

# LIBRO DE LÍNEA DE SANGRE: VIEJO CLAN TZIMISCE

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

## CRÉDITOS

**Escrito por:** Manuel Ángel Gayoso Peña. Ideas adicionales de Janos Narov.

**Diseñado por:** Alexander Weiss

**Edición:** Cnegro4

## DEDICATORIA

A Pvig, por todo el esfuerzo que ha dedicado durante estos años a **Vampiro: la Mascarada**.

## ADVERTENCIA PRELIMINAR DEL AUTOR

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

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

Y ahora, disfrutad con la lectura.

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

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

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

© 2011 CCP hf. All rights reserved.

## CONTENIDOS

### EL JURAMENTO

### CAPÍTULO UNO: UNA HISTORIA APARTE

### CAPÍTULO DOS: PREPARADOS PARA LA GUERRA

### CAPÍTULO TRES: DE SANGRE PURA

### APÉNDICE: LÍDERES EN LA CRUZADA

# EL JURAMENTO

Estaban locos.

Mientras las sombras de la tarde se extendían, el joven Ruslan Dudarov escuchaba los gritos y explosiones en las calles de la ciudad de Tsjinval. Todo había comenzado por la mañana, cuando un coche de la policía de Georgia había estallado en la carretera, hiriendo a varios agentes. En respuesta, los georgianos habían comenzado a disparar, dispuestos a acabar con los rebeldes osetas. En la confusión, no tardaron en aparecer los primeros muertos y heridos de ambos bandos. Muchos civiles comenzaron a evacuar la ciudad, llevándose lo que podían.

Pero Ruslan no podía marcharse con tanta facilidad. Vivía en una casa llena de recuerdos, cerca de la iglesia de San Jorge.

\*\*\*

Era una buena casa, un edificio grande de dos plantas, construido poco después de la llegada de los soviéticos en 1925.

Allí había vivido el bisabuelo de Ruslan, que se llamaba como él, y fue allí donde habían nacido su abuelo, su padre y él mismo. Todos habían dejado su marca en la casa. Habían traído muebles, habían realizado los arreglos necesarios y en silencio habían cumplido el “juramento.”

Desde que era pequeño a Ruslan le dejaron bien claro en qué consistía el juramento. El bisabuelo Ruslan había luchado en la Gran Guerra de Europa, lejos al oeste, y había salvado la vida gracias a un extraño, que le había dado mucho oro y le había ordenado construir una mansión digna en su hogar de Tsjinval, que él y sus descendientes debían mantener dignamente, y nunca abandonarla ni venderla. Y hasta entonces los Dudarov habían cumplido como habían podido el juramento. Pero la historia no había terminado ahí.

Entre los Dudarov circulaban otras historias. De vez en cuando los patriarcas de la familia salían de viaje y regresaban pálidos y asustados. Nunca hablaban de lo que les había ocurrido.

A cambio no podía negarse que los Dudarov prosperaban. Eran una de las familias privilegiadas que tenían una propiedad privada bajo el gobierno soviético, y de alguna manera los burócratas comunistas solían mostrarse favorables a la familia.

Y entonces, de la noche a la mañana, la Unión Soviética se había desmoronado, y los pueblos que habían permanecido bajo su paraguas habían comenzado a airear viejos rencores y agravios, al mismo tiempo que los orgullos nacionales comenzaban a envenenar las relaciones cotidianas. Los osetas de Tsjinval habían proclamado su autonomía y posteriormente su independencia dentro de Georgia, y los georgianos habían respondido con un baño de sangre.

\*\*\*

El viejo Ruslan Dudarov se apresuraban hacia su casa. Había ido al supermercado a buscar varias bolsas de provisiones y en cuanto tuvieran la oportunidad seguirían a los civiles que comenzaban a evacuar la ciudad de Tsjinval. Todavía no podían marcharse, pero Ruslan esperaba que la espera fuera breve.

Sólo quería seguir viviendo tranquilo con sus vecinos, cumpliendo el juramento familiar. Con casi cincuenta años había disfrutado de una vida apacible, habiéndose casado con una mujer maravillosa, Lía, una profesora del instituto agropecuario de Tsjinval. Tenía dos hijos maravillosos, Ana y Ruslan, que no le habían causado disgustos, o por lo menos no más de lo que se podía esperar en los ocasionales conflictos familiares, y tenía una casa llena de recuerdos y riqueza.

Sólo los inquietantes encuentros nocturnos a los que le obligaba el juramento alteraban en ocasiones la tranquilidad de su vida. Obedecía las órdenes que recibía sin rechistar, advertía de los potenciales problemas de la política local de Tsjinval, y dejaba que el señor se ocupara de que su vida siguiera fluidamente y en paz.

Y entonces en cuestión de semanas, su vida estaba patas arriba.

Desde su juventud se había interesado por la política lo suficiente para mantener las formas, como militante del partido comunista local, participando en las ocasionales reuniones con alguna propuesta, pero sin mostrar ambiciones que le hicieran destacar demasiado. Procuraba que la convivencia con sus vecinos fuera pacífica, y de hecho era muy apreciado por su solidaridad.

Pero con el desmoronamiento de la Unión Soviética, las antiguas lealtades comunistas se convertían en motivo de sospecha frente a las nuevas lealtades nacionales, que trazaban nuevas fronteras y divisiones, y no sólo entre países. Si por Ruslan fuera, habría firmado por continuar viviendo en paz con sus vecinos georgianos y osetas, pero de repente la convivencia se había convertido en un campo de

minas. Hacía tiempo que no quedaba con David y Georgi en el bar de la esquina. Leonid le decía que lo detestaban porque decían que les había robado a sus abuelos para construir su casa.

Eran mentiras, por supuesto, pero bien situadas para inflamar los odios.

Ruslan se apresuró hacia su casa. El señor seguía ausente, pero le había dejado un aviso en una tumba anónima del cementerio de Tsjinval. Tenían que darse prisa.

La preocupación y las prisas casi lo hicieron chocar con los dos agentes de policía que lo esperaban en la puerta de su casa. Uno de ellos sacó una pistola y le apuntó.

Fue una mala idea.

Ruslan había tomado precauciones. Cuando le ordenaron que soltara las dos pesadas bolsas de la compra, se inclinó, aparentando dejarlas en el suelo, pero lo que realmente hizo fue coger impulso para arrojarlas contra los dos agentes, que se tambalearon tras recibir el impacto de los dos bultos. El que había sacado la pistola disparó, pero la bala falló y fue a incrustarse contra la pared de enfrente.

Ruslan no perdió el tiempo. Sacó su propia pistola, una Tokarev semiautomática que se había agenciado en aquel clima de tensiones, y disparó dos veces seguidas sin dudarle, con frialdad y precisión, tal y como había aprendido a instancias de su señor. Él no falló.

\*\*\*

Lía Dudarovna escuchó las detonaciones con el corazón en un puño.

Aquel día había faltado al trabajo en el instituto agropecuario de Tsjinval. De todas maneras había dejado a su alumnado suficiente trabajo para que se entretuvieran sin ella. Había pasado el día preparándose para la inminente huida.

Así que cuando Ruslan le había dicho que hiciera las maletas, que hablaría con el “señor” para poder irse, no lo dudó. Ella misma había visto las tensiones crecientes entre georgianos y osetas en su trabajo. Cómo algunos de sus alumnos osetas se habían unido a las milicias, y cómo el profesorado georgiano hablaba de una “reorganización.” Sin osetas, por supuesto.

Quería a su marido, y aunque tenía su propio criterio, sabía que no debía poner objeciones cuando se trataba del “juramento”. Sabía lo suficiente para no protestar. Ella misma creía haber visto algo...una figura en la noche, unos ojos que la miraban en sus sueños y de vez en cuando la sensación de que todo iría mejor si obedecía. Desde luego, sentía que de alguna manera su obediencia había sido recompensada. Se habían producido varias “casualidades” que indicaban que quienquiera a quien sirviera la familia Dudarov, velaba por ellos.

Lía pensaba con resignación que tendrían que comenzar en otro lugar. Quizás en Osetia del Norte, o puede que en Rusia. Tenían suficientes ahorros para una eventualidad así.

Si conseguían llegar.

Después de oír los disparos, Lía se apresuró a cerrar la maleta y se abalanzó detrás del cabecero de la cama, donde detrás de un tablón suelto encontró lo que buscaba, una pistola Tokarev, como la de su marido. No era una tiradora experta porque no lo necesitaba, pero sí sabía lo suficiente para usar el arma con bastante habilidad.

Haciendo acopio de toda su valentía se atrevió a echar un vistazo a la calle por la mirilla de la puerta de cedro.

Su marido estaba de pie, con su pistola todavía humeante, y dos policías georgianos yacían a sus pies en medio de dos bolsas y de alimentos desparramados.

Con una sangre fría que la sorprendió a ella misma, Ana abrió la puerta y le indicó a su marido que entrara. Rápidamente recogieron los alimentos del suelo y les quitaron las armas a los policías. Ellos ya no iban a necesitarlas.

\*\*\*

Ana Dudarovna se sentía un poco triste por abandonar el hogar que había conocido desde que había nacido. Había muchos recuerdos en aquella casa, muchos cuentos e historias, incluyendo las que giraban en torno al “juramento.” Ana creía que se trataba de simples supersticiones, heredadas de sus ancestros, pero la seriedad de las miradas de su madre y de su padre la hacían dudar. De todas formas, consideraba que esas historias formaban parte de su legado y esperaba poder escribirlas algún día. Quién sabe, quizás incluso le permitieran inspirarse para una novela. Si tenía suerte se haría famosa en Georgia, y quizás incluso podría viajar a Occidente...

Soñar no costaba nada, pero recién terminado el instituto y a punto de entrar en la universidad, Ana se sentía un poco frustrada por abandonar Tsjinval. Esperaba que las estúpidas hostilidades entre georgianos y osetas terminaran pronto. No le apetecía dejar a sus amigos del instituto, en especial a Irina, su mejor amiga, con la que había compartido su infancia. Y también estaban Maria, Tamara, y Oleg, que tenía una mirada que la derretía. A ella no le importaba que sus amigos fueran osetas o georgianos. Si los políticos fueran más responsables no habrían llegado a esos extremos y dinamitado la convivencia.

Pero no había tiempo. Esa misma mañana su madre le dijo que hiciera las maletas, que tendrían que irse. Por una parte estaba triste, pero también sentía cierta ansia de aventura. En cierto sentido se tranquilizaba pensando que todo iba a ir bien, y que tras unos meses podrían volver a la seguridad del hogar.

O eso esperaba.

El sonido de los disparos en las calles no era nada alentador.

\*\*\*

Con dieciséis años Ruslan Dudarov junior era el más pequeño de la familia Dudarov. Había heredado el nombre que había llevado su bisabuelo, y que se había transmitido como un legado con el juramento familiar. Al contrario que su hermana, que consideraba las historias de su familia como cuentos, Ruslan había crecido con el sentimiento de que había algo más. Había sido un niño muy observador y desde que tenía uso de razón había aprendido a identificar la inquietud de su padre, sus salidas aparentemente sigilosas e incluso las conversaciones susurrantes con el que llamaba “el extraño.”

Ruslan incluso creía que lo había visto, mirando por la ventana de su habitación en una noche de tormenta, hablando con su padre en la calle, delante del portal de la casa de los Dudarov. Sólo tenía diez años y de alguna forma se sintió impresionado por aquel hombre delgado y alto envuelto en un abrigo oscuro y con un sombrero ruso de piel que ensombrecía su rostro. La luz de las farolas y de los relámpagos le daban un aspecto siniestro y Ruslan había terminado metiéndose bajo las mantas y rezado para que no lo hubieran visto.

Desde entonces Ruslan se había dedicado a observar a su padre, e intentó que le hablara del juramento, pero el viejo Ruslan le había respondido con evasivas, prometiéndole que lo sabría todo “cuando llegue el momento y si el señor lo quiere”.

Para Ruslan el juramento se había convertido en una promesa similar a la de comprarse un coche cuando terminara la universidad, y aunque se había dado por satisfecho, no dejaba de estar atento a su padre, tratando de saber algo más.

Aquella mañana su madre le había dicho que preparara la maleta para marcharse y Ruslan había obedecido, pero en cuanto terminó pensó en que iría a buscar a su padre al supermercado. Por supuesto, había tensión en las calles, pero no pensaba meterse en problemas.

Pero los problemas decidieron ir a por él.

\*\*\*

La policía georgiana tenía miedo.

Los agentes se sentían como si estuvieran en medio de un campo de batalla. Hasta no hacía mucho su rutina había sido la misma, pero cuando los osetas comenzaron a sacar sus propias banderas, y a sacar a colación agravios reales o inventados, habían comenzado los problemas. Al principio sólo se trataba un exaltado o dos, hasta que comenzaron las piedras y los disparos de lo que se había convertido en una guerrilla.

Así que respondieron.

Pero hoy iba a ser distinto. El gobierno georgiano había decidido que el ejército debía intervenir para pacificar la situación. Creían que con la mera presencia de los soldados sería suficiente para que los osetas comprendieran que no les convenía ponerse gallitos.

Hasta que un coche de la policía había volado por los aires. Y así comenzó la guerra.

Los soldados tomaron posiciones en la ciudad de Tsjinval y comenzaron a disparar. Nadie se paró a contar los muertos y heridos. La población civil se encerró en sus casas y los que podían, subían con lo puesto en sus coches y se marchaban sin mirar atrás. De momento no había una resistencia seria, pero quienes habían hecho estallar el coche de policía no tardarían en responder.

Los policías georgianos recorrían las calles, decididos a no dar cuartel al enemigo. Algunos entraban en las casas, en medio de maldiciones y gritos. Un coro de disparos en las azoteas hacía resonar las cuerdas del miedo en la población.

Ruslan se encontraba a las puertas del supermercado cuando vio a dos policías dar patadas a un hombre tirado en el suelo, que trataba de protegerse cubriéndose la cara con las manos y suplicando que parasen. El joven se asustó, y sin pensarlo, se dio la vuelta y echó a correr.

En esos momentos alguien disparó desde la esquina de enfrente, pero falló. Los dos agentes levantaron la vista y vieron al muchacho corriendo.

Fueron detrás de él, gritándole que se detuviera. Sentían su miedo y le harían pagar por haberles disparado.

\*\*\*

El joven Ruslan había tenido suficiente. No se esperaba que la ciudad se hubiera convertido en cuestión de minutos en un campo de batalla. Las detonaciones y gritos ocasionales que se oían en las calles le hicieron comprender que mejor sería encerrarse en casa con su familia hasta que la situación se tranquilizara. Su padre tenía razón. Lo mejor era hacer las maletas y marcharse en cuanto fuera posible.

Conocía bien Tsjinval desde que era pequeño, así que atajó como pudo para llegar a casa cuanto antes. Con el corazón golpeteando su pecho, no se detuvo hasta que tuvo la vieja puerta de cedro delante de sí, e hizo sonar repetidamente la aldaba, pidiéndole a sus padres que abrieran.

De repente su padre apareció en el umbral, con el rostro pálido y demudado. Lo agarró con una mano temblorosa y lo introdujo en casa.

Pisándole los talones llegaron los dos agentes de policía que lo habían seguido desde el supermercado. De lejos vieron cómo la puerta de la casa se cerraba, pero lo que atrajo su atención fueron los cadáveres de los dos compañeros que se encontraban tirados en la calle.

La frustración se unió a la indignación, y de ahí al odio. Aquellos asesinos osetas pagarían por lo que habían hecho.

Venganza.

\*\*\*

La familia Dudarov se encontraba atrincherada en su casa, aguardando en silencio en uno de los dormitorios del segundo piso de la casa. Parecía que lo peor había pasado, así que se dispusieron a terminar de recoger sus cosas y marcharse en cuanto pudieran. Sin embargo, de repente escucharon varios gritos en la calle, y entonces comenzaron los golpes contra la puerta, aquella sólida puerta de cedro que el bisabuelo había tallado con sus propias manos. Un disparo y de repente la puerta se abrió con un crujido de madera, dejando pasar las maldiciones de la calle.

El viejo Ruslan lanzó una mirada significativa a su familia y en silencio les ordenó que se quedaran quietos. Salió por la puerta del dormitorio al largo pasillo procurando no hacer ruido, pero en esta ocasión la suerte no lo acompañó. Seis policías y soldados georgianos se encontraban en el primer piso y ni siquiera se molestaron en darle el alto, sino que directamente alzaron las armas y abrieron fuego contra él. Ruslan Dudarov hizo un amago de defenderse, pero se derrumbó inerte con un último recuerdo en su mente agonizante para su familia.

Envalentonados por la sangre, los militares georgianos comenzaron a registrar la casa, derribando el viejo carillón del abuelo Dudarov y destrozando los muebles, dejando de lado su ansia de venganza por la posibilidad de encontrar un botín fácil. Los policías de Tsjinval conocían bien a la familia Dudarov, y estaban seguros de que debían ocultar mucho dinero. En cualquier caso, se merecían lo que les ocurría por haberse atrevido a alzar la mano contra la policía georgiana. Ninguna ley los iba a proteger.

Cegados por su sed de sangre, fueron sorprendidos por una ráfaga de disparos del piso superior. Lía Dudarov los miraba con ojos encendidos y llenos de rabia, empuñando una pistola y disparando fríamente y sin cuartel contra los asesinos de su marido.

Uno de los soldados cayó al suelo, con la garganta atravesada por un balazo, mientras otro se llevaba la mano a un hombro herido. Los demás no perdieron el tiempo y devolvieron el fuego, descargando toda la potencia de sus armas contra aquella mujer furiosa que se alzaba como un ángel vengador sobre el cuerpo de su marido.

\*\*\*

Ana y Ruslan se acurrucaron debajo de la cama del dormitorio, mientras escuchaban los disparos. Algunos trocitos de yeso cayeron del techo cuando las paredes de la casa fueron sacudidas por el impacto de las detonaciones.

