules y el dios Aqueloo por la mano de Deyanira.

Teatro: El teatro está situado en el eje de la calle decumanus, que lo conecta con el foro. Es un típico teatro romano construido en forma de hemiciclo. El edificio fue construido durante el reinado de Augusto por Lucio Annio Mammiano Rufo según los planes del arquitecto Publio Numisio, aunque la decoración fue renovada durante los reinados de Claudio y Nerón. De un diámetro de 53 m, está dividido en tres series de gradas con capacidad para unas 2.000 personas.

El muro que cierra el escenario está lujosamente decorado con placas de mármol en dos niveles, con varios nichos que albergan varias estatuas. A cada extremo del escenario hay un pedestal con dos estatuas dedicadas a Marco Nonio Bablo y Apio Claudio Pulcro, cónsules y benefactores de la ciudad.

Termas Antiguas: Las dos casas de baño más antiguas y grandes de Herculano se encuentran situadas cerca del centro de la ciudad. Contienen áreas para hombres y mujeres, grandes piscinas, un enorme gimnasio y vestidores. Se encuentran hermosamente decoradas con mosaicos. La atmósfera de estas termas es mucho más tradicional y rígida que en la Terma Balba.

Terma Balba: La prestigiosa familia de los Balbo construyó una casa de baño más pequeña y moderna como regalo para la ciudad. La familia dispone de una entrada privada a la terma, pues la mansión familiar se encuentra justo al lado. Los visitantes son

recibidos por una estatua del dios Apolo, en el centro de una fuente que decora el atrio principal. La familia no ha reparado en gastos y la casa de baños dispone de todos los lujos necesarios: una gran piscina, sauna, vestidores y baños de agua fría y caliente. La principal diferencia de la Terma Balba con el resto de la ciudad es que es mixta, y no tiene una división de sexos. La casa de baño también dispone de comedores y estancias privadas.

Villa de los Papiros: Se trata de una mansión que fue propiedad de Lucio Calpurnio Pisón Cesonino, suegro de Julio César, con la mayor biblioteca de la ciudad. La villa discurre a lo largo de más de 250 m de forma paralela a la línea de costa. Está rodeada por un jardín cerrado con pórticos y una amplia franja de jardines, huertas y bosque que llega hasta la bahía. Situada a unos cientos de metros de la casa más cercana de Herculano, la mansión tiene cuatro niveles dispuestos en una serie de terrazas en la ladera del monte, y es una de las más lujosas de Herculano y Pompeya.

El atrio funciona como vestíbulo y comunica con las distintas partes de la casa. La entrada se abre hacia un pórtico con columnas al lado del mar. Alrededor del impluvio del atrio hay once estatuas surtidor de sátiros y niños. Las habitaciones para vivir y el recibidor se encuentran agrupadas alrededor de los pórticos y las terrazas, para poder disfrutar mejor de las vistas del campo y del mar.

Existe una gran zona de jardines cubiertos y descubiertos para pasear a la sombra o a la luz del sol. Entre los jardines hay una gran galería de hermosas estatuas.

La biblioteca que creó Calpurnio Pisón es sobre todo de carácter filosófico. Las obras fueron seleccionadas por un amigo y cliente de Pisón, Filodemo de Gadara, un filósofo epicúreo, que tenía muchos alumnos de filosofía y literatura griega en Herculano y Nápoles.



EDAD ROMANA: VAMPIRO

LA CRONICA DE HERCULANO

Herculano se presenta como un ejemplo de ciudad romana para los personajes jugadores de **Edad Romana: Vampiro**, un escenario en el que pueden encajar perfectamente los ejemplos de personaje presentados anteriormente. Aunque en principio se ha utilizado la histórica ciudad de Herculano como base, puede adaptarse perfectamente y convertirla en cualquier otra ciudad de la península itálica. Esto puede ser adecuado si no quieres cerrar tu Crónica en el año 79 con la erupción del Monte Vesubio y la destrucción de la ciudad.