Desde su posición Ruslan podía ver la puerta abierta y los zapatos de su madre, pero de repente, se desviaron hacia un lado y escuchó el golpe sordo e inerte de un cuerpo que caía al suelo. Sintió la tristeza apuñalarle el corazón y se sintió culpable por haber atraído la atención de la policía hacia su casa.

Ahora era su turno. Su padre le había entregado una de las pistolas de los policías que había matado delante de su casa. Ruslan sabía como manejar el arma, era algo de lo que su padre se había encargado como parte de su educación cuando asumiera el legado de su familia y su responsabilidad hacia el juramento. Desde luego, todavía no era un tirador experto, pero si los asesinos de su familia pensaban que lo encontrarían indefenso, les demostraría que estaban equivocados.

Se envolvió en una feroz determinación, como la que había llevado a su madre a enfrentarse a los asesinos de su padre, y tras intercambiar una mirada de comprensión con Ana, se situó detrás de la puerta del dormitorio, aguardando el momento. Por su parte, su hermana también empuñó su propia arma, pero permaneció acurrucada debajo de la cama.

No tuvieron que esperar mucho. Escucharon con anticipación varias pisadas subiendo por las escaleras del piso inferior y acercándose a la puerta abierta del dormitorio. Un momento después el rostro furioso de un soldado georgiano apareció en el umbral, abriendo del todo la puerta con una fuerte patada. El impacto de la madera aturdió a Ruslan y soltó su pistola.

Ana gritó y salió de debajo de la cama alzando su propia arma.

Hubo un intercambio de disparos.

\*\*\*

Al verse asaltado, el soldado georgiano había disparado sin dudarle una ráfaga con su fusil Tavor hacia su atacante. Ana se tambaleó, mientras las balas le atravesaban el pecho, pero tuvo tiempo de apretar el gatillo y disparar a su vez, en un disparo limpio y preciso que impactó en la frente del soldado. En cuestión de segundos ambos cayeron hacia atrás, muertos.

Ruslan tenía una contusión en la frente, y la nariz le sangraba debido al portazo que había recibido. El dolor le hormigueaba el cuerpo y le hacía tambalearse, pero se obligó a mantenerse de pie. Todavía quedaban enemigos en casa y sólo quedaba él para defenderla.

Escuchó disparos y explosiones lejanos mientras su mundo se deslizaba hacia la locura.

En el exterior el día había llegado a su fin, y la noche se extendía como una mortaja sobre los vivos y muertos de Tsjinval.

Fue entonces cuando Ruslan comenzó a escuchar los gritos.

\*\*\*

Cuando se hizo el silencio, Ruslan salió del dormitorio con la pistola en la mano. Los cuerpos de sus padres estaban tumbados en el pasillo, pero desde su posición, el joven podía ver la carnicería en que se había convertido la planta baja de la casa. No quedaba nadie con vida. Varios soldados habían muerto por los disparos intercambiados con la familia Dudarov, pero otros yacían con el cuello roto y con el rostro desencajado en una expresión de terror e incomprensión.

En ese momento Ruslan se dio cuenta de que no estaba solo. A su lado, surgido como una aparición entre las sombras había un hombre alto, vestido de negro y gris, con lo que parecía un uniforme militar, con botas altas y recias. Un rostro pálido observaba al joven, con una mirada de ojos azules y gélidos, con cabello negro y liso, y rasgos afilados y aguileños que parecían esculpidos en piedra. Pero lo más inquietante era su mirada, una mirada que en sí era una advertencia de peligro al acecho. Aquella mirada atenazaba su mano con una presa de hierro y le obligaba a bajar temblorosamente el arma que empuñaba. Sin embargo, lo más sorprendente de todo es que Ruslan se reconoció a sí mismo en aquellos rasgos, casi como si estuviera contemplando a un hermano mayor, a Ruslan como sería dentro unos años.

-¿Qué es lo que ha ocurrido aquí? -La voz resonó áspera e imperativa, con un acento poderoso y arcaico.

Ruslan no podía negar nada a aquellos ojos que habían atrapado su voluntad. La verdad salió como un torrente de su boca.

\*\*\*

Era un día de fiesta.

Tras varios enfrentamientos entre georgianos y osetas, las tropas rusas habían intervenido para defender los intereses de "sus" ciudadanos, y finalmente habían rechazado la presencia militar de los georgianos en cuestión de semanas. Hacía unos meses el presidente ruso Dmitri Medvédev había reconocido formalmente la independencia de Osetia del Sur. Atrás quedaban más de quince años de tensiones y escaramuzas entre ambas comunidades, pero finalmente los osetas habían conseguido su anhelada independencia.

¿Y ahora qué? Las nuevas autoridades habían manifestado su intención de estrechar lazos con sus vecinos rusos y osetas del norte. Por mucho que se hubiera proclamado una independencia, lo cierto era que más que nunca el nuevo país de Osetia del Sur dependía del dictado del gobierno de Moscú. Era el precio pragmático que había que pagar para sobrevivir en la compleja realidad política del Cáucaso.

El diputado Ruslan Dudarov sonrió satisfecho y dejó el periódico encima de la mesa del bar mientras apuraba un vaso de vodka. Con más de treinta años a sus espaldas era una importante figura en el nuevo gobierno de Osetia del Sur. De cara al público era un hombre que había sabido sobreponerse al trágico asesinato de su familia para convertirse en un héroe de guerra, condecorado por las autoridades osetas. Recién casado y con un hijo en camino, esa misma mañana había recibido una llamada telefónica en la que le informaban de que las obras en su casa familiar habían terminado y podría ocuparla el lunes de la semana siguiente.

Recuperar la casa familiar se había convertido en el principal objetivo de Ruslan. Los destrozos de la guerra habían causado daño, pero ahora finalmente el edificio volvía a alzarse de nuevo, tal y como

lo recordaba, con el añadido de varias comodidades modernas, y con algunas ampliaciones. También había comprado muebles y electrodomésticos nuevos, y la mudanza comenzaría en cuanto realizara una llamada.

Y por supuesto, estaba la cuestión ineludible del juramento. Ruslan le debía la vida a un protector inmortal, un ancestro que había regresado de entre los muertos mucho tiempo atrás, y que se encontraba inextricablemente unido a la familia Dudarov. El precio de su protección era el servicio de sus descendientes, que desde hacía siglos habían sido designados custodios del lugar donde se encontraba su tumba. Los cimientos de la casa Dudarov hundían sus raíces en la tierra sagrada de sus ancestros.

Ahora comenzaba un nuevo ciclo y Ruslan tomaba el testigo de sus antepasados. Su ancestro lo había bautizado con su sangre, lo había ayudado a convertirse en lo que era hoy y los dos continuarían siendo fieles al juramento que los mantenía unidos a pesar de que las naciones se alzarán y cayeran a su alrededor.

# CAPÍTULO UNO: UNA HISTORIA APARTE

*No se despeñarían los imperios, ni caerían los reinos, ni se vertería con injusticia la sangre inocente, ni se profanaría lo sagrado, de no ser por las calumnias y la mentira.*

-Ibn Hazm de Córdoba, "El collar de la paloma."

Somos una familia dispersa y que habla con muchas voces, que a menudo discutimos y guardamos con celo viejos rencores inútiles, pero que aún así seguimos unidos en una causa común que nos motiva, una causa que es también nuestra historia, una causa de rechazo, sacrificio, derrotas y amargas victorias.

Pero aquí seguimos, aferrados a los secretos y verdades que conforman nuestro credo, creyendo en lo que otros consideran locura, paranoia y superstición, riéndose de nosotros mientras se revuelcan en las heces de su propia corrupción.

Y ni siquiera nosotros estamos a salvo. Hemos sido derrotados muchas veces, pero aún así nos alzamos perseverantes para recoger los fragmentos, forjarlos de nuevo y alzar nuestra espada en un nuevo desafío, negándonos a someternos a nuestros enemigos.

Leed ahora la historia de nuestro legado, si os atrevéis a soportar el dolor de la verdad.

## AZAZEL

Otros le llaman Caín. Otros le dan otros nombres. Como queráis llamarlo. El Primer Vampiro.

El cuento cristiano de Caín y Abel oculta verdades más profundas. En verdad el hermano mató al hermano, pero el castigo de Dios fue convertir a Caín en el sacrificio expiatorio de los pecados de la humanidad. Los descendientes de Seth rechazaron a Caín como el pecado personificado, y lo cargaron con sus propios pecados.

Caín fue arrojado al Abismo entre los mundos y allí se encontró con Lilith, que lo acogió en las tinieblas de D'hainu, el Jardín del Dolor. Allí abrazó su naturaleza y su ira y rechazó a Dios lo convirtieron en un ángel oscuro, terrenal en lugar de celestial, y surgió del Abismo en poder para dominar el mundo.

En desafío a Dios, Azazel y Lilith engendraron a diez Iyri o "Vigilantes" de la sustancia del Abismo. No eran vampiros tal y como los conocemos hoy, sino que eran ángeles caídos. Diez Iyri permanecieron con su madre en el jardín de la oscuridad, mientras que el Padre Oscuro se llevó a tres para fundar Enoch, porque deseaba gobernar con la compasión que Dios nunca le había mostrado. Los tres hijos de Azazel serían conocidos como la Segunda Generación y compartieron sus dones oscuros con los hijos de Seth.

## EL SACRIFICIO

*En la Biblioteca de Enoch se conservan versiones muy diversas sobre el origen del vampirismo, aunque muchas proceden de mitos recientes. No obstante, los eruditos del Viejo Clan Tzimisce suelen decantarse por la versión del chivo expiatorio. Que en castigo por haber sacrificado a Abel, Caín habría sido sacrificado a su vez, cargando con los pecados de la humanidad, lo que lo convirtió en Azazel.*

*No obstante, hay versiones que afirman que Caín no se transformó en Azazel, sino que fue poseído por él. Se dice que Azazel era un ángel caído que enseñó a la humanidad las artes de la guerra y de la seducción, sembrando la discordia allí por donde pasaba, dejando asesinos y rameras a su paso. Como asesino de su hermano, Caín fue castigado y convertido en la prisión de Azazel, y después expulsado de la compañía de la humanidad.*

*En su exilio, Azazel-Caín se encontró con Lilith en el jardín de D'hainu, pero según la versión, no fue recibido como invitado, sino como prisionero. Allí fue torturado hasta que su ira despertó y consiguió el poder necesario para huir, aunque en el proceso se condenó, rechazando la redención divina. Con él huyeron varios de los hijos que había engendrado con Lilith, y que le amaban más que a su madre.*

*Sin embargo, Azazel-Caín no había olvidado el dolor que había recibido en D'hainu, y en Enoch planearía su venganza.*

## EL MÁS VIEJO

Entre los elegidos de la Segunda Generación se encontraba el Más Viejo. Te habrán contado que era un vidente o un hechicero. Otros te contarán la historia de que Ynosh, el Sabio, el primero entre los Hijos de Azazel-Caín, lo eligió como sacrificio para depositar en él su naturaleza monstruosa y destruirla, pero su propósito falló y decidió perdonar la vida del Más Viejo. Más mentiras convenientes.

No sabemos quién era el Más Viejo antes de recibir el don oscuro de los labios de Enoch. Ni siquiera sabemos si era un hombre o una mujer, si era un príncipe o un esclavo, si realmente poseía sus propios dones y por eso fue elegido por su sire. El tiempo y sus propios dones terminarían borrando su recuerdo y sólo quedarían las leyendas. En cualquier caso Ynosh lo eligió junto a los otros y creció en sabiduría y poder junto a sus hermanos.

Pero la Primera Ciudad en la que habitaban se volvió decadente con el gobierno del Padre Oscuro y sus hijos. Su sed maldita de sangre horrorizó y dañó a sus vasallos, y la ciudad maldita se convirtió en una ciudad de gritos.

Cuando la sed y la rabia de sus hijos se hicieron insoportables, Azazel-Caín se levantó de su trono oscuro y los guió de regreso al jardín de D'hainu, cuyos frutos habían nacido de las últimas semillas del Edén. Allí moraban Lilith y sus siete hijos, como ángeles oscuros, rodeados de monstruos y dioses menores, ajenos a los estragos del tiempo.

Y allí los encontraron Azazel-Caín y sus hijos y cayeron sobre ellos con salvaje regocijo. Los Iryi fueron asesinados y su sangre robada. El jardín fue destruido y sus criaturas masacradas o ahuyentadas. El Padre Oscuro cayó sobre la Madre Oscura y la tomó contra su voluntad en medio de la destrucción, y cuando hubo consumado su venganza regresaron a la Primera Ciudad, tras haber recibido las maldiciones de Lilith.

Al beber la sangre de los Vigilantes, los hijos de la Tercera Generación de Azazel-Caín se maldijeron a sí mismos y robaron sus poderes sobre la creación, envueltos en la gloria de la matanza. Fue entonces cuando el Más Viejo recibió su condena, que todavía fluye en la sangre de sus descendientes: su carne se había vuelto fluida como el barro y ya no estaba confinado en una forma, sino en muchas. También podía tomar la forma de otros y cambiarla según su voluntad.

Sin embargo, el asesinato y el robo de Azazel-Caín y sus hijos no quedaría impune. Quizás habían provocado la furia del Uno, quizás había sido la maldición de Lilith, o quizás fueron otros motivos, pero en cualquier caso los cielos se abrieron y el Diluvio arrastraría la maldita Primera Ciudad y a sus habitantes bajo las aguas.

## **LA MALDICIÓN DE LA MADRE OSCURA**

*Según los Bahari cuando Azazel-Caín y sus hijos cayeron sobre el jardín de D'hainu, no todos los miembros de la Tercera Generación participaron en la matanza. Algunos de ellos permanecieron al margen, horrorizados. Cerraron los ojos de los Iryi muertos, los cubrieron con mortajas y consolaron a la Madre Oscura en su dolor.*

*Por ello, sólo ellos entre los Hijos de Caín serán perdonados del castigo de la Madre Oscura. Habitualmente se cree que fueron los Antediluvianos de los clanes Nosferatu y Toreador, pero las versiones varían: hay quienes dicen que los Hijos de Caín se dividieron en dos facciones, y que de esta manera comenzó la Yihad.*

*Los eruditos del Viejo Clan Tzimisce creen que El Más Viejo se encontraba entre los asesinos de los Iryi, y que la marca de los asesinos todavía puede percibirse los dones corruptos que portan sus descendientes. El Más Viejo robó el poder sobre la carne, pero otros Antediluvianos también habrían obtenido dones igualmente corruptos, que serán su condenación en las Noches Finales.*

## **LA REBELIÓN**

Caín desapareció tras el Diluvio, y en su ausencia, los tres supervivientes de la Segunda Generación asumieron el liderazgo de sus descendientes y emprendieron la construcción de la Segunda Ciudad. Allí habitaron durante un tiempo, pero inevitablemente la ciudad se volvió decadente y corrupta debido a la naturaleza maldita de sus gobernantes.

La Tercera Generación no había olvidado el sabor de la sangre de los Iryi, ni el poder que habían obtenido. El temor y el respeto a sus sires los contuvieron durante un tiempo, pero la ausencia del Padre Oscuro y los rencores y odios envenenaron la convivencia y el fuego del conflicto se avivó, y los chiquillos terminaron alzándose.

Y así la sangre de la Segunda Generación fue derramada, y su poder les fue arrebatado. La Tercera Generación ocupó su lugar, gobernando en medio del odio y el temor.

Fue entonces cuando regresó el Padre Oscuro, y horrorizado por la muerte de sus hijos fieles y arrepentido por el mal que había desatado en el mundo, se presentó ante los Antediluvianos y los maldijo uno tras otro antes de marcharse de nuevo para no regresar.

Las rencillas entre la Tercera Generación provocaron que la Segunda Ciudad terminara cayendo en la ruina. Uno tras otro los Antediluvianos la abandonaron, para crear sus propios reinos en el mundo, y decididos en su corazón a matar a sus hermanos para no compartir su dominio con nadie.

## **LA MALDICIÓN DEL MÁS VIEJO**

*Observad a mi hijo menos amante  
Quien se alimentó del dolor del hermano  
que conozca igual tormento a éste  
en cualquier dominio excepto el suyo.*

*Existe cierto debate sobre la maldición que El Más Viejo recibió de Azazel-Caín. Algunos miembros del clan afirman que las cadenas a la tierra surgieron más tarde, cuando el Antediluviano se encontró con Kupala, pero la mayoría de los eruditos coinciden que tales ataduras se manifestaron con la maldición del Padre Oscuro.*

*No está claro qué pretendía el Primer Vampiro con esta maldición, aunque los eruditos del clan afirman que estaba destinada a confinar al Más Viejo en un mismo lugar, como una bestia encerrada. Otros dicen que su simbolismo era más sutil. Aunque el Más Viejo pudiera asumir mil formas, dependería de una misma tierra; o más aún, con su maldición el Padre Oscuro reducía al Más Viejo al nivel del barro, haciéndolo depender de la tierra, y sacudiendo su orgullo.*

*En cualquier caso, las ataduras del Más Viejo se extenderían a sus descendientes de una manera o de otra, y muchos Demonios señalarían sus vínculos con la tierra como una muestra de su devoción a sus dominios.*

## **EL SACRIFICIO DE GALLOD**

La Segunda Ciudad cayó, aunque el Más Viejo ya había cruzado sus límites tiempo atrás, emprendiendo varios viajes por el mundo. También había comenzado a compartir su sangre, tanto para reunir una hueste como para crear chiquillos que le ayudasen a experimentar con el mundo y a comprenderse a sí mismo.