Edad Romana: Herculano está pensado como un escenario de iniciación para que los jugadores comiencen a captar el ambiente de **Edad Romana: Vampiro** y a conocer el trasfondo romano. Debido a su tamaño, la acción política terminará procediendo de las vecinas Pompeya y Nápoles, o quizás la propia Roma. A medida que los personajes comiencen a crecer en poder e influencia posiblemente quieran probar suerte en un escenario más ambicioso, o podría conformarse con permanecer en la ciudad, convirtiéndose en sus protectores... si se acomodan demasiado es el momento de que el Vesubio despierte.

Los personajes jugadores no tienen por qué ser nativos de Herculano. Como centro de recreo es posible que hayan sido Abrazados en otro lugar y enviados a la ciudad mientras sus Patri ganan su aceptación en su dominio o simplemente deben administrar las propiedades de sus creadores. Otra opción es que los personajes hayan sido expulsados de sus hogares natales por diversos motivos y hayan encontrado refugio en Herculano.

En principio la Crónica de Herculano está pensada para situarse en algún momento entre los siglos I a.C. y I d.C. Si decides situar la ciudad en otro ámbito o construir tu propio escenario, puedes evitar esta limitación temporal.

El corazón de la bestia: Un grupo de Vástagos Peregrini llega a Herculano en busca de algo. Son Seguidores de Set, los chiquillos de un antiguo que fue destruido en Alejandría durante la guerra entre Marco Antonio y Octavio. Aunque el vampiro fue destruido, su corazón fue conservado mediante una serie de hechizos, y el espíritu del antiguo vampiro quedó imbuido en él.

El corazón fue escondido en una vasija de arcilla llena de sal, que fue vendida en Herculano recientemente a un vendedor de pescado. Desde el comienzo de la Crónica sólo es cuestión de días que el corazón aparezca en medio de la sal, y quien lo toque comenzará a ser influenciado por el espíritu del vampiro, un antiguo bastante cruel y enloquecido en su actual estado. Los incidentes –asesinatos y disturbios– provocados por la influencia del corazón sin duda atraerán la atención de los no muertos de la ciudad.

El corazón es una víscera reseca y momificada, y es muy resistente al daño, aunque el fuego o la luz del sol directa lo destruirán por completo en cuestión de turnos. Quien lo toque quedará bajo la influencia de su poseedor, y a través de su peón tomará medidas para evitar cualquier amenaza.

La sangre de Hércules: Varios atletas de los juegos y eventos deportivos de Herculano han muerto recientemente. Cada uno de ellos parecía en perfecto estado de salud y había conseguido victorias impresionantes en la Palestra, pero parecieron sucumbir a una extraña fiebre. Los atletas parecieron volverse rabiosos, golpeando e incluso matando con sus manos desnudas hasta que alguien consiguió matarlos. La ciudad está confundida y los oficiales están pensando en cerrar la Palestra hasta que la situación se aclare.

La investigación sugiere que todos los atletas compraron y bebieron un elixir fabricado por una misteriosa apotecaria llamada Fabiana. El elixir, conocido como la Sangre de Hércules, incrementaba la fuerza, la velocidad y la resistencia de quien lo bebía. Se desconoce cuántas dosis del elixir vendió Fabiana en Herculano o cuántas personas sufrirán el mismo destino.

Fabiana se encuentra escondida y planea marcharse de la ciudad en cuanto pueda. La mujer sabe que la muerte y el caos se extenderán por la ciudad y no piensa quedarse. La venta del elixir forma parte del plan del amo de la apotecaria, un vampiro que quiere apoderarse de Herculano aprovechando los disturbios que se ocasionarán, posiblemente envenenando una fuente principal de agua. Los personajes deben detener el plan antes de que sea demasiado tarde.

LA MUERTE DE HERCULANO

Durante más de ocho siglos el Monte Vesubio estuvo inactivo, así que ninguno de los habitantes locales se dio cuenta de que la ciudad se encontraba cerca de un volcán. A la 1 p.m. del 24 de agosto del año 79 quienes habitaban a la sombra del monte descubrieron su verdadera naturaleza. Varios temblores azotaron las calles de la ciudad y la cumbre del monte explotó. El Vesubio entró en erupción, escupiendo una nube de cenizas y lava hacia el cielo. La mayor parte de los habitantes de la ciudad se quedaron en sus casas, sin saber muy bien qué hacer. La nube y el viento se dirigían hacia Pompeya, y las calles y terrazas se cubrieron con cenizas y piedras candentes, mientras que en Herculano una capa de ceniza recubrió toda la ciudad.

A finales de la tarde la nube volcánica alcanzó la estratosfera y se extendió por el cielo, formando un hongo que ocultó el sol. Algunos de los habitantes de Herculano comenzaron a abandonar la ciudad, pero la mayoría se quedaron, sin saber que el tiempo de huir se agotaba. Alrededor de la 1 de la madrugada, unas doce horas después del comienzo de la erupción, la vida de Herculano se apagó. En ese momento la gran columna de gases, cenizas y piedra volcánica se colapsó, emitiendo una onda de vapor ardiente por las laderas del Vesubio. Cualquier ser vivo que quedaba atrapado en el vapor moría y quedaba encerrado en una capa de ceniza volcánica. Siguió una lluvia de ceniza y piedra volcánica que enterró Herculano bajo una capa de más de medio metro. Varios ríos de lava siguieron a la lluvia y enterraron por completo la ciudad bajo varios metros de material candente, y Herculano permanecería perdida y olvidada hasta finales del siglo XVIII.



LOS DIOSES DE ROMA

Muchas son las historias sobre el origen de los Vástagos y la naturaleza de los dioses de Roma, y resulta difícil distinguir la verdad del mito. Tal vez, tratándose de entidades tan incomprensibles y ajenas a la comprensión humana, todas las historias tengan su base de verdad, y tal vez todas ocurrieron a la vez, fragmentándose en diferentes perspectivas según los ojos y la memoria de quien recibió los hechos originales.

En los primeros tiempos de la humanidad, en la legendaria Edad de Oro de la creación, hubo una guerra entre los dioses por el control del mundo. Finalmente un bando de dioses fueron derrotados y arrojados más allá del vacío del que había surgido el mundo, aprisionados en una nada cuya mera no existencia significaba una tortura eterna e inimaginable para ellos.

Sin embargo, cinco de los más poderosos de los dioses derrotados consiguieron regresar al mundo, bien por su cuenta o porque alguien desde el mundo los llamó, sin darse cuenta del peligro que representaban.

Estos cinco dioses se dispersaron por el mundo que los había expulsado. Al principio actuaron con cautela, temiendo el regreso de los vencedores, pero pronto se dieron cuenta de que sus carceleros parecían haber abandonado el mundo a su suerte. Comenzaron a volverse más atrevidos y reunieron cultos de seguidores para que les adoraran y les hicieran sacrificios. Y comenzaron a llamar a otros dioses del vacío, sacándoles de su prisión para que les sirvieran.

Inevitablemente algunos dioses comenzaron a pelear entre ellos para hacerse con el control de las emergentes civilizaciones humanas. Sin embargo, no eran los únicos que seguían a los rebaños de la humanidad, y tuvieron que enfrentarse a otras criaturas que en ocasiones resultaban vencedoras.

Dos de los cinco primeros dioses que habían conseguido huir de su prisión recibieron una profecía que les hizo prestar atención a un rincón apartado de Europa, en el centro de la península italiana, y en la que se anunciaba la fundación de una ciudad de la que surgiría un gran Imperio. Estos dos dioses hicieron un pacto entre ellos y viajaron al lugar, llegando poco después de que Rómulo matara a Remo, un acto que les pareció un buen presagio de lo que estaba por llegar.

Poco tiempo después un espíritu bebedor de sangre que se hacía llamar dios llegó a Roma. Los dos dioses, en principio molestos ante la llegada de un nuevo competidor

finalmente decidieron que lo más ventajoso era ampliar su alianza. Así formaron una Triada de dioses, similar a la que se estaba formando en la ciudad: un dios ocuparía el trono de Júpiter, otro el trono de Marte y el espíritu bebedor de sangre reclamó para sí el trono de Rómulo Quirino.

A medida que pasaron los años los dos dioses encontraron la alianza con Tinia cada vez menos ventajosa, y en cuanto tuvieron la oportunidad, lo sustituyeron por Collat, mucho más manejable, y al que tentaron con la sangre de su padre.