El segundo de sus chiquillos (o el primero según otras fuentes), fue un guerrero de Oriente Medio llamado Gallod. El Más Viejo lo eligió como guardián de su fortaleza, algunos dicen que en la Segunda Ciudad y otros cuando la Segunda Ciudad ya había caído, en el hogar que el Más Viejo había construido para descansar entre sus viajes. Según la leyenda se trataba de un jardín de flores y árboles de carne y hueso, esculpidos con maravillosa habilidad a semejanza del Edén, o quizás D'hainu, que susurraban con el sonido del viento y que eran alimentados con carne y sangre. Gallod era el guardián y cuidador de este legendario jardín, y nunca lo abandonó, siempre fiel a lo que su sire le había ordenado.

Sin embargo, durante uno de sus viajes el Antediluviano vagó demasiado lejos y pasó demasiado tiempo sin alimentarse. Finalmente la Bestia exigió su precio y cayó en un furioso Frenesí. Sin embargo, en el yermo en que se encontraba no había ninguna criatura de la que alimentarse, y fue entonces cuando su poder corrupto se manifestó de nuevo, tocando la sangre de sus descendientes.

Para saciar el hambre profunda que sentía la Bestia del Más Viejo devoró a Gallod desde la distancia, reclamando la esencia de su interior. El desventurado chiquillo comenzó a marchitarse desde dentro, y de él no quedaron más que cenizas esparcidas por el viento del jardín que custodiaba.

Así supimos el peligro al que estábamos expuestos. El poder que el Más Viejo había robado se estaba volviendo incontrolable.

## **LA LEYENDA SE EXTIENDE**

*La historia de cómo Gallod fue sacrificado por su sire para saciar su hambre terminó extendiéndose entre los Tzimisce, que así conocieron el poder monstruoso que el Más Viejo podía ejercer sobre sus descendientes. El Viejo Clan Tzimisce afirma que fue entonces cuando varios miembros del clan decidieron rechazar el uso del poder de la Viciitud, o buscaron un remedio para contrarrestar la maldición que corría por sus venas.*

*¿Cómo supieron los Tzimisce del sacrificio de Gallod? Algunos afirman que en ausencia de su sire, Gallod había creado sus propios chiquillos, que contemplaron el fin de su progenitor, o que quizás fueron los servidores ghouls que advirtieron de lo que le había ocurrido a su amo. Otros afirman que vampiros de otros clanes fueron testigos, o quizás alguno de los hermanos de Gallod investigó la repentina desaparición de su hermano hasta encontrarse con la terrible verdad.*

*Por otra parte, también hay quienes afirman que la leyenda de este sacrificio fue elaborada a posteriori por el Viejo Clan Tzimisce. Gallod no habría muerto accidentalmente, sino que habría ofendido a su sire o incluso se había rebelado contra él, habiendo pagado con la muerte debido a su osadía.*

## ANTIGUA MAGIA, ANTIGUOS SECRETOS

El Más Viejo viajó durante mucho tiempo por el sur y el este de Enoch, Abrazando chiquillos como Kartarirya en la lejana India o Dendemeh en África, pero finalmente su atención se dirigió a las extensas planicies de Europa, habitada en gran parte por tribus y culturas bárbaras de hábitos seminómadas. Siguiendo su instinto, el Más Viejo cruzó el mar y llegó al continente europeo.

Fue aquí donde sintió la presencia del demonio Kupala y vio en el antiguo y poderoso espíritu de la tierra una nueva oportunidad para incrementar su poder, liberándolo de las ataduras que le habían sido impuestas por los feroces Lupinos que habían luchado contra el demonio mucho tiempo atrás.

A través de su relación con Kupala, el Más Viejo aprendió antigua magia, que compartiría con sus descendientes, magia antigua y vinculada a las raíces del mundo. Los chiquillos que Abrazó en Europa eran místicos y hechiceros, así que se convirtieron en hábiles aprendices de este nuevo poder: Yorak, Triglav, Byelobog...y Andeleon, entre otros.

Con la ayuda de sus nuevos chiquillos Kupala desarrolló una magia de sangre como no se había visto hasta entonces, con principios sencillos y que manipulaba el poder de la tierra, canalizándolo a través de la sangre no muerta. De esta manera los descendientes del Más Viejo prosperaron y durante milenios fueron los señores indiscutibles de la tierra que habían reclamado como dominio, en gran parte del este de Europa.

Por supuesto, no estaban solos. Los Lupinos eran unos enemigos habituales, pero también otros clanes de Cainitas, Gangrel y Nosferatu, que se habían adelantado al Más Viejo en su exploración de Europa. Fue una época magnífica en el que el estudio de las artes místicas floreció en el clan Tzimisce, junto con el aterrador poder sobre la carne y el hueso.

Sin embargo, no todos los descendientes del Más Viejo aceptaban de buen grado aquel inquietante legado de su sangre. Algunos Tzimisce incluso consideraban que aquel poder corrompía el espíritu y unos pocos incluso sospechaban la verdad, y temían la esencia del Más Viejo que fluía dentro de sus venas muertas, por lo que a menudo simplemente evitaban su uso y silenciaban sus opiniones en las reuniones con otros miembros de su clan. Veían cómo el resto del clan era absorbido por la esencia del Más Viejo, convirtiéndose en meras herramientas y no en compañeros.

## LA BRUJA

*Aunque los Tzimisce mantienen registros antiguos y genealogías sobre la descendencia del Más Viejo, el paso del tiempo, la destrucción y la ocasional diablerie han generado ciertas lagunas. Andeleon a menudo es silenciado en los registros, pero no es el único. Otros nombres como Djoukai, Kaukas, el Voivoda y otros son mencionados ocasionalmente, aunque no siempre está claro si se trata de chiquillos del Más Viejo o poderosos Matusalenes de su clan.*

*Mención especial merece la Anciana que es conocida simplemente como "La Bruja." Algunos Tzimisce creen que aunque otros clanes consideran que los Demonios permanecieron en gran parte ausentes de Europa Occidental, concentrando sus dominios sobre las tierras de Europa Oriental, se trata de una percepción errónea. Estos Demonios afirman que una chiquilla de Tzimisce buscó su propio dominio en las tierras del oeste, llegando a unas islas en el extremo del mundo, donde habría establecido su refugio y creado su propio linaje, mayoritariamente femenino.*

*Estos Tzimisce afirman que la Bruja era chiquilla del Más Viejo, y que la desaparecida línea de sangre Lhiannan habría sido su legado. Aunque actualmente no quedan evidencias que lo demuestren, los Demonios afirman que el conocimiento místico de los Druidas, similar al de los Kolduny, y sus poderosos vínculos con la tierra los señalan no como una línea de sangre Gangrel, como habitualmente se cree, sino una rama separada de los Tzimisce, que prosperó en Europa Occidental antes de la conquista romana y que terminaría siendo exterminada durante la Edad Media ante sus numerosos enemigos, entre ellos los Gangrel, que consideraban a los Druidas "traidores" a su clan por su desertión de una antigua guerra.*

*Es cierto que existían muchas similitudes entre los extintos Lhiannan y los Kolduny Tzimisce, al menos en apariencia, pero si el parentesco entre los Druidas y los Demonios era real, cualquier evidencia al respecto desapareció con el exterminio de los primeros.*

## LAS GUERRAS BAALI

Y llegó un momento en que fuimos a la guerra junto a otros clanes. Por primera vez desde la caída de la Segunda Ciudad, los descendientes de Azazel-Caín encontraron una causa que los uniera, aunque fuera brevemente.

Esa causa fue Shaitan, un poderoso Matusalén de los Baali. Este linaje aborrecido y bastardo había profundizado en los secretos del infernalismo, pero Nergal y sus seguidores no estaban conformes

con la mera adquisición de poder, sino que querían utilizarlo para poner fin a la creación. La isla de Creta se convirtió en su patio de juegos, donde los cielos se volvieron negros como la noche y el mar rojo como la sangre. Pero sabíamos que eso sólo era un preludio de una abominación que destruiría el mundo.

Entre quienes fueron a la guerra se encontraba Aranare, un poderoso Koldun que habitaba en la isla de Thera, un maestro de la tierra y el fuego. Aranare ofreció su propio dominio para un sacrificio que quebrantaría la fortaleza de Shaitan en Cnosos y colaboró con otros hechiceros de la sangre para tejer una magia como no se había visto hasta entonces. Aranare pereció en Cnosos, atrayendo sobre sí el poder que sus compañeros desataron, provocando la erupción de la isla y un cataclismo que no sólo destruyó la fortaleza infernal, sino que provocó la ruina de la cultura cretense. Shaitan y sus seguidores desaparecieron, pero el tiempo mostraría que los Baali y los infernalistas estaban más extendidos de lo que se creían y resultarían tan difíciles de matar como las alimañas que infestaban sus guaridas.

Pero la guerra contra los infernalistas no terminó ahí. Entre nuestros aliados se encontraba un poderoso guerrero llamado Samiel, un chiquillo de Saulot, que descubrió lo que el Más Viejo y sus descendientes habían hecho con sus dones para alterar la carne y el hueso y el poder obtenido del demonio Kupala y para él fue la evidencia de que los Tzimisce estaban irremediablemente corruptos. Incluso acusó al Más Viejo de haber creado a los Baali en sus viajes, en una ciudad que veneraba a entidades que habitaban en un pozo en las entrañas de la tierra. El ganado de la ciudad le gritó en lenguas prohibidas, pero las maldiciones sólo confortaron al Más Viejo. Sus rituales le parecieron juegos, en sus depravaciones y atrocidades no eran más que niños vistiéndose con la ropa de sus padres para imitarlos. Decidió educarlos, y a su vez, resultó iluminado.

Samiel sembró un rastro de destrucción entre los Tzimisce y fue directamente hasta el Más Viejo, y en la titánica batalla que siguió entre ambos, Samiel fue destruido.

El Más Viejo sobrevivió a duras penas, aunque su cuerpo resultó destruido. Sin embargo, por aquel entonces no sabíamos que su poder corrupto lo había salvado, llevándolo a manifestarse dentro del cuerpo de otro de sus descendientes.

En cualquier caso, la destrucción del Más Viejo provocó la división entre los Tzimisce. No sólo se trató de mezquinos intereses como el reparto de poder o los territorios, o rencores que habían permanecido enquistados hasta aquel momento. No, fue una auténtica guerra civil.

Nos acusaron de haber traído la ruina sobre el clan lanzando falsas acusaciones de corrupción e infernalismo. Nos acusaron incluso de haber guiado a Samiel hasta el Más Viejo. Y puede incluso que tuvieran razón. Nosotros respondimos alzando la voz: que aquel poder que utilizábamos de manera irresponsable y arrogante tenía como precio nuestra corrupción, convirtiéndonos en esclavos no ya del Más Viejo, sino de entidades que poco a poco devoraban nuestras almas de manera insidiosa.

Los que en otra ocasión habían sido hermanos de sangre luchamos...

Y perdimos, en gran parte. El hecho de que desconfiáramos de los dones corruptos que nuestros hermanos esgrimían sin ningún temor ni complejo redundó en nuestra debilidad.

Los supervivientes de quienes habían dado la espalda al legado corrupto de su clan huyeron más allá del territorio que el Más Viejo y sus chiquillos habían reclamado en Europa Oriental, asentándose en la periferia, e incluso más allá. Perseguidos y menguados, en nuestro exilio nos reafirmamos, encontrando refugio entre quienes habían luchado junto a nosotros contra los Baali.

Fue entonces cuando comenzamos a ser llamados “El Viejo Clan,” un nombre que nos dieron nuestros aliados, considerando que éramos el legado original del clan Tzimisce, antes de su caída en la corrupción.

## **LA RESURRECCIÓN DEL MÁS VIEJO**

*El Más Viejo se manifestó en el interior de uno de sus chiquillos, el Dracon, y tomó nueva forma, siendo alumbrado tras una grotesca parodia de embarazo. El Dracón, asustado por su “hijo”, lo entregó a la custodia de su hermano de sangre, Yorak, y los Tzimisce de los Cárpatos.*

*En su nuevo cuerpo el Más Viejo creció como una semilla de carne y sangre, convertido en una especie de criatura similar a una planta, extendiendo sus raíces y sutil influencia en la tierra que lo rodeaba, escuchando los susurros de sus habitantes y del demonio Kupala. Aunque consciente, el Antediluviano permanecía distante la mayor parte del tiempo, pero algunos de sus descendientes afirmaban que se comunicaba en sueños, habiendo trascendido la humanidad.*

*No opinaban lo mismo los Tzimisce del Viejo Clan. Tiempo después obtendrían indicios de lo que había ocurrido y del renacer de su progenitor corrupto. Para ellos el Más Viejo había muerto tras ser destruido por Samiel, y en su lugar había surgido algo nuevo a partir del poder corrupto que permeaba su cuerpo, una criatura completamente inhumana y monstruosa, que fluiría en la sangre de sus descendientes como una insidiosa enfermedad.*

## **LA TAL'MAHE'RA**

Rechazamos la marea de carne y sangre que estaba infectando a nuestros hermanos bajo la demoníaca voluntad que se había apoderado del clan, pues preferíamos construir nuestro propio camino y acudimos a nuestros antiguos aliados en las guerras Baali en busca de ayuda. Fuimos bien recibidos debido a nuestro conocimiento y poder.

Fue entre estos aliados que conocimos la existencia de la Tal'Mahe'Ra: un culto de nigromantes que habían ocupado una ciudad fantasmal en el inframundo, y que afirmaban que se trataba de Enoch. Debido a su significado y siguiendo sus propias revelaciones, estos nigromantes buscaron ayuda entre los vampiros, y contactaron con nosotros.

El encuentro decisivo tuvo lugar en las tierras de Jerjes, en una gélida fortaleza que dominaba el lago de Van, en algún momento del siglo VII a.C. Ninguno de los presentes era nativo de la región, pero todos sabían que la tierra era un lugar neutral y conveniente para todos. Había representantes de varios linajes de no muertos, pero también hechiceros.

Sabíamos que las señales de la Gehenna estaban en el mundo. Estábamos llenos de rencor y resentimiento contra un clan que nos había rechazado. Habíamos visto a nuestro progenitor muerto y transformado en una abominación, pero no estábamos dispuestos a rendirnos sin luchar. Aquella noche el anciano Andeleon habló en nombre de nuestro linaje perseguido y pasamos a formar parte de la Mano Negra.

## **ANDELEON**

*Pocos lo recuerdan ahora, pues los Tzimisce borraron su nombre de los registros de su linaje junto con el resto del Viejo Clan Tzimisce, pero Andeleon fue el primer chiquillo del Más Viejo cuando llegó a Europa. En vida había sido un pharmakos griego, un brujo que dominaba la magia del sacrificio humano, lapidando a sus víctimas, arrojándolas por un barranco o quemándolas en una pira, para así traer curación y purificación. Se dice que el Más Viejo anhelaba su poder, y finalmente le concedió el Abrazo.*

*Andeleon era uno de los Kolduny más poderosos del clan Tzimisce y también un incansable viajero, que recorría los mares conocidos durante la noche en busca de nuevo conocimiento. Él y su chiquillo Aranare habían resultado decisivos en la alianza de clanes que derrotó a Shaitan durante las Guerras Baali. Sin embargo, tras el final del conflicto se aisló en sus investigaciones esotéricas, y sólo saldría de su retiro para ayudar a sus hermanos Tzimisce que rechazaban el poder corrupto del Más Viejo.*

*Muchos se sorprendieron de que Andeleon se volviera contra su sire, pero su intervención resultó decisiva para salvar a muchos del Viejo Clan, aunque al final, él también tendría que emprender la vía del exilio. De esta manera Andeleon se convirtió en el líder del Viejo Clan.*

*Aunque no dirigió personalmente las negociaciones con la Tal'Mahe'Ra, las apoyó desde la distancia. Su reputación, su proximidad al Más Viejo y su conocimiento esotérico, igual o incluso superior al de los nigromantes custodios de Enoch, resultaron determinantes para que el Viejo Clan Tzimisce fuera aceptado en la Mano Negra. Poco tiempo después, el propio Andeleon sería invitado a la ciudad fantasmal, para que pudiera aportar su sabiduría.*

## **EL VIAJE DE ANDELEON**

Andeleon viajó a Enoch, donde fue bien recibido por los nigromantes y vampiros que habitaban allí. Con su increíble poder ayudó a consolidar la influencia de la Tal'Mahe'Ra sobre la ciudad, ayudando a descifrar las Rúbricas Guardadas y otros volúmenes de saber oculto. Pronto se adaptó a las condiciones del inframundo, convirtiéndose en un hábil nigromante, tejiendo su magia para afectar a los muertos, y reuniendo un séquito de seguidores. Algunos líderes de la Tal'Mahe'Ra temían que el antiguo terminara controlando toda la secta, pero Andeleon no parecía interesarse demasiado por la política, concentrado en las numerosas vías esotéricas que se abrían ante él.

A partir del conocimiento que aprendió en Enoch, Andeleon se decidió a explorar las profundidades de las tierras de los muertos. Razonó que si Enoch había sobrevivido en el más allá, la Segunda Ciudad de los Antediluvianos y quizás incluso los Jardines de los Elohim podrían haber permanecido como recuerdos encarnados en los dominios de la muerte.

Con la ayuda de nigromantes mortales y Cainitas, Andeleon construyó un navío forjado con las almas de los muertos y poderosa magia, al que llamó El León Suspirante. A bordo de su embarcación atacó los dominios de los señores de los muertos, robándoles antiguas reliquias y artefactos que fueron enviados a Enoch. Viajó hasta las tierras de los príncipes brillantes de Swar, donde intercambió textos perdidos a cambio del alma de un sabio asceta. Guiado por el conocimiento que había encontrado viajó a través de tormentas oscuras en mares de caos y descendió al Laberinto que se encuentra en el umbral del Abismo de la nada primordial.

En el laberinto de oscuridad Andeleon y sus compañeros encontraron un bosque que susurraba con voces humanas y en su corazón encontraron las ruinas de una ciudad custodiada por espectros malignos. Andeleon creía que había encontrado D'hainu, el Jardín de Lilith, y que las ruinas eran las de la Segunda Ciudad.

El camino resultó cada vez más difícil, y los peligros y obstáculos que encontraron acabaron con todos los compañeros del León Suspirante hasta que sólo quedaron Andeleon y su escriba Yamadanda. Finalmente los dos consiguieron llegar a un salón de trece tronos que rodeaban un pozo sin fondo. Con la convicción de que había llegado al final de su viaje, Andeleon se acercó al borde del pozo y susurró.

No está claro lo que ocurrió a continuación. El cuerpo de Andeleon se agitó como si fuera azotado por una tormenta y según Yamadanda una entidad surgió del pozo y Andeleon luchó y se alimentó de ella hasta que consiguió derrotarla y arrojarla de regreso a las profundidades. En cualquier caso, la lucha terminó y Andeleon declaró que su viaje había terminado en un fracaso.

Una vez de regreso en Enoch, Andeleon dominó el poder de la Vicisitud con considerable rapidez, como sus chiquillos, ghouls y servidores. Resultaba un fenómeno curioso, pero el Matusalén se negó a entregar a sus servidores para que fueran examinados. Finalmente se aisló con su prole en una fortaleza en el exterior de Enoch, aparentemente dedicado a sus investigaciones.

Sin embargo, las acusaciones alarmantes de Yamadanda sobre lo ocurrido en su viaje, junto con los testimonios de acólitos mortales y Cainitas enviados para saciar la sed de Andeleon y que regresaron aterrados (o no regresaron), llevaron a los líderes de la Tal'Mahe'Ra a enviar a sus guerreros para arrestarlo.

El Matusalén no había permanecido ocioso en su retiro. Su fortaleza había sido convertida en una catedral de carne, habitada por seres inquietantes de forma inhumana salvo por sus rostros, en los que se podía reconocer a los mortales y vampiros que habían sido. Los guerreros de la Tal'Mahe'Ra fueron desgarrados y atrapados por enredaderas rojas que olían a heces, y el propio Andeleon había desaparecido.

La Tal'Mahe'Ra purificó el lugar corrupto con fuego y lo abandonó durante una era, pero no sin interrogar a las criaturas retorcidas que consiguieron sobrevivir a su asalto. Cada una de ellas aulló: “¡Soy Aretsikapha!” antes de ser arrojada al fuego.

Los nigromantes y Cainitas de Enoch sellaron la ciudad y en las décadas siguientes prohibirían el acceso de los vampiros a la Primera Ciudad, salvo unos pocos elegidos. Esta decisión terminaría provocando divisiones y enfrentamientos dentro de la secta.

## **LOS PERGAMINOS DEL LEÓN**

*El relato del viaje de Andeleon fue registrado por Yamadanda en una serie de pergaminos, conocidos como los Pergaminos Leónticos, o Pergaminos del León, que constituyen un diario de a bordo del navío construido por Andeleon. Habiendo sufrido daños con el paso de los siglos, no obstante se conservan varias copias que muestran algunas versiones discrepantes y alarmantes.*

*Yamadanda afirma que Andeleon intentó convencerlo de que destruyera los pergaminos y que trató de vincularle por Sangre. Sin embargo, el antiguo nigromante aceptó en falso y en cuanto tuvo la oportunidad alertó a los líderes de la Tal'Mahe'Ra, y a los magos de la Orden de los Idran, recitando el contenido de los pergaminos perdidos.*

*Las descripciones del viaje y del Laberinto son confusas. Algunos creen que Andeleon visitó “las raíces del Monte Meru” o “El extremo sin estrellas del cielo.”*

*Mucho se ha especulado sobre el propósito de Andeleon. Actualmente varios miembros de la Tal'Mahe'Ra creen que utilizó al Viejo Clan Tzimisce para unirse a la secta y poder acceder a Enoch, donde encontró la información que necesitaba para llegar a su destino en el inframundo. Algunos incluso van más allá y creen que Andeleon ni siquiera era dueño de sus actos, sino que durante todo el tiempo fue guiado por la voluntad superior del Más Viejo, que de alguna manera se encontraba atrapado en las profundidades del Laberinto, quizás desde que su cuerpo había sido destruido y que de esta manera fue liberado de las tierras de la muerte por su chiquillo.*

*Si es así el caso, el Más Viejo tuvo la oportunidad de entrar en Enoch, pero por alguna razón no quiso apoderarse de la ciudad. Quizás tenía otros planes en marcha y decidió continuar su camino hacia otro lugar.*

*El Viejo Clan Tzimisce se sintió especialmente afectado por la traición de Andeleon. Cuando Yamadanda y otros miembros de la Tal'Mahe'Ra crearon los Elioud, una orden de cazadores de demonios, y muy especialmente de las criaturas corruptas de Aretsikapha, muchos miembros del Viejo Clan fueron los primeros en unirse a sus filas.*

## **LA GUERRA DE LOS TRAIADORES**

La Guerra de los Traidores no fue tal en el verdadero sentido de la palabra, pues nadie fue realmente traicionado. El aislamiento de los líderes de Enoch y el rechazo al Viejo Clan Tzimisce tras la corrupción de Andeleon golpearon brechas que ya estaban extendidas en la secta. Los nigromantes Idran y los Nagaraja se negaban a tratar a sus aliados como iguales. La ciudad de Enoch era su dominio sagrado. Sólo un puñado de los Cainitas más leales y poderosos recibían acceso a la Primera Ciudad.

El cisma comenzó con la expulsión del Viejo Clan Tzimisce de Enoch, y el estallido de una escaramuza, cuando varios Cainitas no autorizados se abrieron paso hasta la Primera Ciudad. Desde entonces los Idran vetaron la presencia de cualquier vampiro, excepto los Nagaraja.

Hubo conflictos, por supuesto, entre la facción occidental, más centrada en el mundo físico y las batallas de la Yihad, y la facción oriental, organizada en torno al mundo de los muertos y la investigación esotérica. Sólo la amenaza de los Seguidores de Set sobre Enoch, que fueron acusados de provocar la división, permitió que ambas facciones se separaran sin provocar mayores daños, y que mantuvieran el contacto a pesar del Cisma.

El Viejo Clan Tzimisce unió su destino a la Manus Nigrum, la Mano Negra de Occidente. Todavía disponía de suficientes aliados y refugios para poder sobrevivir ante los ataques de sus hermanos corruptos. De todas maneras el resto de los Tzimisce se estaban volviendo contra sí mismos, revolcándose en su poder y más preocupados en construir dominios y luchar contra otros clanes que perseguir hasta la extinción a sus “hermanos locos y paranoicos.”

Aprovechamos la oportunidad y acompañamos a nuestros aliados, principalmente Ventrue y Verdaderos Brujah, y también encontramos nuevo conocimiento en las enseñanzas del culto de Lilith, que también había sido expulsado de la Tal'Mahe'Ra. Y de esta manera prosperamos y crecimos, aguardando nuestra oportunidad.

## **LAS FAMILIAS DE APARECIDOS**

*Existen varias familias de aparecidos que sirven a la Tal'Mahe'Ra, y a menudo se afirma que su origen se encuentra en el intercambio esotérico con varios cultos de hechiceros. Se trata de una verdad en parte.*

*El Viejo Clan Tzimisce trajo a la Tal'Mahe'Ra su conocimiento sobre la crianza de aparecidos, que supuestamente había sido iniciado por el Más Viejo. De la misma forma que las plantas de un jardín, los Tzimisce del Viejo Clan seleccionaron a varias familias y utilizaron su conocimiento para imbuirlas con su sangre vampírica.*

*Los Enrathi fueron creados entre los etruscos, por puro y simple pragmatismo, buscando un grupo de servidores que se especializaran en la obtención de sangre y esclavos, dedicándose a un negocio desagradable pero necesario.*

*Los Rafastio eran en su origen un culto de brujas adoradoras de Lilith que vivían a la sombra de los Alpes. Su conocimiento fue recompensado con una vida prolongada. No obstante, en su devoción a la Madre Oscura los Rafastio no querían recibir la maldición de Azazel-Caín y a cambio de su servicio a la Mano Negra su sangre quedó sellada y protegida de la inmortalidad Cainita.*

*Los Marijava fueron creados antes de la división de la Tal'Mahe'Ra, una ofrenda de buena voluntad del Viejo Clan Tzimisce para sus nuevos aliados. Los nigromantes de la secta contaban con una familia de leales servidores, asesinos y ejecutores, y la longevidad prolongada fue su recompensa.*

## **LAS NOCHES DE LA ANTIGÜEDAD**

Mientras nuestros hermanos corruptos establecían sus dominios en las elevadas cumbres de los Cárpatos, nosotros hacíamos lo propio en los Alpes y el Cáucaso. Sin embargo, no éramos tan ambiciosos como ellos, y aunque llegamos a gobernar en varios lugares, más a menudo actuábamos como consejeros. Nuestros Kolduny en especial preferían gobernar a los espíritus que a los hombres, dedicándose a sus investigaciones esotéricas o protegiendo la tierra que reclamaban como su hogar.

Varios de nuestros aliados se sintieron atraídos por el encanto de la civilización, primero Grecia y después Roma, y nosotros los acompañamos en ocasiones. Sin embargo, había demasiados vampiros parasitando las grandes urbes de la antigüedad, por lo que más a menudo preferíamos territorios como Macedonia o Etruria.

El ascenso de Macedonia sobre la decadencia de Grecia, la vitalidad del reino y el carisma de Alejandro Magno atrajeron a numerosos Cainitas de diversos clanes a nuestro dominio, y algunos eran tan poderosos, que consideramos adecuado retirarnos a las sombras. Cuando el ejército macedonio se puso en marcha para conquistar nuevas tierras, algunos quedamos atrás, pero otros decidieron seguir al conquistador y crearon progenie por el camino. Se rumorea que todavía hoy algunos rajás vampiros de más allá del Indo llevan nuestra sangre, y que se enorgullecen de sus moradas en las elevadas cumbres del Himalaya, pero ¿quién podría decirlo? Son tierras lejanas y los Cainitas de aquellos lugares son muy diferentes a nosotros.

Y tiempo después vimos cómo Roma se alzaba y también comenzaba a moverse con ganas de conquista. Quienes se opusieron a su empuje fueron barridos por la fuerza de la tormenta, pero otros sobrevivieron, dando la bienvenida a los romanos y acompañándolos en su corriente. Hubo algunos de los nuestros que llevaron la guerra a los dominios de los Tzimisce, y gracias a la fuerza que compartieron con Roma incluso consiguieron conquistar territorios en los Balcanes, al menos durante un tiempo.

### **¿UN REGRESO?**

*El Viejo Clan Tzimisce a menudo afirma que “regresó” a Europa Oriental acompañando a las legiones del Imperio Romano. Este relato a menudo va acompañado de grandilocuentes batallas contra los señores Tzimisce de la zona.*

*Sin embargo, otros no lo tienen tan claro. Parece que después de la formación del Viejo Clan, algunos Tzimisce de Europa Oriental se sintieron intimidados por los relatos sobre la corrupción demoníaca del Antediluviano, y otros habían contemplado con sus propios ojos las monstruosidades creadas por los ancianos del clan de los Demonios. Varios de estos Tzimisce “desertaron”, negándose a utilizar sus poderes de Vicitud, o negando su conocimiento a sus chiquillos.*

*Y de la misma forma, algunos miembros del Viejo Clan emprendían el camino contrario. Seducidos por el canto de sirena del poder o desechando las advertencias de sus antiguos, aprendieron las artes de la Vicitud y se separaron de sus compañeros de la Manus Nigrum...aunque en ocasiones el rechazo iba acompañado de represalias.*

*Durante esta época el Viejo Clan también emprendió una serie de investigaciones esotéricas dirigidas a “purificar” su sangre de cualquier vestigio de Vicitud, desarrollando rituales que de alguna manera bloqueaban la manipulación de la carne o “fijaban” la forma frente a los intentos de cambiarla. Incluso se dice que en su ansia de purificación, algunos miembros del Viejo Clan manipularon su sangre hasta el punto de convertirse en Caitiff.*

*Resulta complicado determinar hasta qué punto estos ritos resultaron eficaces. En su aislamiento y en su negativa al uso de la Vicitud es posible que los Tzimisce del Viejo Clan se engañaran a sí mismos creyéndose “purificados.”*

## **LA LARGA NOCHE**

La caída del Imperio Romano provocó la llegada de invasores nuevos y no tan nuevos. Los Tzimisce y otros clanes resentidos con los Cainitas romanos pastorearon a los bárbaros hacia el oeste y siguieron su estela como buitres carroñeros, aguardando el momento para caer sobre nuestros dominios devastados.

Sangramos con la tierra. Muchos del Viejo Clan cayeron en aquellas noches, pero los supervivientes aprendieron de la experiencia. De la misma forma que los señores Tzimisce daban forma al Voivodato y abrazaban el feudalismo, nosotros seguimos su ejemplo, reclutando entre la nobleza de los reinos medievales, tomando juramento a nuevos servidores y adaptándonos a los tiempos.

La guerra entre nuestros hermanos corruptos y nosotros se confundió dentro de las múltiples intrigas del clan Tzimisce por conquistar nuevos dominios. Aunque éramos minoría, teníamos nuestros propios aliados y los voivodas Tzimisce no actuaban de manera conjunta contra nosotros. De hecho, en ocasiones establecíamos alianzas temporales para enfrentarnos a enemigos comunes.

A comienzos del siglo VIII uno de nuestros mayores enemigos, el anciano Triglav el de las Tres Cabezas, cayó, destruido por su hermano el Dracon. Aprovechamos la ocasión y caímos sobre sus descendientes confundidos, apoderándonos de los territorios que nos habían arrebatado durante la caída del Imperio Romano, y extendiéndonos por los Balcanes.

El enfrentamiento entre los Tzimisce de diversas familias y facciones continuó durante siglos, y muchos voivodas consideraban esta situación apropiada para fortalecernos, purgando a los débiles y fortaleciendo a los supervivientes. Pero esta arrogancia y división no nos permitió ver la nueva amenaza que llegó con el cambio de milenio.

En esta ocasión no se trató de vampiros, sino de los Tremere, una orden de magos usurpadores, que profanaron la tierra sin ningún respeto y finalmente terminaron robando la sangre de los Tzimisce en su búsqueda de la inmortalidad.

Necios.

Sin saberlo se corrompieron con el mismo mal que había reclamado a nuestros hermanos, y no conformes con ello, se dedicaron a arrebatarnos dominios sin hacer distinción entre el Viejo Clan y el resto de los Tzimisce. Así comenzó la Guerra de la Profecía, y las diversas facciones de nuestro clan decidimos que era mejor establecer al menos una tregua entre nosotros para evitar caer. Desgraciadamente, ni siquiera en este momento aciago faltaron los oportunistas. Tal es la naturaleza maldita de los hijos de Caín.

El ansia de poder de los Tremere no se detenía ante nada, profanando nuestros lugares sagrados y atacando a la tierra misma, diabolizando a los Tzimisce cuando los capturaban o convirtiéndolos en grotescas Gárgolas. Durante un tiempo temimos con el corazón en un puño que terminaran diabolizando al Más Viejo y que de esta manera su poder corrupto se liberara y se manifestara de nuevo en el mundo, en esta ocasión alimentado por la magia de los usurpadores.

Sin embargo, al final los Tremere eligieron a Saulot para tomar su lugar entre los clanes. Enfurecidos, ofrecimos refugio a los últimos y menguados Salubri, de la misma forma que en otros tiempos nos habíamos ambos linajes nos habíamos unido para hacer frente a la amenaza infernal.

## **LOS VLASZY**

*Durante la Edad Media el Viejo Clan Tzimisce creó una nueva familia de aparecidos, en medio del caos provocado por las invasiones magiares del siglo IX. Según contaba la propia familia Vlaszy, sus ancestros fueron capturados tras la derrota magiar en la Batalla de Lechfeld en el año 955 y condenados a ser ejecutados al amanecer.*

*Sin embargo, alguien intervino antes de que saliera el sol. Un antiguo del Viejo Clan llamado Druso, que habitaba en la zona desde la época de los romanos, se presentó ante los prisioneros y les ofreció salvar su vida a cambio de que juraran servirle con lealtad.*

*Un caudillo llamado Vlasz aceptó y él y su familia se convirtieron en los servidores de Druso, quien terminó convirtiéndolos en aparecidos a su servicio. El antiguo utilizó a su familia para extender su influencia entre los magiares.*

*Con el tiempo los Vlaszy contraerían matrimonio con varias familias magiares y esclavas de la nobleza de Europa Priental, y su servicio se extendería a otros vampiros del Viejo Clan y al conjunto de los Tzimisce.*

*Al alcanzar la mayoría de edad cada Vlaszy se sometía voluntariamente a un Juramento de Sangre a los Tzimisce, para pagar el gran servicio que el clan había realizado a la familia, que siempre actuó con gran honor y sentido del deber.*

*Con el tiempo los Vlaszy pagarían por completo su deuda con el Viejo Clan Tzimisce, protegiendo a sus amos de la barbarie de las Guerras Anarquistas, y cayendo uno tras otro hasta la extinción del linaje.*

## **LA REVUELTA ANARQUISTA**

Y la guerra entre generaciones terminó por descontrolarse. Debemos reconocer que en nuestro odio por nuestros hermanos corruptos también contribuimos a echar leña al fuego. Debilitamos a los voivodas Tzimisce, los arrojábamos a sus enemigos o luchábamos contra ellos abiertamente, y en ocasiones los intereses mezquinos de territorio y poder se añadían a un crisol explosivo.

La revuelta de los jóvenes nos dejó sorprendidos. Nuestro linaje no era conocido por Abrazar en exceso ni maltratar a sus chiquillos, pero los Anarquistas no hacían distinciones entre los antiguos Tzimisce a los que odiaban. Nuestras fortalezas cayeron una tras otra, y nos enfrentamos a la amenaza de la extinción, como no se veía desde el Imperio Romano.