La República politeísta, no exenta de depravación y traiciones, fue el caldo de cultivo perfecto para Júpiter y Marte, que llamaron a otros dioses menores a su lado para que les sirvieran, extendiendo su influencia por el mundo, ayudando a introducir la cultura romana en los territorios conquistados, y así incrementando sus adoradores y su poder. Con una parte cada vez más vasta bajo la influencia de Roma y a su vez bajo la influencia de los dioses, estaba claro que eran las divinidades con mayor poder sobre la creación.

Júpiter y Marte comenzaron a manejar la República como si se tratara de su propio culto. Por supuesto, no estaban exclusivamente interesados en manejar la religión romana, haciéndose pasar por otros dioses y quedarse con la fe de los creyentes engañados, sino que tomaron como objetivo final y a largo plazo crear un Imperio en el que la humanidad no fuese más que una cáscara vacía sin voluntad, adoctrinada exclusivamente para ser su esclava. Su objetivo final era crear una sociedad basada en el culto y devoción absoluta hacia ellos.

La República se llenó de cultos a los dioses, especialmente a Júpiter y Marte, desde los templos públicos a la vida cotidiana, hasta los pequeños altares en el interior de los hogares. A medida que conquistaban más tierras y conseguían más prosperidad, los romanos también caían en la depravación, y los nuevos ciudadanos y dioses eran asimilados a la religión de Roma. En el centro del politeísmo que les servía de fachada se encontraban los dos dioses originales, Júpiter y Marte, ocultos en las profundidades de Roma, con Collat en el trono de Quirino como un mero títere, mientras que a su alrededor varios dioses menores pugaban por los restos que los demás despreciaban.

Pero Collat dudaba. Tenía miedo de ser derrocado si continuaba la política de expansión que deseaban Júpiter y Marte, y fue sustituido por alguien más joven y

dispuesto: Camilo, que ya había sufrido la profanación de su Pater y estaba más que dispuesto a tomar su poder, no tanto por ambición como por venganza. Y así Camilo conquistó el trono de Quirino, y sacrificó a su Pater en un altar de fuego a los dioses que le habían ayudado. Lisandro le ayudó a empujar al aullante Collat a las llamas.

La guerra contra Cartago encontró un obstáculo inesperado, Baal, otro dios que había sido liberado de su prisión tiempo después de Júpiter y Marte, y que no era tan poderoso como ellos, pero gracias a los sacrificios y la adoración de los cartagineses había engordado en poder hasta convertirse en su rival. La lucha entre los dioses fue terrible, pero finalmente, gracias a la fuerza de Camilo y los romanos, fueron los dioses de Roma quienes se alzaron con la victoria y Baal huyó de las humeantes ruinas de su templo en busca de nuevas presas. Cibeles, una aliada de Júpiter y Marte, fue decisiva para alcanzar la victoria final, profanando los templos dedicados a Baal y sus servidores y encadenando o destruyendo a otros.

Nada parecía capaz de detener a Júpiter y Marte y tiempo después, cuando el trono de Camilo volvió a ser amenazado lo ayudaron, trayendo a uno de sus aliados, Tiamat, que había tomado el cuerpo de una anciana vampira. Era un hecho excepcional, y no lo habría conseguido de no ser porque la propia vampira la había invitado miles de años atrás a tomar su cuerpo mediante poderosos hechizos. Tiamat se unió a Júpiter y Marte, y se convirtió en la guardiana del trono de Camilo. Cuando los demás vampiros de Roma comenzaron a sentirse inquietos ante su presencia, Tiamat se ocultó en las profundidades de las Necrópolis, en las catacumbas más profundas bajo el Templo de los Augures, y Camilo pudo volver a gobernar en paz.

Para los dioses de Roma fue una época gloriosa, gozando de una influencia inusitada sobre la sociedad y la civilización romana, pero su propósito de conquistar el mundo a través del Imperio, chocó de frente con múltiples obstáculos. Desde el interior y el exterior otros dioses conspiraron contra el culto de Júpiter y Marte y sus aliados e incluso algunos individuos, mortales e inmortales, trataron de combatir la corrupción que se extendía como un cáncer desde el corazón de Roma.