El peligro no se limitaba a los jóvenes Cainitas. Los mortales, hartos de siglos de abusos, se alzaron con fuego y espada y nos cazaron, al margen de edad o clan. Nadie estaba a salvo de la cruz de la Inquisición, y en las hogueras terminaron monstruos e inocentes.

Sin embargo, el peor de los golpes se produjo en el año 1413. En ese año los rebeldes Tzimisce descubrieron el lugar donde se custodiaba el cuerpo del Más Viejo. Cuando intentamos detenerlos, ya era demasiado tarde, y el estúpido Lugoij Quiebrasangre reclamó su poder corrupto.

Necio.

Sabíamos el mal que se ocultaba dentro del Más Viejo y Lugoij lo devoró como un fruto envenenado. De esta manera la corrupción despertó y volvió a caminar sobre la tierra con un nuevo rostro. Compartiendo su sangre con sus compañeros, contaminó todavía más la sangre de su clan.

Varios de nuestros Elioud, nuestros cazadores de demonios, intentaron perseguir a Lugoij y retenerlo, pero el que había reclamado la sangre del Más Viejo había desaparecido.

## **LA LIGA DE ORADEA Y LA MANO NEGRA**

*La Manus Nigrum resultó insuficiente para hacer frente a la amenaza de los Anarquistas, así que el Viejo Clan Tzimisce tomó una arriesgada decisión. La antigua Raina, Señora de Macedonia, envió embajadores de buena voluntad a otros antiguos Tzimisce, tanto puros como corruptos, y les propuso una tregua para hacer frente a los Anarquistas, y ayudarse mutuamente contra los jóvenes Cainitas. La alianza funcionó y su éxito atrajo a otros antiguos.*

*A pesar de ser una minoría en la Liga de Oradea los antiguos del Viejo Clan Tzimisce aceptaron la necesidad de la alianza. Los viejos rencores y prejuicios fueron dejados de lado frente al pragmatismo de la supervivencia.*

*Tras la formación de la Camarilla y el Sabbat, la Liga de Oradea se alió nominalmente con la Espada de Caín. Aunque algunos antiguos Tzimisce colaboraron con las manadas del Sabbat, el Viejo Clan se mantuvo apartado de la secta por diversos motivos, especialmente por su desconfianza hacia el rito de la Vaulderie, que mezclaba la sangre de los Cainitas, entre ellos los corruptos Tzimisce. Sólo unos pocos jóvenes del Viejo Clan se arriesgaban a participar de manera plena en la secta.*

*No obstante los Tzimisce del Viejo Clan consiguieron influencia dentro del Sabbat a través de la Mano Negra. Muchos miembros de la Manus Nigrum se infiltraron en la Mano Negra del Sabbat, creando sus propias manadas, y el Viejo Clan encontró su lugar en ellas, en compañía de sus aliados. La convulsa política de la Espada de Caín resultaba un escenario de difíciles intrigas, pero para un linaje acostumbrado a la convulsa política de los voivodas del clan Tzimisce, resultaba un lugar perfecto en el que actuar. A través de la Mano Negra el Viejo Clan consiguió acceder a nuevos escenarios de batalla.*

## **LA RECONQUISTA DE ENOCH**

Unas décadas después, un Nuevo Mundo se abría ante nosotros, y acompañamos a la Mano Negra en su exploración y conquista. Al mismo tiempo nos dimos cuenta de que teníamos que cambiar. La época de los viejos voivodas había pasado, y los propios antiguos eran conscientes de la necesidad de que las nuevas generaciones encontraran su propio lugar.

Éramos muy pocos y dábamos demasiado valor a nuestra sangre para desperdiciarla en los Abrazos en masa de la Espada de Caín, pero aún así observamos las filas del ganado, buscando individuos dignos. Algunos siguieron Abrazando entre la élite mortal, pero otros buscamos espíritus valientes que no temiesen enfrentarse a la noche. En los ejércitos de mercenarios, entre los cazadores de brujas y entre los supervivientes del terror encontramos almas forjadas y dispuestas que reclutar para nuestra causa.

No estábamos solos. Otros clanes fluyeron a las filas de nuestros Elioud, y durante esta época descubrimos que había otros que cazaban a los demonios y luchaban contra la corrupción desde las sombras. A veces luchábamos juntos y nos separábamos cuando la batalla terminaba, en otras ocasiones se unían a nosotros, pero también los había que permanecían ocultos, ayudándonos sutilmente antes de desaparecer.

Y fue entonces cuando llegaron a nosotros los embajadores de la Tal'Mahe'Ra, la Mano Oriental, de los que nos habíamos separado hacía siglos. Realmente nunca habíamos roto el contacto del todo, pero nosotros nos habíamos extendido por Europa mientras ellos permanecían en Oriente Medio y custodiaban la ciudad fantasmal de Enoch en el inframundo.

Un titánico huracán había estallado en las tierras de los muertos y en los vientos de la tormenta había llegado un ejército espectral, que se había apoderado de Enoch. Sólo un puñado de Cainitas había sobrevivido y conseguido escapar.

Habían acudido a nosotros en busca de ayuda para recuperar la ciudad, y a cambio nos ofrecieron restaurar la unidad perdida y compartir la custodia de Enoch. Las negociaciones duraron un tiempo, pero finalmente las dos Manos, la de Occidente y la de Oriente volvieron a ser una. El cisma quedó olvidado.

La reconquista de Enoch duró tres largos años y resultó enormemente costosa, desde las primeras misiones de exploración y subversión, las primeras incursiones y tanteos hasta los ataques decisivos, pero en el año 1726 finalmente los Cainitas atravesaron victoriosos su umbral en el inframundo, como compañeros y aliados bajo la dureza de la ciudad sagrada. En cierto sentido, la pérdida de la ciudad había ocasionado un bien mayor, acabando con el estancamiento de la Tal'Mahe'Ra, y haciéndola más fuerte y poderosa que nunca.

## **LOS ELIOUD**

*Poco después de la traición y huida de Andeleon, su escriba Yamadanda reclutó a varios magos y Cainitas para que descubrieran la fuente de su locura y combatieran su amenaza. Con el tiempo reclutaron a otros, especialmente vampiros del Viejo Clan Tzimisce, que tomaron como deber sagrado combatir la corrupción y el infernalismo en lo que sería conocido como la Cruzada en la Sombra. Tomaron el nombre de "Elioud", como los hijos de los Nefilim, a su vez hijos de los ángeles caídos.*

*Los Elioud del Viejo Clan centraron su guerra en sus hermanos corruptos del clan Tzimisce, aunque también colaboraron en la caza de infernalistas y demonios. Aprendieron las artes de hechicería para realizar exorcismos y neutralizar el poder corrupto de sus enemigos. Aunque sus filas fueron diezmadas periódicamente, siempre consiguieron reclutar nuevos cruzados, en gran parte gracias a los esclavos proporcionados por la familia de aparecidos Enrathi, que eran adiestrados y preparados para la guerra sagrada.*

*La unificación de la Tal'Mahe'Ra supuso una revitalización de los Elioud y de su Cruzada en la Sombra. Recorrieron las tierras de vivos y muertos incrementando el alcance de la Mano Negra y obteniendo nuevos aliados como consecuencia secundaria de su misión principal. Las batallas a lo largo de los siglos los convencieron de que la locura de Andeleon no sólo era una amenaza persistente, sino que iba más allá de la corrupción de la Vicisitud.*

## **UNA ÉPOCA DE EXPANSIÓN**

La reunificación de la Tal'Mahe'Ra nos permitió ampliar nuestros horizontes. Hasta aquel momento habíamos centrado nuestra influencia en Europa, y sólo unos pocos habíamos acompañado a la Mano Negra hasta América. Los antiguos de la Liga de Oradea no estaban dispuestos a abandonar sus dominios, pero las nuevas generaciones fueron animadas a abrirse camino en el amplio mundo.

Durante este período varios de nuestros Kolduny se asentaron en Enoch, donde experimentaron con el potencial místico que ofrecía la tierra muerta del inframundo, y realizaron avances en el estudio de la hechicería y la nigromancia.

Quienes tenían inquietudes más terrenales buscaron otros dominios. América parecía una tierra de oportunidades, pero la mayoría del Viejo Clan decidió seguir a la Tal'Mahe'Ra a las tierras de Oriente. Las montañas de los Cárpatos se antojaban insignificantes frente a la elevada gloria de los Urales, del Cáucaso o del Himalaya.

Nunca faltaron guerras, tanto mundanas como Cainitas en las que participar. Los jóvenes del Viejo Clan que carecían de dominio propio o simplemente no lo querían, viajaban como caballeros errantes o mercenarios a sueldo, cazando demonios y combatiendo la corrupción allí donde la encontraban.

Y llegó una nueva época, donde se exaltó el pasado de oscuridad y la figura del vampiro se convirtió en motivo de romance siniestro. Báthory, Runevsky, Von Klatka, Von Karstein nos resultan nombres conocidos, y saltaron a las páginas de ficción en estos años. Un divertimento sin mayor importancia, pero a nadie le amarga un sorbo de buena cepa.

## **LA CONQUISTA DE SIBERIA**

*Aunque algunos vampiros del Viejo Clan acompañaron a la Mano Negra en el Sabbat, eran muy pocos, así que la presencia del linaje en el Nuevo Mundo siempre ha sido muy reducida.*

*Sin embargo, durante el siglo XVIII y XIX la Tal'Mahe'Ra inició una expansión hacia el este, introduciéndose en un ámbito donde la presencia de las sectas era muy reducida y sus kamuts podían actuar con mayor libertad.*

*El Viejo Clan Tzimisce acompañó la expansión del Imperio Ruso. Desde las noches medievales e incluso antes, ya se había establecido en los reinos del Cáucaso y en los Urales, pero durante el siglo XIX también acompañaron los esfuerzos de colonización de Siberia, un territorio amplio y escasamente poblado.*

*El antiguo Iván Obolensky había sufrido los ataques de varios Lupinos procedentes de Siberia en el siglo XVI y juró que algún día arrasaría sus tierras como ellos habían devastado sus dominios. En el siglo XVII comenzó a enviar varios agentes y exploradores a la zona y desde el siglo XVIII se convirtió en el principal Cainita interesado en la conquista y colonización de Siberia.*

*Iván creó una progenie y durante el siglo XIX conquistó varios territorios en Siberia, proclamándose Príncipe de Irkutsk hacia 1853. En esta época era un antiguo poderoso y Dominio de la Tal'Mahe'Ra en Siberia, con numerosos chiquillos, extendidos por varias fortalezas. En su corte recibió embajadas de otros clanes e incluso de los misteriosos vampiros orientales.*

*Enfrentado a los Lupinos durante siglos y un consumado cazador conocido como “Muerte en la Noche”, sin embargo, el final de Iván no llegaría bajo las garras de los hombres lobo, sino durante la revolución bolchevique de 1920, cuando su refugio fue incendiado durante el día por el Ejército Rojo.*

*No obstante, el legado de Iván sobrevive, y la gran mayoría de los Cainitas del Viejo Clan en Siberia pertenecen a su linaje.*

## **EL SIGLO XX**

El siglo XX amaneció con nubes turbulentas, que degeneraron en guerras atroces donde se perdió todo honor y caballería. Los que participamos en ellas estábamos acostumbrados al horror, pero semejante magnitud resultaba alarmante. Los humanos se desperdigaban como langostas frenéticas, y parecían dispuestos a destruirlo todo. Varios de nuestros antiguos fueron arrastrados por las mareas del cambio que habían tratado de evitar, cuando los ejércitos atravesaron las fronteras de sus dominios o el orden de la modernidad y la revolución se cernió sobre los voivodas de la Edad Oscura.

En medio de esta miseria la corrupción floreció y la desesperación atrajo a los carroñeros. Nuestros hermanos Tzimisce, embriagados en la decadencia, utilizaban su poder sobre la carne de manera arrogante e incomprensible, cambiando una y otra vez en un intento errado de alcanzar una trascendencia e iluminación que sólo les llevaba a la monstruosidad por la monstruosidad. Mantuvimos las distancias, pero hicimos lo posible para acabar con quienes caían en garras del infernalismo o en la caída definitiva de las ansias de la Bestia.

Y entre nosotros también hubo muchos que cayeron. La guerra y las batallas contra la corrupción se cobraron su precio en nuestras filas. Los reclutas que adiestrábamos en Enoch y otros lugares para continuar nuestra Cruzada en la Sombra no eran suficientes, y aunque teníamos aliados leales que nos daban su apoyo sin rechistar, otros sonreían de manera sarcástica, afirmando que nos habíamos vuelto locos y perseguíamos fantasmas insustanciales, impulsados por el miedo y la paranoia. Nuestra historia era considerada mito y leyenda sin fundamento.

Hasta 1984.

Ese año la amenaza oculta fue desvelada ante los ojos aterrorizados de la Tal'Mahe'Ra. Las evidencias de los Elioud eran incuestionables. Y muchos Cainitas acudieron a nosotros, uniéndose a la Cruzada en la Sombra. Algunos líderes de la Tal'Mahe'Ra cuestionaron nuestras actividades, pero fueron acallados ante la peligrosidad de la situación.

## **1984: LIBIA**

*En ese año el gobierno de Muamar el Gadafi en Libia construyó una red de tuberías y canales a lo largo del desierto del Sahara, en principio con la intención de abastecer de agua a las poblaciones urbanas y las necesidades de regadío del país.*

*Amal al-Mundhir, una vigilante del Viejo Clan de origen sirio, descubrió que tras las obras había un grupo de infernalistas del clan Tzimisce, una rama africana de los Demonios que se había escindido del clan principal hacía milenios, conocidos como Eggun. Desde una fortaleza oculta en el corazón del Sahara, planeaban contaminar el suministro de agua con sus poderes corruptos.*

*Amal advirtió a la Tal'Mahe'Ra de lo que estaba ocurriendo en Libia, y la secta decidió intervenir en una batalla como no se había visto desde la Reconquista de Enoch. Varias docenas de Elioud cayeron en el enfrentamiento, entre ellos la propia Amal, pero finalmente se alzaron con la victoria, enviando información de lo ocurrido a Enoch. Varios expertos en lingüística, ocultismo y hechicería descubrieron que los Tzimisce libios estaban en contacto con demonios de otro mundo y los indicios sugerían que había otras fortalezas de actividad infernalista por todo el mundo.*

*El incidente de Libia reactivó la Cruzada en la Sombra, y la Tal'Mahe'Ra decidió dedicar más recursos y reclutas a la causa. Sin embargo, no faltaron quienes rumorearon que en realidad el Viejo Clan había exagerado la amenaza e incluso falsificado varios informes para atraer la atención de toda la secta sobre la Cruzada en la Sombra y obtener más recursos para una causa en gran parte secundaria y desprestigiada. Los Tzimisce de Libia habrían sido utilizados como sacrificio conveniente.*

*En las últimas décadas los Elioud se volvieron más independientes en sus actividades, ignorando la autoridad de la Tal'Mahe'Ra en cuestiones relacionadas con la Cruzada en la Sombra. Los líderes de la secta decidieron ignorarlos. Quizás les proporcionaron autonomía para que pudieran actuar con más libertad o quizás los consideraban un chivo expiatorio que activar cuando lo considerasen conveniente...*

## **LAS NOCHES FINALES**

Se produjo sin previo aviso. Los espías de la Tal'Mahe'Ra fallaron en advertir de la amenaza que se avecinaba, y las salvaguardas místicas no impidieron que el enemigo encontrara el camino hasta Enoch. A lo largo de los siglos algún naufrago ocasional de la tempestad del inframundo había conseguido llegar a la ciudad fantasmal, pero había sido descubierto o eliminado, o sus delirios sobre una ciudad de vampiros perdida en la tierra de los muertos no habían sido creídos.

En cualquier caso, de manera demasiado conveniente, ninguno de los antiguos poderes de Enoch descubrió nada hasta que fue demasiado tarde. Consiguieron causar enormes pérdidas al ejército fantasmal que se aproximaba siguiendo los derroteros del inframundo, pero los atacantes venían bien preparados con un arma para la que la Tal'Mahe'Ra no estaba preparada. Un destello cegador y Enoch y sus habitantes se deshicieron en la nada, convirtiéndose en el ojo de un huracán que se extendió por las tierras de los muertos.

Sólo tres ghouls sobrevivieron a aquel cataclismo, y sólo para ser heraldos de un aviso de los muertos sin reposo: "Más allá de la Mortaja, los vampiros sólo encontrarán la justicia de la que escaparon entre los vivos."

La pérdida de los líderes de la Tal'Mahe'Ra y de los poderosos antiguos de la secta que se encontraban en Enoch produjeron una grave crisis. Quizás hubiéramos podido seguir adelante juntos,

como habíamos hecho después del Cisma, cuando la Manus Nigrum había extendido su influencia por Occidente. Todavía quedaban en nuestros manos muchos dominios y recursos por todo el mundo, y la pérdida de Enoch no nos había afectado tanto como a otros clanes y facciones.

Sin embargo, la Semana de las Pesadillas demostró que la Tal'Mahe'Ra carecía de importancia para los Antediluvianos a los que supuestamente servía, y llegó la desesperación y la pérdida de fe. Y así la secta se rompió en múltiples pedazos, cada quien buscando salvar lo que pudieran.

Tras varios intentos frustrados decidimos que no merecía la pena seguir cooperando con los demás clanes de la Mano Negra. Sabemos que se acerca final, y que debemos demostrar nuestra valía en nuestros propios términos. Cuando el Más Viejo reaparezca debemos estar preparados. Quizás no podamos evitar el mal que corre por nuestras venas, pero nuestro poder puede hacer mucho. Debemos aprender de la derrota, como hicimos en otros momentos y alzarnos de nuevo para seguir luchando hasta el final. Desde hace miles de años es lo que hemos hecho, y aunque la derrota sea inevitable, todo el tiempo que hemos ganado habrá servido de algo.