Por fortuna para Júpiter y Marte, el Imperio Romano que habían ayudado a crear era poderoso, tanto como para que incluso otro de los cinco primeros dioses que había ascendido en poder en el Imperio de los partos, optase prudentemente por no lanzar por completo su Imperio contra Roma, debiendo preocuparse por asegurar su

propia posición, mucho más precaria que la de los dioses romanos, debido a la fuerza de la religión mazdeísta.

A pesar de los diversos contratiempos sufridos, Júpiter y Marte avanzaban poco a poco en sus planes, pero no contaban con una serie de sucesos que serían de relevancia extrema para la Historia de la Humanidad, afectando incluso a los mismísimos dioses.

Surgió en Judea. Al principio eran una secta judía, minoritaria y marginal, que se extendía entre los pobres y humildes, una religión monoteísta promulgada por un individuo aparentemente bienintencionado, de nombre Ieshua ben Iosef (a quien la historia conocería como Jesucristo) que proclamaba la bondad como el fin último. El cristianismo comenzó como un grupo pequeño, perseguido, oculto en la sociedad, y que finalmente se extendió por todo el Imperio Romano... e incluso más allá.

Cuando los dioses de Roma se dieron cuenta de la fuerza latente del cristianismo, había crecido hasta convertirse en toda una religión, que sobrevivía a las persecuciones que conseguían orquestar contra ella, que crecía y que a pesar de las divisiones y fragmentaciones internas resistía con éxito todos los intentos de corromperla por completo. Lo peor de todo es que sus fundamentos básicos se oponían a todo aquello que los dioses utilizaban para incrementar su poder: predicaba la bondad en sí, la existencia de un único Dios, restaba importancia al aspecto físico de la vida, favoreciendo una lectura espiritual y positiva. Muchos dioses vieron cómo los cultos y estructuras que habían creado en el Imperio Romano comenzaban a agrietarse y desmoronarse. Desde Persia, el dios que acechaba entre los persas comenzó a investigar el fenómeno del cristianismo y encontró entre los fieles las marcas de Aquél que había liberado a los cinco primeros dioses de su prisión en el vacío.

Júpiter y Marte reaccionaron utilizando su influencia sobre el Imperio Romano para que se volcara en la persecución del cristianismo, pero la nueva religión parecía soportar sus ataques a pesar de sus esfuerzos.

Finalmente, cuando muchos emperadores habían caído, luchando por el trono de Roma, sucedió el desastre. Camilo se cansó de los manejos de unos dioses cada vez más distantes y se retiró a descansar en las sombras, arrojando el trono de los vampiros al caos. Pero lo peor ocurrió entre los mortales. Cuando el Imperio se convirtió en una Tetrarquía Júpiter deseaba que Constantino, uno de los cuatro

emperadores, se impusiera sobre los otros tres, mientras que Marte esperaba lo mismo de Majencio.

Sucedió entonces que Constantino fue enviado a Britania mientras Majencio tomaba el poder en Roma. Cuando volvió de Britania Constantino luchó para entrar en Roma y tomarla para su amo Júpiter, quien a pesar de imbuir sed de sangre y visiones adivinatorias en su servidor, veía cómo las fuerzas de Constantino parecían lograr su propósito.

Una noche Constantino tuvo un sueño que cambió su destino. Vio una gran luz en el cielo y escuchó una voz que le decía: "Con este signo vencerás". Constantino comprendió que Júpiter le había abandonado, y que el dios de los cristianos le ayudaría a cambio de su adoración. Al amanecer, hizo que sus soldados pintaran en sus escudos el "labarium" de Cristo y logró ganar la batalla del Puente Milvio, matando a Majencio, convirtiéndose en emperador y aboliendo la Tetrarquía y la libertad de todas las religiones.

Antes de que pasara un siglo el emperador Teodosio declaró el cristianismo la única religión exclusiva del Imperio Romano y proscribió las otras.

Júpiter y Marte (y prácticamente todos los dioses romanos) se encontraron con que el Imperio que antes les abastecía de poder ahora tenía una religión que atacaba sus intereses. Habían creado un Imperio que ahora actuaba en su contra. Sus cultos caían destruidos o pasaban a la clandestinidad. Los dioses menores fueron los primeros que se enfrentaron entre ellos por los recursos disponibles, o se alejaron de Roma para trazar su destino en otros lugares.

Y así el cristianismo terminó triunfando, y la nueva fe convirtió a los viejos dioses en demonios enemigos de su Dios. Y así Júpiter y Marte y todos los demás dioses que se habían alimentando como sanguijuelas de la fe del Imperio Romano cambiaron, y se convirtieron en seres oscuros y destructivos, completamente llenos de rencor y odio: Así el dios que había tomado el rostro de Júpiter se convirtió en Asmodeo, Marte en Abadón, y los demás dioses en Belial, Dagon, Azrael y otros muchos...

Comenzaba una nueva era en la que progresivamente se irían debilitando y el peso del mundo los llevaría a dormir esperando tiempos mejores.

ULTIMAS PALABRAS

La Antigua Roma fue una época fascinante, seductora e inolvidable. Insistir en su recuerdo puede parecer superfluo, pero lo cierto es que en el incierto mundo de los juegos de rol, pocos son los que se han dedicado a ambientaciones estrictamente históricas, prefiriendo escenarios que permitan una mayor libertad a la imaginación.

Y sin embargo, tanto la Antigua Roma como otras épocas ofrecen su propio potencial único para crear historias, y sobre todo divertirse. El vampirismo ofrece la capacidad de pasear por toda la época de principio a fin, pero eso no significa que no se puedan crear historias igual de extraordinarias con personajes humanos.

*Hace unos años, mientras disfrutaba del visionado de la serie de televisión “Yo, Claudio”, se me ocurrió que la Edad Romana sería una época muy atractiva para crear un escenario para **Vampiro: la Mascarada**. Aunque fue un proyecto abandonado por falta de tiempo, mi lectura de otros juegos de rol como **GURPS: Rome**, **Réquiem for Rome** o **Arcana Mundi** me convencieron al final de llevarlo a cabo. Y éste es el resultado.*

*Sólo me queda agradecer a los autores de las obras mencionadas, por su inspiración y ayuda, y a los lectores que tras recorrer las páginas de **Edad Romana: Vampiro** hayan culminado el esfuerzo de llegar hasta aquí por haberse tomado el esfuerzo y la molestia de prestar atención a mis palabras (Como diría el sabio Epicuro “Espero no sonar inmoderado porque me gusta la moderación por encima de todo.”). En fin, espero que hayáis disfrutado con su lectura y que sigáis disfrutando con las historias que se os ocurran. Vale.*

-Magus, 17 de septiembre de 2009.