## **LA ORDEN DE MOLOCH**

*En su guerra contra la corrupción y el infernalismo, con el paso del tiempo el Viejo Clan Tzimisce se encontró con otros cazadores de demonios. Algunos de ellos recibieron el Abrazo, y otros se convirtieron en aliados más o menos estables.*

*Quizás los más inquietantes de estos aliados sean los Moloquim, un linaje de los Baali formado por los descendientes del Matusalén Moloch el Profanador, que seguían prácticas rituales antiquísimas para apaciguar a los demonios conocidos como los Hijos de la Oscuridad Exterior, impidiendo que despertaran de su sueño de pesadillas y devoraran el mundo.*

*Los Moloquim y el Viejo Clan colaboraron ocasionalmente en los territorios en que coincidían, y el Viejo Clan procuró protegerles de sus numerosos enemigos, manteniendo oculta esta alianza de la Tal'Mahe'Ra durante siglos.*

*Sin embargo, la guerra contra infernalistas y demonios provocó numerosas pérdidas en las filas de los Moloquim. A finales del siglo XX el demonio Kupala despertó de su prision bajo los Cárpatos y los Moloquim acudieron para tratar de retenerlo junto al Viejo Clan Tzimisce. Fallaron, y sólo un puñado de Cainitas sobrevivieron.*

*Otras derrotas similares convencieron a los Moloquim de que debían buscar más ayuda y finalmente accedieron recurrir a la Tal'Mahe'Ra. A través del Viejo Clan Tzimisce el líder de los Moloquim, Sahar, se presentó ante los líderes de la secta y mediante su sinceridad y buena voluntad consiguió que los Moloquim se unieran a la secta como la Orden de Moloch, a la que también se unieron varios cazadores del Viejo Clan Tzimisce.*

*La alianza entre la Orden de Moloch y la Tal'Mahe'Ra pronto se rompió con la caída de Enoch y de la secta. Sin embargo, los Moloquim no han desaparecido. Muchos de ellos han sobrevivido en los dominios del Viejo Clan Tzimisce, y ambos linajes permanecen estrechamente unidos en la Cruzada en la Sombra, compartiendo motivos y objetivos.*

## **EL VIEJO CLAN TZIMISCE EN EL MUNDO**

*Tras la caída de Enoch y la Tal'Mahe'Ra, el Viejo Clan Tzimisce ha sufrido una pérdida de aliados y recursos, aunque en conjunto el linaje no ha sido tan afectado como otras facciones de la secta. Desde el primer Cisma, el Viejo Clan estuvo vinculado a la Manus Nigrum, así que la mayor parte de sus intereses y recursos se encontraban asentados en el mundo de los vivos. Sin embargo, varios antiguos poderosos, especialmente los que se encontraban interesados por la investigación esotérica, desaparecieron en el cataclismo que destruyó la ciudad de Enoch.*

*Actualmente se estima que el número de Tzimisce del Viejo Clan se encuentra entre 100 y 150 individuos, extendidos por todo el mundo. Debido a sus necesidades de discreción a menudo permanecen al margen de las grandes sectas, por lo que su número es mayor de lo que parece.*

*Europa es el lugar donde surgió el Viejo Clan, y donde se encuentran sus linajes más antiguos. Tras las primeras guerras contra sus hermanos corruptos, varios miembros del Viejo Clan se asentaron en la periferia del Voivodato, en varios lugares de Europa Central como los Alpes, Estiria, Bohemia o Baviera, aunque su existencia no ha sido fácil y a menudo dependiendo de la protección de sus aliados. Durante las Guerras Anarquistas y tras la formación de la Liga de Oradea, varios miembros del linaje avanzaron hacia el este, reclamando dominios que habían quedado vacíos, especialmente en Hungría, Macedonia y la zona del Báltico.*

*Muchos miembros del Viejo Clan también se han asentado desde tiempo inmemorial en los países del Cáucaso, construyendo dominios antiquísimos y reclutando prole entre las bandas mortales de la región, conocidas como Abrek. Los Tzimisce del Cáucaso se consideran la nobleza del Viejo Clan, habiendo obtenido la hegemonía sobre sus hermanos corruptos y gobernando abiertamente sobre la*

*zona. Sin embargo la convulsa política mortal e inmortal, y la reciente caída de la Tal'Mahe'Ra han provocado una situación caótica entre las diversas facciones vampíricas. Las bandas de los Abrek vagan descontroladas y se rumorea que algunas han caído en el infernalismo.*

*Acompañando a la Mano Negra, unos pocos Tzimisce del Viejo Clan viajaron a América, manteniendo posiciones dentro de la secta. Sin embargo, una nueva oleada de la línea de sangre llegaría tras las guerras mundiales, cuando la revolución soviética provocó el exilio de muchos de sus servidores y rebaños. Entre estos emigrantes forzosos se encontraban algunos antiguos de gran poder, que tuvieron que adaptarse al cambio de los tiempos o perecer. Estos antiguos adquirieron propiedades aisladas para su retiro, especialmente en la Costa Este de Norteamérica, y algunos de ellos han sometido poblaciones enteras bajo su influencia, mostrándose muy celosos de su privacidad.*

*Mientras la mayoría de los Cainitas de la Mano Negra y del Sabbat emigraban al Nuevo Mundo, el Viejo Clan Tzimisce emprendía su propia conquista y colonización hacia el este, acompañando los esfuerzos rusos de colonizar Siberia desde sus dominios del Cáucaso y los Urales. No resultó fácil, pero varios Príncipes del linaje han encontrado los extensos territorios siberianos de su agrado. La revolución soviética y la modernidad acabaron con muchos, aunque actualmente todavía sobreviven algunos dominios. Los cambiaformas de la zona constituyen sus principales enemigos.*

*Siguiendo la expansión rusa el Viejo Clan llegó hasta el Océano Pacífico. A principios del siglo XX intercambiaron embajadores con los vampiros orientales de Japón, y actualmente una pequeña prole del linaje habita en el país del Sol Naciente, donde a menudo actúan como intermediarios entre los Cainitas y los Gaki locales.*

*La sangre del Viejo Clan también se extendió por el Cáucaso hasta Oriente Medio, obteniendo reclutas entre los pueblos de Siria y Persia, especialmente en los dominios de la Mano Negra. Muchos Elioud proceden de esta zona.*

*África estuvo al margen de la influencia del Viejo Clan salvo por la visita de exploradores ocasionales. Sin embargo, el ataque de la Tal'Mahe'Ra contra Libia en 1984 atrajo a muchos Elioud de Oriente Medio al país. Actualmente varios guerreros y hechiceros del Viejo Clan se encuentran presentes en la zona, investigando las fortalezas infernales que conquistaron, aunque tras la caída de la Tal'Mahe'Ra su posición se ha debilitado.*

## **CAPÍTULO DOS: PREPARADOS PARA LA GUERRA**

*“En el duelo entre Dios y el Diablo, el corazón humano es el campo de batalla.”*

*-Fiódor Dostoievsky*

Para los Tzimisce del Viejo Clan el poder corrupto del Más Viejo es un obstáculo y un engaño, una herramienta cruda y burda que empuja a la decadencia de la misma forma que el amor fomenta la dependencia. Algunos incluso especulan que el Más Viejo entregó su poder al clan para separar a los indignos de los que han tenido el talento o la fuerza para resistir por sí mismos sin depender del pincel de su maestro para completar su obra. Otros son más escépticos y no ven intenciones elevadas en el propósito de su progenitor, sino el deseo de encadenar al clan en sí mismo y consumirlo por completo, sin distinciones.

De esta manera, embriagados con su poder y revolcándose en las heces de su propia autosuficiencia, los Tzimisce se han convertido en criaturas frágiles, patéticas, homogéneas, previsibles, nauseabundas e inferiores. Su obsesión y debilidad por el poder de corromper la carne y el hueso los reduce al nivel de monstruos alcohólicos, que se niegan a elevarse sobre su legado, por miedo a soltar la botella.

Con el paso de los milenios el Viejo Clan ha presenciado el gran fracaso de sus hermanos corrompidos: la hipocresía. A pesar de todos sus desvaríos sobre la trascendencia en la carne, el cambio y la evolución, no pueden adaptarse. No consiguieron unirse y resistir el ascenso imparable de los advenedizos Tremere, sus dominios fueron arrasados por el progreso y la expansión de la civilización de los mortales. El terror que ejercían no sirvió para detener la luz de la ciencia, y arrojados al infierno de la superstición ahora los Tzimisce están desnudos, obligados a ocultarse del ganado.

Resulta una deliciosa ironía.

El Viejo Clan dedica la mayor parte de su tiempo y recurso a capturar y esclavizar entidades demoníacas y corruptas, a perseguir y destruir a los infernalistas. Los Tzimisce del Viejo Clan se consideran líderes que deben dirigir y gobernar mediante el ejemplo, haciendo lo que sea necesario sin necesidad de tacto ni intrigas. En última instancia los títulos sólo son palabras y el Viejo Clan se encuentra por encima de esas cosas. Los líderes gobiernan porque es algo intrínseco a su ser, es lo que hacen, y no es tanto una cuestión de elección como de instinto.

## SELECCIÓN DE CHIQUILLOS

En comparación con otros clanes y líneas de sangre, el Viejo Clan suele abrazar con poca frecuencia. Sin embargo, la guerra contra lo infernal y las inevitables intrigas de la Yihad exigen reemplazos, pero aún así el linaje sigue una observación meticulosa a la hora de buscar candidatos adecuados con los que compartir su sangre.

Los más obsesionados con la “pureza de sangre” suelen elegir entre familias selectas, no necesariamente entre la nobleza o las élites mortales, que han servido al Viejo Clan desde hace siglos e incluso milenios y sobre las que se ha ejercido cierto control para evitar su “contaminación.” Otros simplemente buscan individuos dignos, pero a menudo también investigan el ambiente que los rodea, buscando señales de interferencia de otras facciones sobrenaturales.

Aunque en ocasiones los sires del Viejo Clan busquen determinados conocimientos o talentos, no se trata de un requisito universal. Un potencial chiquillo debe tener la actitud, el ansia por aprender y prosperar y también una voluntad inquebrantable para resistir los rigores de la existencia no muerta. Desde siempre el Viejo Clan ha dirigido su atención a los supervivientes, especialmente entre quienes han sido víctimas de la guerra o la atrocidad, o que se han enfrentado con lo sobrenatural y han conseguido salir con vida.

Debido a estas preferencias, dentro del Viejo Clan se encuentra gran diversidad, desde descendientes de nobles linajes, pasando por veteranos de guerra, cazadores de brujas, investigadores de lo oculto, pero también refugiados de persecuciones étnicas, oficiales de la ley, etc.

Inevitablemente, algunos sires conservadores poseen sus propios prejuicios hacia determinados grupos sociales, fruto de una educación tradicionalista. Las mujeres no son escasas en el Viejo Clan, aunque la mayoría suelen ser abrazadas por los Bahari, los seguidores de la Senda de Lilith.

Mención aparte merecen las Réplicas, los reclutas preparados para el abrazo por la Tal'Mahe'Ra. Robados de sus familias o adoptados en su orfandad, hasta hace poco muchos de estos niños eran rigurosamente adiestrados en la ciudad de Enoch. No obstante, algunos miembros del Viejo Clan adoptaron este sistema de adiestramiento para sus potenciales chiquillos, ocupándose de su educación en propiedades apartadas. Los sires más crueles a menudo adiestran a varios candidatos a la vez, eligiendo sólo a uno y deshaciéndose del resto, en lo que es conocido como “La promoción del diablo”, en la que un candidato es elegido de cada diez. Otros sires son más compasivos, y permiten a sus estudiantes sobrevivir para el desempeño de otras tareas.

En cualquier caso, el proceso de selección del Viejo Clan suele ser riguroso y el sire suele observar a su chiquillo potencial durante años antes de tomar la decisión de compartir su sangre. Sin embargo, no faltan candidatos excepcionales que con un acto de especial valentía o heroísmo consiguen situarse entre los elegidos.

## **EL ABRAZO**

Una vez seleccionado un chiquillo, el Abrazo no tiene que llegar necesariamente de inmediato. Existen ocasiones en las que el sire potencial interviene para salvar a su chiquillo de la muerte y realiza el proceso de conversión sin más tardanza. Soldados en mitad los campos de batalla, cazadores que sufrían terribles heridas o víctimas agonizantes han recibido la visita de un inesperado salvador cuando se encontraban a las puertas de la muerte.

Sin embargo, se trata de situaciones excepcionales, y cuando tienen la oportunidad los Tzimisce del Viejo Clan se toman su tiempo, realizando una serie de ceremonias y rituales de purificación antes de compartir su sangre. El proceso puede variar, pero normalmente el vampiro extrae la sangre de su chiquillo en al menos tres ocasiones diferentes, preguntándole en cada ocasión si desea recibir la inmortalidad y la maldición de Caín, y finalmente drenando toda la sangre en su última visita.

A continuación es tradicional enterrar al chiquillo en una tumba preparada con ese propósito, y cuando completa su conversión, deberá abrirse paso hasta la superficie. El Viejo Clan considera que este paso es una “comuni3n con la tierra” que el chiquillo deber1 proteger, y algunos miembros del linaje afirman haber recibido visiones y hablado con los esp1ritus mientras se encontraban enterrados. Si el chiquillo no consigue salir por sus propios medios, constituir1 una decepci3n para su sire y ser1 destruido por su fracaso.

Resulta interesante se1alar que este tipo de Abrazo del Viejo Clan se ha extendido a otros Tzimisce tradicionalistas. Los Kolduny del clan incluso han creado un sencillo ritual para poder realizar este tipo de Abrazo: el Rito del Abrazo de la Muerte, aunque algunos Cainitas desechan su uso ceremonial por otro m1s pragm1tico.

El Abrazo del Viejo Clan a las R3plicas de la Tal'Mahe'Ra est1 rodeado igualmente de ceremonias y tradiciones. Como las R3plicas son adiestradas en el inframundo, sobre un terreno fantasmal, su Abrazo es preparado con tierra tra3da desde el mundo f3sico con este fin, a menudo en un ata3d lleno en el que el recluta es enterrado. Los chiquillos as3 Abrazados suelen ignorar la procedencia de la tierra a la que est1n unidos tras su conversi3n, por lo que deben tener mucho cuidado de no desperdiciarla. Esta ignorancia era utilizada como una forma de control adicional por parte de la secta, y no resulta habitual m1s all1 de las R3plicas de Enoch Abrazadas por el Viejo Clan.

## **ADIESTRAMIENTO**

En el caso de las R3plicas y de algunos ghouls seleccionados para el Abrazo, el adiestramiento del futuro chiquillo comienza ya en vida, pero m1s a menudo se produce despu3s de la conversi3n en Cainita. Aunque el sire pueda educar a su chiquillo para que ocupe una posici3n concreta, son m1s importantes las ense1anzas para que pueda actuar independientemente cuando sea liberado.

Pero m1s importante que el adiestramiento militar y esot3rico que pueda recibir un chiquillo del Viejo Clan de su sire resulta m1s importante moldear su actitud. Se le hace consciente de su situaci3n condenada en el mundo, de la historia de su linaje y de la necesidad de luchar contra la corrupci3n, a3n siendo una criatura maldita. Quienes no pueden resistir los rigores de este adiestramiento se quiebran, y el sire deber1 buscar una nueva arma que forjar.

## **ORGANIZACI3N**

El Viejo Clan Tzimisce mantiene una gran solidaridad interna, iniciada hace siglos ante la necesidad de hacer frente a los ataques del resto del clan, y que se ha mantenido hasta estas noches. Quiz1s la mejor forma de describir su organizaci3n sea como una gran confederaci3n de alianzas de diversos antiguos y proles, que aunque act3an de manera aut3noma y diversa, mantienen ciertos principios a la hora de ayudar a los miembros de su linaje. Sin embargo, muchos antiguos son orgullosos e independientes y son muy reticentes a pedir ayuda.

El punto m1s elevado de la organizaci3n lo constituyen los antiguos del Viejo Clan, y muy especialmente los que poseen dominios territoriales. Estos dominios constituyen refugios y santuarios para el resto del Viejo Clan, y a pesar de las rencillas personales, cuando un miembro del Viejo Clan invoca la antigua hospitalidad, debe ser aceptado. Estos principios de hospitalidad se han extendido con el tiempo a los miembros de la Liga de Oradea. Aunque la hospitalidad ofrecida puede variar de uno a otro antiguo, como m3nimo suelen ofrecerse tres noches de santuario a un invitado en apuros. Tamb3n existen salvaguardas de protocolo para evitar los abusos.

Sin embargo, no todos los dominios del Viejo Clan se encuentran en manos de individuos poderosos. Con el paso del tiempo algunos antiguos han ca3do o simplemente las circunstancias han permitido que un dominio est3 en manos de una manada o un kamut de Cainitas de un poder similar.

Estos grupos, aunque pueden estar bajo el mando de un único líder, suelen gobernar de manera más cooperativa, y en ocasiones se han aliado con otros clanes. Esta situación es frecuente en el Cáucaso, donde los vampiros siguen las estructuras familiares de la zona, pero tras la caída de la Tal'Mahe'Ra, algunos dominios también se encuentran bajo el gobierno conjunto de la prole de su antiguo gobernante.

Por debajo de los voivodas, príncipes, hospodares, margraves y otros gobernantes del Viejo Clan se encuentran los Kolduny. Estos sabios y consejeros actúan proporcionando la asistencia esotérica necesaria llegado el caso, especialmente cuando un miembro del Viejo Clan cree haber sido corrompido o se enfrenta a alguna amenaza. Los Kolduny proporcionan sabiduría y en ocasiones apoyo logístico. También mantienen la comunicación entre los miembros del linaje, ya sea mediante métodos místicos o medios más mundanos.