INDICE DE CONTENIDOS

La Última Cena de Junia Sabina	5	El Mausoleo de Augusto	166
La Ciudad Eterna	9	El Panteón	166
Introducción	15	El Porticus Minucia	167
Cómo Usar Edad Romana: Vampiro	16	La Basílica de San Pedro	167
Fuentes e Inspiración	16	Localidades Importantes del Senado Eterno	169
Léxico	18	El Aula Nigra	169
Liber I: La Historia de Roma	23	La Fons Ater	169
La Fundación de Roma	23	El Senado Eterno	170
Los Reyes de Roma	26	La Porta Noctis	171
La República	28	El Porticus Sanguineus	171
Roma y Cartago	32	El Templo de los Augures	172
El Fin de la República	37	Localidades Genéricas de Roma	173
El Alto Imperio	41	Baños	173
Anarquía y Caos	51	Burdeles	174
El Bajo Imperio	55	Calles	175
La Caída del Imperio Romano	60	Cauponae	176
Cronología	63	Foros	177
Liber II: Guía del Lusitor Romano	71	Iglesias	177
El Senado Eterno	71	Insulae	178
Tradiciones	72	Mercados de Esclavos	180
Magistraturas	73	Palacios	180
Augures	74	Templos	181
Magistri	78	Localidades Genéricas Bajo Roma	182
Patricios	81	Catacumbas	182
Populares	85	Cellae	183
Peregrini (Extranjeros)	88	Columbaria	184
Los Clanes de Roma	89	Corredores	184
Mitos y Mentiras	91	Cubiculi	185
Optimates	89	La Vida en Roma	186
Lasombra	92	La Ley Romana	186
Malkavian	95	Burocracia Romana	188
Ventrué	98	La Filosofía Romana	189
Populares	101	La Educación Romana	189
Capadocios	102	El Ejército Romano	190
Gangrel	105	Religión	192
Toreador	108	Paganismo	192
Peregrini	111	Cristianismo	195
Assamitas	112	Panem Et Circenses	199
Brujah	115	Los que Vamos a Morir	200
Nosferatu	118	¡A Los Leones!	202
Ravnos	121	Verdes y Azules	203
Salubri	124	En el Escenario	203
Seguidores De Set	127	Festines y Fiestas	204
Tzimisce	130	La Clientela	205
Nombres Romanos	133	La Agricultura	206
Reglas Para Edad Romana: Vampiro	140	La Minería	207
Habilidades	140	La Artesanía y el Comercio	207
El Debate en el Senado Eterno	141	La Moneda y los Precios	208
Gladium Et Testudo	148	La Familia Romana	208
Méritos	150	Las Mujeres	209
Disciplinas	151	Los Pobres	210
Trasfondos	154	Libertos y Esclavos	210
Liber III: Vivir y Morir en Roma	159	La Vida Entre los Muertos	213
Ad Portas: Un Breve Vistazo Para Comenzar	160	La Ley de los Muertos	213
Localidades Importantes de Roma	161	Los Muertos Paganos	213
Acueductos	161	Los Muertos y la Iglesia	215
Las Termas de Caracalla	162	La Tradición de la Clientela	215
El Circo Máximo	162	Mujeres Entre los Muertos	216
El Anfiteatro Flavio (El Coliseo)	163	Pobreza Entre los Muertos	216
El Foro Romano	164	Esclavitud y los Vástagos	216
El Iseum Campense	165	Liber IV: Narración y Antagonistas	221

Grandes Temas	221	Bárbaro	259
La Historia en Juego	223	Caballero	259
Conflicto	225	Capataz	259
Romanos Contra Bárbaros	225	Caravanero	259
Romanos Contra Partos	226	Cazador	260
Cristianismo Contra Paganismo	226	Centurión	260
Cristianos Contra Cristianos	227	Colegiado Criminal	260
Paganos Contra Paganos	228	Correo	260
Emperador Contra Emperador	228	Cortesana	260
Verdes Contra Azules	228	Domador de Caballos	261
Senado Eterno Contra Magistraturas	229	Druida	261
Aspiraciones de los Personajes	230	Esbirro	261
Crear un Culto	230	Esclavista	261
Dirigir una Magistratura	230	Esclavo	261
Salvar el Senado Eterno	230	Eunuco/Liberto	261
Restaurar el Paganismo	231	Filósofo/Sabio	261
Establecer el Dominio Cristiano	231	Forjador	261
Restaurar la Gloria de Roma	232	Gaetae/Lancero	261
Salvar el Imperio Romano	233	Gladiador	261
Fundar un Reino Bárbaro	233	Granjero	261
Ideas y Consejos Para Historia	233	Jornalero	261
La Púrpura Imperial	233	Ladrón	261
Disturbios	234	Lictor	262
Cazas de Brujas	235	Maestro	262
Las Tierras del Imperio	236	Marinero	262
Italia	236	Médico	262
Hispania	237	Mercader	262
La Galia	237	Minero	262
Britania	238	Nómada	262
África	238	Patricio	262
La Hélade	239	Prefecto/Edil	262
Iliria	239	Pregonero	262
Asia	240	Sacerdote/Sacerdotisa	263
Oriente	240	Senador	263
Egipto	240	Ejemplos de Aliados y Antagonistas	263
Terra Incognita: Más Allá de las Fronteras	241	Cenobita/Cínico	263
Germania y Sarmatia	241	Agens In Rebus	264
El Gran Desierto y Etiopía	242	Joven Noble	265
Partia	243	Pedagogo	265
Arabia	243	Senador	265
Líneas de Sangre	243	Sibila	266
Baali	244	Oficial Godo	266
Lamias	247	Auriga	267
Lhiannan	250	Guardia Pretoriano	268
Verdaderos Brujah	253	Envenenadora	268
Los Otros	256	Ejemplos de Personajes	269
Lupercos	256	Sexto Petronio Aquilino, Soldado	269
Sacerdotes y Taumaturgos	257	Cornelia Alba, Prostituta	270
Fantasmas	257	Antonia Marcia, Patricia	271
Dioses Menores	257	Tito Severo, Liberto	272
Arquetipos	258	Vergilio Ambusto, Bárbaro	273
Abogado/Jurista	258	Cayo Flaviano Galo, Augur	275
Apotecario	258	Edad Romana: Herculano	277
Arquero	258	Historia	277
Artesano	258	El Mito de Herculano	277
Artista	258	Historia Oculta	277
Artista de Espectáculo	258	Residentes Vampiros	278
Augur	258	Economía	279
Auriga	258	Lugares de Interés	279
Auriga de Guerra	258	La Crónica de Herculano	281
Auxiliar	258	La Muerte de Herculano	281
Banquero	258	Apéndice: Los Dioses de Roma	283
Bañero	259	Últimas Palabras	288