La mayoría de los miembros del Viejo se consideran “cazadores.” En su gran parte son jóvenes que todavía no han conseguido sus propios dominios, pero en sus filas también se encuentran algunos antiguos errantes que vagan de un dominio a otro, sin vincularse permanentemente a un mismo lugar. Se espera de estos jóvenes que asistan a los antiguos cuando se produce alguna amenaza contra sus dominios o que ayuden a otros miembros del Viejo Clan cuando no pueden afrontar un desafío en solitario.

Por supuesto, a lo largo del tiempo han surgido algunos individuos que han dado la espalda a su linaje y buscado su destino en solitario, pero no suelen sobrevivir mucho tiempo sin la hospitalidad y ayuda de sus compañeros. La solidaridad del Viejo Clan surgió por la necesidad de actuar en común frente a sus numerosos enemigos y esa amenaza sigue presente hoy.

## **SENDAS DE ILUMINACIÓN**

El Viejo Clan Tzimisce comprende que la suya es una azarosa existencia para la que no todos están preparados, y no sólo por los rigores del Abrazo. La carga de la inmortalidad, los peligros que amenazan al linaje y su cruzada contra la corrupción y lo infernal se cobran su precio sobre la cordura y la humanidad, por lo que no sólo es necesario adiestrar la envoltura física, sino también la mentalidad. Considerándose criaturas inhumanas, los Tzimisce del Viejo Clan suelen abrazar códigos inhumanos como guía en sus no vidas, y como fortaleza frente a los susurros de la Bestia, aislándose en sí mismos.

## **SENDA DEL ACUERDO HONORABLE**

La Senda del Acuerdo Honorable suele estar extendida entre los antiguos del Viejo Clan, especialmente los que recuerdan las noches del feudalismo, pero no se trata de una filosofía basada en los viejos códigos de caballería, sino en un frío pragmatismo. Los Caballeros Tzimisce son mas bien Tiranos, que se dedican a la protección de la tierra, pero para ellos el conjunto es más importante que el individuo, y cualquier abuso o atrocidad puede estar justificado si es por el bien común, mejorando el orden o aterrorizando a los enemigos. El sacrificio de los habitantes de un lugar está justificado en una estrategia de tierra quemada que debilite al enemigo, o para fortalecerse y poder contraatacar.

A pesar de comportarse como auténticos monstruos de antaño, los Caballeros Tzimisce valoran cualidades como el respeto y la lealtad, y su justicia, aunque sea implacable, está dirigida con el fin de mantener el orden.

Muchos de los seguidores de esta Senda son custodios de antiguos dominios del Viejo Clan, o actúan como guardianes ocultos de antiguas familias. Otros actúan como caballeros errantes, pero en cualquier caso su dedicación a su causa es indiscutible.

## **SENDA DE CAÍN**

La mayoría de los seguidores del Viejo Clan que siguen la Senda de Caín forman parte de la Tal'Mahe'Ra. Sin embargo, estos Nodistas son bastante peculiares. Como otros Nodistas, estudian al Primer Vampiro y el conocimiento de las Rúbricas Guardadas, así como otros documentos antiquísimos sobre el origen del vampirismo, pero no suelen aspirar a igualarse a él mediante la diablerie, que consideran que es una forma de contaminar la sangre, aunque otros consideran que con suficiente poder se puede purgar la corrupción acumulada en el interior.

Los Nodistas del Viejo Clan consideran al Primer Vampiro como un modelo metafórico al que aspirar, aunque sea inalcanzable, y para ello buscan perfeccionarse en cuerpo y alma mediante el adiestramiento mundano y sobrenatural.

A veces los Nodistas del Viejo chocan con otros seguidores de la Senda de Caín por cuestiones de doctrina. No consideran el vampirismo un estado exaltado, sino uno de condenación, y consideran que la sangre vampírica está contaminada por la maldición demoníaca de Caín y los Antediluvianos. Sólo mediante un riguroso estudio e iluminación un vampiro puede buscar purificarse a sí mismo y tratar de elevarse sobre su sangre corrupta.

Muchos Nodistas del Viejo Clan son Elioud, cazadores de demonios, dedicados a búsquedas esotéricas y a combatir el infernalismo.

## **SENDA DEL ENJAMBRE**

Durante mucho tiempo los seguidores de la Senda del Enjambre fueron un secreto bien guardado en el Viejo Clan, aliado en secreto con algunos Baali Moloquim. Sólo en las últimas décadas, cuando los Moloquim fueron aceptados en la Tal'Mahe'Ra, la Senda del Enjambre resultó aceptada. Aún así, los Abelenos del Viejo Clan son una minoría en el linaje.

Los Abelenos mantienen creencias consideradas heréticas. Según ellos, cuando Caín mató a Abel, dios lo maldijo para que ni él ni sus descendientes obtuvieran sustento de la tierra. Abel fue revivido como un ángel de venganza, encargado de cosechar a los mortales del rebaño de Caín para recuperar la sangre que su hermano le había robado. En lugar de su corazón atravesado, Dios le proporcionó un nuevo corazón a Abel. Los vampiros nacieron de Abel, no de Caín, y su misión es interponerse entre la humanidad y las fuerzas del infierno.

El seguimiento de la Senda del Enjambre está extendido entre los Tzimisce del Viejo Clan que pertenecen a la Orden de Moloch, y unos pocos que han sido aliados de los Moloquim desde hace siglos. Como sus aliados, estos Tzimisce del Viejo Clan son cazadores de infernalistas y demonólogos, dedicando su existencia a combatir a las huestes infernales.

## **SENDA DE LILITH**

Muchas mujeres del Viejo Clan siguen la Senda de Lilith, aunque entre los Lilin del linaje se encuentran tanto miembros de la Tal'Mahe'Ra como Cainitas independientes. Muchos Lilin son además poderosos Kolduny, y dentro del linaje son los que con más frecuencia se dedican a la investigación esotérica y el desarrollo del poder místico.

Estos Lilin consideran que Caín robó un poder que no le pertenecía, y en el proceso lo corrompió, ya fuera por su maldición divina o por la maldición de la Madre Oscura. Los seguidores de esta Senda se encuentran decididos a “liberar” el poder robado, y se encuentran entre los más dedicados Elioud, combatiendo principalmente a los Tzimisce corruptos, pero también a otros clanes que afirman que están contaminados con la impureza.

Además de combatir la corrupción, los Lilin del Viejo Clan a menudo también actúan como torturadores e interrogadores, tanto para la Tal'Mahe'Ra como para otras facciones. Algunos viajan por el inframundo, decididos a alcanzar el jardín espectral que encontró el Matusalén Andeleon en sus viajes, y que según los rumores, podría tratarse del reflejo oscuro de D'hainu, el jardín de Lilith.

## **SENDA DE LA MUERTE Y EL ALMA**

Los Necronomistas del Viejo Clan surgieron a partir de la alianza del linaje con la Tal'Mahe'Ra. Algunos de los aprendices de Andeleon se convirtieron en hábiles nigromantes, pero los estudios del inframundo fueron interrumpidos tras la Guerra de los Traidores, cuando el Viejo Clan perdió el acceso a Enoch y se volcó con sus aliados de la Manus Nigrum en el ámbito europeo.

La Reconquista de Enoch y la renovada alianza con la Tal'Mahe'Ra provocaron un renacer de los estudios nigrománticos en el Viejo Clan, y un nuevo florecimiento de la Senda de la Muerte y el Alma. Aprendieron de consumados maestros como los Heraldos de las Calaveras y los Nagaraja, pero de todas maneras los Necromonistas del Viejo Clan nunca fueron demasiado numerosos, ya que los intereses del linaje se encontraban en gran parte en el mundo físico.

Muchos nigromantes perecieron durante la Caída de Enoch, así que actualmente el seguimiento de esta Senda entre el Viejo Clan es muy reducido. Sin embargo, sus practicantes son respetados por su conocimiento y a menudo actúan como consejeros para los antiguos, en un papel similar al de los Kolduny. De hecho, algunos Kolduny del Viejo Clan también poseen conocimientos nigrománticos.

## **FACCIONES**

En un linaje orgulloso de su independencia, la unión del Viejo Clan Tzimisce se debe a la necesidad. Su búsqueda de aliados ha llevado a la formación de varias facciones, pero a pesar de sus diferencias el Viejo Clan procura mantener sus lazos comunes.

## **LOS CRUZADOS EN LA SOMBRA**

En cierto sentido los Cruzados en la Sombra surgieron en los inicios del Viejo Clan, entre los Tzimisce que rechazaron la corrupción del Más Viejo y lucharon contra sus hermanos. Sin embargo, estos

primeros cruzados actuaban de manera independiente, y sólo se organizarían después de que el conjunto del linaje se uniera a la Tal'Mahe'Ra, cuando pudieron encontrarse con individuos con creencias similares.

Sin embargo, la Tal'Mahe'Ra no vio el peligro de la corrupción infernal hasta la traición de Andeleon, lo que llevó a la formación de los Elioud, en principio un grupo de Cainitas y hechiceros, entre los que se encontraban algunos Tzimisce del Viejo Clan.

Tras la Guerra de los Traidores, la lucha contra lo infernal fue en gran parte descuidada frente a otros intereses. Aún así el Viejo Clan continuaba la guerra, constituyendo la mayor parte de los Elioud que se habían unido a la Manus Nigrum en Occidente. Aunque en principio la guerra contra la corrupción era genérica, sus principales objetivos eran sus hermanos corruptos del clan Tzimisce, especialmente los que abusaban demasiado de su poder sobre los mortales. Conscientes de ser una minoría, los Tzimisce del Viejo Clan procuraban actuar con sutileza, y fueron uno de los motivos que debilitó el Voivodato Tzimisce en el período previo a las Guerras Anarquistas, fomentando las divisiones y enfrentamientos entre sus enemigos.

La reunificación de la Tal'Mahe'Ra revitalizó la Cruzada en la Sombra, pero no fue hasta el incidente de Libia de 1984 que la causa de los Elioud pasó a constituir una de las prioridades de la secta. Aunque otros clanes se unieron a la Cruzada, los Tzimisce del Viejo Clan constituían el principal linaje dentro de ella. Muchos ocupaban posiciones de liderazgo en lo que era un ejército de cazadores de demonios.

La caída de la Tal'Mahe'Ra no ha detenido el celo de los Elioud. Es cierto que han perdido gran parte de sus recursos esotéricos, pero gran parte de la estructura de los Cruzados en la Sombra, asentada en el mundo físico, permanece intacta. Aunque otros clanes han abandonado la secta, el Viejo Clan no considera que eso sea un impedimento para continuar con la guerra, y continúan desplegando a sus agentes en busca de señales de corrupción.

Actualmente el liderazgo de la Cruzada de la Sombra se encuentra en Libia, que se ha convertido en la principal base de operaciones de la facción.

## **LOS FEUDALISTAS**

Aunque muchos remontan la formación de los Feudalistas a las noches medievales, lo cierto es que esta facción es antiquísima, remontándose a la guerra entre los Tzimisce y el Viejo Clan. Varios antiguos y príncipes comprendieron que sólo mediante la alianza conseguirían sobrevivir y los primeros actos dieron lugar a las tradiciones de solidaridad y hospitalidad que con varios cambios y perspectivas, se mantienen hasta la actualidad.

El término "Feudalistas" no es del todo correcto, ya que va más allá del feudalismo medieval. Los Cainitas de esta facción simplemente gobiernan dominios que sirven como refugio y santuario para su linaje, y colaboran entre ellos para mantenerlos y protegerlos de posibles amenazas. A finales de la Edad Media los Feudalistas del Viejo Clan contribuyeron a la formación de la Liga de Oradea con varios Tzimisce corruptos, por una parte para hacer frente a la amenaza de los Anarquistas, pero por otra para establecer una paz, o al menos una tregua, en una guerra fratricida que a largo plazo sólo podía terminar en un desastre, frente a un peligro más inmediato.

Entre los Feudalistas del Viejo Clan se encuentran vampiros muy tradicionalistas, pero resulta erróneo asumir que no están preparados para afrontar los cambios. Tras sufrir los efectos de varias guerras a lo largo de los siglos, estos antiguos han tomado medidas, para asegurarse de que al margen de como cambien las fronteras, ellos sigan al mando. Claro está, muchas veces simplemente no es posible medir el alcance de los cambios.

Los antiguos Feudalistas suelen ser los gobernantes originales de los dominios, Cainitas tradicionalistas y poderosos, pero no tiene por qué ser así. Entre las generaciones más jóvenes hay diplomáticos, políticos, poderes en la sombra, y en ocasiones hay coterías o grupos del Viejo Clan que comparten y dirigen en conjunto un mismo dominio.

## **LA ORDEN DE MOLOCH**

La Orden de Moloch no fue creada por el Viejo Clan Tzimisce, sino por los Moloquim, una rama de los Baali dedicada a la caza de demonios. Al compartir objetivos con el Viejo Clan, con el tiempo se establecieron contactos y alianzas tentativas, pero no fue hasta finales del siglo XX que esta alianza se hizo efectiva y se formalizó en el seno de la Tal'Mahe'Ra. La caída de la secta no ha acabado con esta alianza, y hay varios Tzimisce del Viejo Clan que se han unido a la Orden de Moloch.

Aunque a grandes rasgos parece que los Cruzados en la Sombra y la Orden de Moloch comparten los mismos objetivos, los Cruzados en la Sombra se centran más en combatir la corrupción originada por el clan Tzimisce, mientras que la Orden de Moloch lucha contra unas antiguas criaturas conocidas como Los Hijos de la Oscuridad Exterior, seres que existían antes de la creación del mundo y cuyo despertar podría provocar la destrucción de la creación. Aunque ambas facciones han confluído

varias veces, como en la reciente liberación del demonio Kupala en Europa Oriental, en la Cruzada en la Sombra el Viejo Clan es mayoritario, mientras en la Orden de Moloch lo son los Moloquim.

Como es de esperar en criaturas orgullosas y egoístas como los Cainitas, existe cierta desconfianza del Viejo Clan hacia los Moloquim, y por el momento ambas facciones permanecen separadas, aunque compartan objetivos.

## LOS ZNAKHAR

Al contrario que otros Kolduny del clan Tzimisce, que suelen ser hechiceros solitarios y errantes, los Kolduny del Viejo Clan son un grupo estrechamente unido por las circunstancias y la necesidad. Hasta cierto punto se trata de una facción creada externamente, cuando los voivodas y príncipes del Viejo Clan decidieron crear una orden de hechicería adaptada para combatir la corrupción de los Tzimisce.

Los Znakhar fueron reunidos con este propósito, buscando remedios para curar el poder de la corrupción de los Tzimisce y frenar sus efectos. Se hicieron llamar Znakhar (“curanderos”, femenino Znakharka) en contraposición a los Kolduny tradicionales, aunque su hechicería en gran parte es la misma.

Con el paso del tiempo los Znakhar consiguieron algunos éxitos, como la creación de rituales purificadores o artefactos que revertían el uso de los poderes que alteraban la carne y el hueso, o que supuestamente purgaban la “infección” de quienes consumían la sangre de los Tzimisce. También buscaron “purificar la tierra” mediante sacrificios rituales, expulsando a los espíritus malignos y vinculándose a los espíritus puros. Como era de esperar, a menudo los conflictos eran frecuentes cuando Znakhar y Kolduny se encontraban.

Los Znakhar se beneficiaron de la reunificación de la Tal'Mahe'Ra, lo que les permitió extender sus estudios en las bibliotecas de Enoch y en el inframundo, añadiendo la nigromancia a sus estudios junto a sus aliados. Sin embargo, la orden de los Znakhar resultó especialmente afectada con la caída de Enoch y de la secta, que acabó con varios maestros poderosos.

Actualmente apenas queda un puñado de Znakhar, celosamente protegidos en los dominios del Viejo Clan. La orden es consciente de su situación de debilidad, y ha comenzado a buscar nuevos reclutas y a tratar de recuperar el conocimiento perdido.

## OPINIONES SOBRE LOS DEMÁS

En la noche iluminada por las luces de Praga, Janek Ritka conversa con su chiquillo Jaromir Cerny, interesado en viajar en los próximos meses:

*En otros tiempos nos movíamos poco, aferrados a nuestros antiguos dominios, pero con el tiempo hemos descubierto que no podemos ignorar el resto del mundo. Mis antepasados creyeron que aislándose sobre sí mismos podrían evitar el cambio, pero el cambio terminó llegando hasta ellos.*

*Son muchos los misterios que encierra este Mundo de Tinieblas, con aliados potenciales escasos y enemigos mortales a la distancia de un malentendido.. Muchas veces las peores amenazas son las que no se ven y los amigos más leales se encuentran en los lugares más insospechados. Debes guiarte por tu criterio y experiencia y estar preparado para lo que el destino te depare. Nuestro linaje ha tenido que tomar muchas decisiones difíciles y no siempre han sido acertadas.*

## LA CAMARILLA

*¡Ah, la civilizada Camarilla! Los Vástagos se sienten muy seguros escondidos en su Torre de Marfil, creyéndose a salvo de la humanidad que parasitan y maltratan desde las sombras en que confían. Sin embargo, créeme que se están volviendo demasiado arrogantes y descuidados y terminarán confiándose demasiado creyendo que pueden gobernar a las masas de los mortales. Hipócritas.*

El Viejo Clan Tzimisce considera que la Camarilla juega arrogantemente con la humanidad, y que cada vez más los Príncipes y antiguos de la secta se parecen a los Príncipes de la Larga Noche que terminaron encendiendo los fuegos de la Inquisición. Valoran la discreción pregonada por la Torre de Marfil, considerándola sentido común, pero mezclarse con los mortales y pretender ser como ellos es traicionar la naturaleza de los no muertos. Los vampiros se han alzado de la humanidad, pero deben permanecer apartados. El mundo de los vivos no es para ellos.