EDAD ROMANA

VAMPIRO

TRASFONDO AMPLIADO

OTRO ()

CONTACTOS PRINCIPALES

ALIADOS

CONTACTOS SECUNDARIOS

CRIADOS

INFLUENCIA

OTRO ()

POSICION

MENTOR

PRESTIGIO EN CLAN

FAMA

RECURSOS

POSESIONES

EQUIPO (TRANSPORTADO)

TERRENO DE ALIMENTACION

PERTENENCIAS (GUARDADAS)

TRANSPORTE

REFUGIOS

SITUACION

DESCRIPCION

EDAD ROMANA

VAMPIRO

HISTORIA

PRELUDIO

TITULOS
LOGOS IMPORTANTES

DESCRIPCION

Edad: _____

Edad Aparente: _____

Fecha De Nacimiento: _____

R.I.P.: _____

Pelo: _____

Ojos: _____

Raza: _____

Nacionalidad: _____

Altura: _____

Peso: _____

Sexo: _____

GRAFICO

ESQUEMA DE CUADRILLA

BOCETO DE PERSONAJE





GLORIA Y TRIUNFO

El mundo contempla asombrado la gloria de Roma: una civilización que ha construido un imperio sobre visiones de poder. La ciudad de Roma fue creada con la muerte de un hermano, y con el paso de los siglos sus habitantes continúan con su legado: mares de sangre se han derramado para levantar sus cimientos y para construir un imperio lleno de gloria... y decadencia.

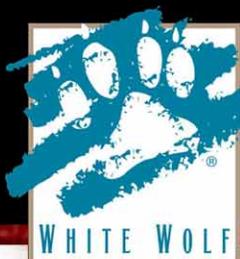
SANGRE Y MUERTE

Pero no todos los que han derramado esa sangre están vivos. Desde las noches de la leyenda y el mito, los no muertos han acechado en la oscuridad, observando, esperando y bebiendo sangre para saciar una sed eterna, tan eterna como la ciudad que es el centro del mundo romano. Y mientras los mortales luchan y desaparecen, las ciudades se alzan, caen y resurgen a su alrededor, los no muertos siguen saciándose, embriagándose en la decadencia y la miseria de los mortales. En el nombre de los dioses. En el nombre de Roma.

EDAD ROMANA: VAMPIRO INKLIYE:

- Un escenario para jugar una Crónica de Vampiro en la Antigua Roma, desde las primeras noches de la ciudad hasta los últimos siglos del Imperio Romano, asediado por los bárbaros.
- El Senado Eterno: la sociedad de los vampiros de Roma, con su división entre clanes Optimates, Populares y Peregrini, con la situación de cada linaje durante la Edad Antigua.
- Reglas adaptadas y consejos narrativos para jugar personajes en la Antigua Roma.
- Un amplio trasfondo histórico sobre la sociedad y la cultura de la Antigua Roma, las principales localizaciones, y la perspectiva de los no muertos.

Este escenario necesita un manual básico de Edad Oscura: Vampiro o Vampiro: la Mascarada para comenzar a jugar.



EDAD ROMANA
VAMPIRO