## EL SABBAT

*Nuestros hermanos corruptos se han unido de forma masiva a la Espada de Caín, y eso es motivo suficiente para que permanezcamos apartados de los Cainitas. Compartiendo su sangre comparten sus enfermedades y corrupción. Son peligrosos como un incendio descontrolado y un arma precaria en el mejor de los casos. Lo mejor es tratar con el Sabbat lo menos posible, marcando las distancias, y seguirlos desde lejos para aprovechar la devastación que provocan a su paso.*

La Mano Negra se infiltró dentro del Sabbat en sus inicios, pero muy pocos Tzimisce del Viejo Clan se unieron a la secta, especialmente por el temor a infectarse con la corrupción de sus hermanos si se veían obligados a participar en la Vaulderie. No obstante, unos pocos exploradores y espías del linaje se han unido a la Espada de Caín, procurando mantenerse junto a sus compañeros de la Mano Negra y relacionándose lo menos posible con los Tzimisce. Los que pasan largas temporadas en la secta se someten posteriormente a intensos rituales de purificación.

## **LOS ANARQUISTAS**

*Otros Cainitas los desprecian como jóvenes necios y descontrolados, pero escucha cuando te digo que ahí se encuentra nuestro futuro. Cada vez son más los descontentos que caen del orden establecido, cada vez son más los jóvenes que no quieren formar parte de una sociedad caduca que no comprenden, cada vez son más quienes no quieren participar en la monstruosidad, y poco a poco todos terminan en el mismo lugar. Por ahora tienen un sitio entre la Estirpe, pero si surgiera una nueva crisis podríamos tener una nueva Guerra Anarquista.*

El idealismo de los Anarquistas y su ignorancia de los secretos de los ancianos, hace que el Viejo Clan los considere prescindibles y de escaso valor. Sin embargo, algunos antiguos son más perspicaces, y perciben que las nuevas generaciones se encuentran mejor adaptadas a las noches modernas. Entre los Anarquistas que están surgiendo en las últimas décadas se encuentran algunos agentes del Viejo Clan, especialmente en Europa, que recogen información y llegan a lugares insospechados.

## **LA TAL'MAHE'RA**

*Nuestra manzana prohibida. En ella encontramos poderosos aliados, protección, conocimiento y una causa. Recorrimos los salones prohibidos de la legendaria Enoch, la oscuridad de las tierras de los muertos y conversamos con algunas de las mentes más cultivadas de los Cainitas.*

*Demasiado bueno para ser verdad. Al final resultó que nos encontrábamos atrapados en una mentira y muchos de los nuestros lo pagaron con la Muerte Definitiva. Ahora recogemos los restos de los dedos mutilados de la Mano e intentamos sobrevivir por nuestra cuenta. Aunque sea un pobre consuelo, otros se encuentran en una situación peor que la nuestra.*

Durante mucho tiempo la Tal'Mahe'Ra atrajo a la mayoría del Viejo Clan Tzimisce, y muchos de sus miembros alcanzaron elevadas posiciones, especialmente en la Mano Negra de Occidente. Algunos hechiceros del linaje también consiguieron un gran poder estudiando los secretos de la ciudad de Enoch.

Todo eso quedó desbaratado de golpe cuando la ciudad de Enoch fue destruida. No obstante, el Viejo Clan, con sus intereses asentados en sus dominios de la tierra de los vivos, resultado mejor parado que otras facciones de la Tal'Mahe'Ra. Algunos antiguos intentan reunir a sus viejos aliados, aunque sólo sea para reunir poder y recursos para sobrevivir.

## **ASSAMITAS**

*Dicen que su progenitor fue el Juez de Enoch. Bonita mentira. Dudo mucho que el egoísmo intrínseco de los Cainitas permitiera que los Antediluvianos se sometieran a uno de sus iguales. Creo más las leyendas sobre un guerrero ansioso de poder que decidió crear un ejército para matar a sus hermanos e incluso alzarse contra el mismísimo Caín.*

*No te confundas. El progenitor de los Banu Haqim es un monstruo ansioso de sangre. La maldición de sus guerreros sólo es una manifestación de sus apetitos. Haqim nada en su sangre, impulsándolos a beber como bestias hambrientas. Los Asesinos fueron creados para recoger sangre para el dios de la sangre y cuando estén repletos de ella, su fundador los consumirá a todos.*

El Viejo Clan a menudo se ha aliado y enfrentado con los Assamitas. En sus intrigas y luchas contra los Tzimisce corruptos, ambas facciones contrataron los servicios de los Asesinos. Sin embargo, los Tzimisce del Viejo Clan contaban con sus propios asesinos dentro de la Tal'Mahe'Ra, hábiles guerreros con los que incluso colaboraron en la caza de demonios.

Los Assamitas de la Tal'Mahe'Ra desertaron tras la caída de la secta y cuando un antiguo poder surgió en Alamut, reuniendo a los miembros del clan. Algunos de ellos permanecieron, pero desde entonces el Viejo Clan los considera poco de fiar.

## **BRUJAH**

*Dicen que su fundador fue un sabio que fue traicionado por su chiquillo y que ellos son los supervivientes de una guerra que dividió a su clan. Reconozco que hay sabiduría en los Verdaderos Brujah, pero creo que desperdician su talento intentando resucitar a un dios muerto o buscando venganza sobre una chusma descontrolada.*

*Porque en el fondo, eso es lo que son los Falsos Brujah: chusma. El traidor Troile resultó castigado, y la sangre robada aprisionó su corazón en un frenesí que transmitió a sus descendientes. He*

*oído que durante la caída de Cartago los Verdaderos Brujah cayeron sobre él, y todavía yace atormentado en una prisión eterna de tiempo y arena. Aplaudo su iniciativa. Que permanezca allí para toda la eternidad.*

En las tierras de la Antigua Grecia el Viejo Clan conoció a los Verdaderos Brujah, un linaje que como ellos se consideraba traicionado, y que también había sobrevivido a una guerra fratricida. Ambos linajes se unieron a la Tal'Mahe'Ra, y posteriormente a la Manus Nigrum, tras la Guerra de los Traidores. Aunque las relaciones entre el Viejo Clan y los Verdaderos Brujah fueron en general cordiales, el Viejo Clan prefería la acción y la intriga, frente a la fría introspección de sus aliados. Colaboraron a menudo, e incluso tras la caída de la Tal'Mahe'Ra antiguos de ambos linajes permanecen en contacto.

En cuanto a los Falsos Brujah, el Viejo Clan los considera una banda impura y prisionera de sus impulsos más bajos. Puede que de vez en cuando se pueda encontrar a algún individuo digno entre ellos, pero las hordas descontroladas de las Guerras Anarquistas no merecen ningún aprecio. Es mejor apartarse y dejar que los Falsos Brujah peleen entre ellos o mejor todavía, dirigirlos contra un objetivo a eliminar si es posible.

## **GANGREL**

*He oído que Ennoia era una hija de Lilith, aunque se trata de un relato apócrifo. En cualquier caso sus descendientes muestran los rasgos de las bestias, un mal que los devora por dentro y hace que su Bestia marque sus cuerpos. Es cierto que hay nobleza entre ellos, y hemos luchado juntos en muchas ocasiones, pero la degeneración que portan no es una bendición de la naturaleza, sino una esencia corrupta.*

La relación entre el Viejo Clan y los Gangrel ha sido frecuente; han sido tanto aliados como enemigos. En ocasiones han luchado juntos contra los Tzimisce y otros enemigos. A pesar de las discrepancias, en general ambos linajes se complementan bien. Los Tzimisce del Viejo Clan aprecian muchos de los lugares que los Gangrel frecuentan y en ocasiones algunos forman parte de las mismas manadas.

Cuando coinciden, tras siglos de relación el Viejo Clan y los Gangrel se han influido mutuamente. En los rincones de las montañas transilvanas, en los Urales y el Cáucaso comparten los secretos de la Senda de la Bestia, y algunos Gangrel han aprendido a gobernar como voivodas y señores.

## **GIOVANNI**

*Conocimos a Cappadocius y sus descendientes, sabios a su manera, obsesionados con descubrir los secretos de la muerte. Sin embargo, pocos Capadocios se unieron a la Tal'Mahe'Ra, pues la ciudad de Enoch estaba en manos de celosos nigromantes que no deseaban compartirla con nadie más. Pero en su búsqueda de poder los Ladrones de Tumbas fueron imprudentes y realizaron pactos con los nigromantes que constituirían su perdición. Así Cappadocius cayó bajo los colmillos del advenedizo Augustus Giovanni y sus descendientes fueron perseguidos y cazados uno tras otro...*

*O eso nos han hecho creer. Nosotros conocemos bien el poder del sacrificio y podemos ver la obra de Cappadocius en sus actos. Los Giovanni jugaron bien el papel que les había reservado.*

*Tiempo después conocimos en la Tal'Mahe'Ra a los Heraldos de las Calaveras, los descendientes rechazados y perseguidos de Cappadocius, atrapados en el mundo de los muertos por una maldición. Aprendimos de ellos a la sombra de Enoch, aunque nuestro interés por los misterios de la muerte no era tan elevado.*

*Y ahora están libres. No derramaré ni una lágrima por los Giovanni, pero en cualquier caso, esa historia de venganza no es nuestra.*

En su asociación con la Tal'Mahe'Ra, el Viejo Clan se encontró con dos linajes de Nigromantes: los Heraldos de las Calaveras y los Nagaraja. Su poder en Enoch era considerable, y los Kolduny interesados en la investigación esotérica intercambiaron conocimientos con ellos.

Aún así, más interesados en el mundo físico, las relaciones del Viejo Clan con los nigromantes de Enoch eran ocasionales. No obstante, tras la caída de la Tal'Mahe'Ra, algunos han encontrado refugio en los dominios del Viejo Clan, aportando sus considerables conocimientos.

## **LASOMBRA**

*Si existe otro clan tan corrupto como el nuestro, ése es el de los Lasombra. Infectados por las tinieblas de Azaneal, están contaminados por un mal insidioso que se aferra a ellos como garrapatas, desde que Lasombra devoró las tinieblas para conseguir una corona insustancial sobre el abismo. Su progenitor fue consumido no por la sed de un diabolista, sino por la oscuridad que anidaba en su interior, como la puesta de un parásito. ¿Te sorprende que Lasombra y Tzimisce sean los líderes del Sabbat?*

*Lo peor de todo es que entre ellos pocos se dan cuenta de lo que se agita en su sangre. No existe un "Viejo Clan Lasombra", ni se atreven a rechazar el peligroso poder que creen manejar. Por mucho que se consideren los maestros manipuladores por excelencia, realmente son poco más que títeres cuyos hilos se pierden en la oscuridad.*

Para el Viejo Clan, los Lasombra son otro ejemplo de la codicia irresponsable de los Antediluvianos, que les llevó a robar poder prohibido y a extender el mal sobre la tierra. En el caso de los Lasombra, quizás su poder corrupto no sea tan contagioso como el de los Tzimisce, pero el hecho de que dirijan el Sabbat es suficiente para considerarlos igual de peligrosos. Aunque la guerra del Viejo Clan no se dirige tan a menudo contra los Lasombra, existen grupos dentro del clan que son considerados una amenaza, como los Ángeles Negros o los Místicos del Abismo.

## **MALKAVIAN**

*Existen muchas leyendas en torno a los Malkavian, pero nosotros sabemos que Malkav era uno de los hijos de Lilith y que se convirtió en el más elevado de la Tercera Generación. Despechado y ansioso de poder, fue Malkav quien guió a sus hermanos a la matanza del Jardín de D'hainu, y en su ambición intentó beber la sangre de la mismísima Madre Oscura. Sin embargo, no pudo soportar tanto poder, y su mente se quebró en multitud de pedazos.*

*Sus chiquillos cayeron sobre él como perros y lo despedazaron y devoraron, pero Malkav sobrevivió en sus mentes, retorciéndolas y fragmentándolas. Desde entonces sus descendientes continúan el ciclo, mientras su progenitor se manifiesta en el laberinto de su locura, un jardín lleno de secretos y misterios, pero lleno de espinas afiladas. En cierto sentido Malkav es como el Más Viejo con sus perniciosos dones, pero los Malkavian retuercen las mentes y los Tzimisce retuercen la carne.*

Los Tzimisce del Viejo Clan observan con precaución la locura de los Malkavian, pero al mismo tiempo respetan la sabiduría ocasional que surge entre sus delirios. Han colaborado con los Locos de la Tal'Mahe'Ra, y en ocasiones los príncipes del Viejo Clan han tomado consejeros Malkavian en sus cortes y séquitos.

Sin embargo, ambos linajes tienen intereses muy distintos. Los Tzimisce del Viejo Clan consideran que la locura infecciosa de los Malkavian es una señal de corrupción, mientras que los Malkavian se divierten ante los estirados y paranoicos Cainitas del Viejo Clan, y disfrutan sacándolos de sus casillas, algo que no siempre es prudente.

## **NOSFERATU**

*Puede que pienses que el aspecto deforme de los Nosferatu es una señal de corrupción, pero en realidad es una marca de heroísmo. Nimmug era un valeroso cazador y guerrero, pero se negó a participar en la matanza del Jardín de Lilith y desafió al mismísimo Caín. Enfurecido, el Primer Vampiro deformó su rostro y su cuerpo para que todos lo rechazaran, y sus descendientes comparten su maldición.*

*Sin embargo, los Nosferatu no lo piensan así. Creen que su progenitor, desesperado e incapaz de asumir su maldición, ha decidido sacrificar a todos sus descendientes para recuperar su belleza perdida, y de hecho contaría con la ayuda de algunos Nosferatu, decididos a acabar con sus hermanos deformes. He oído rumores sobre un enfrentamiento interno dentro del clan, pero no puedo decir más sobre el asunto.*

Los Nosferatu se contaron entre algunos de los primeros aliados del Viejo Clan. Durante la guerra que dividió a los Tzimisce en sus inicios, varios Cainitas del Viejo Clan obtuvieron ayuda de las Ratas de Cloaca...y otros fueron traicionados por ellas.

De todas maneras, y especialmente a partir de su cooperación en la Manus Nigrum, existe una especie de relación simbiótica entre el Viejo Clan y los Nosferatu, o por lo menos las Ratas de Cloaca los encuentran más tolerables que los Tzimisce corruptos. En cualquier caso, los Nosferatu suelen ser bien recibidos en los dominios del Viejo Clan.

## **RAVNOS**

*Entre los Antediluvianos Dracian era un ladrón, cobarde y embustero. Participó a regañadientes en la matanza del Jardín de Lilith, no por compasión, sino por miedo a la Madre Oscura y sus hijos, pero como un carroñero, devoró los despojos que le dejaron sus hermanos y resultó corrompido. Con el poder sobre las mentiras y los engaños que consiguió, huyó hacia el este, donde se hizo adorar como rey de los demonios, elevándose muy por encima de su origen marginado. Sin embargo, recientemente fue derrotado y destruido...aunque quizás sólo sea otro de sus engaños.*

*Por supuesto, sus descendientes cuentan una historia muy distinta, la historia de un héroe elegido por los dioses para luchar contra los demonios y que les servía para justificar su corrupción. Aunque quebrantados, ahora son libres de seguir su camino, aunque muchos de ellos echan de menos la jaula de mentiras en la que vivían.*

No existe mucha relación entre el Viejo Clan y los Ravnos, más allá de los contactos ocasionales dentro de la Tal'Mahe'Ra. Por otra parte, los Ravnos nómadas que atravesaban los dominios del Viejo Clan se encontraban con un recibimiento frío y suspicaz en el mejor de los casos, o una advertencia de sangre en el peor.

La naturaleza imprevisible de los Ravnos tampoco contribuye a mejorar las relaciones entre ambos linajes. No obstante, en ocasiones el Viejo Clan ha considerado adecuado tomar los servicios de los Embusteros, aunque estos acuerdos suelen ser de naturaleza temporal.

## **SEGUIDORES DE SET**

*Los Seguidores de Set afirman que su progenitor devoró el corazón de la serpiente Apofis y robó su poder. Aunque en otro contexto, es un recuerdo de la matanza del Jardín de D'hainu, cuando los Antediluvianos sacrificaron a los Hijos de Lilith.*

*De esta manera Set corrompió su corazón con el poder de la serpiente, una corrupción que no sólo se refleja en los dones de su clan, sino también en su naturaleza insidiosa. Las Serpientes quieren destruir cualquier orden y autoridad y hundir el mundo en las tinieblas en el nombre de una falsa libertad. Ningún otro clan es tan honesto en su corrupción, ni tampoco tan tenaz en sus objetivos.*

Los Seguidores de Set han sido enemigos tradicionales de la Tal'Mahe'Ra, y de hecho, intentaron apoderarse de la ciudad de Enoch en los inicios de la secta, uno de los motivos que llevaron a los nigromantes de la Tal'Mahe'Ra a reclutar la ayuda de otros vampiros para defenderse. Durante siglos ha existido una especie de guerra fría con ocasionales estallidos de violencia entre los Cainitas de la Tal'Mahe'Ra y los Seguidores de Set, y el Viejo Clan no ha permanecido impasible ante los ataques de las Serpientes. Nunca ha existido mucho aprecio entre ambos linajes.

Algunos Tzimisce del Viejo Clan sospechan que la caída de Enoch y de la Tal'Mahe'Ra puede haber sido provocada por los Seguidores de Set, que habrían revelado la ubicación de la ciudad fantasmal a los enemigos de la secta. Por el momento el Viejo Clan se guarda sus sospechas, aunque no descarta tomar represalias en el futuro.

## **TOREADOR**

*Loz era hija de Lilith...o hijo...o ambas cosas. Era una criatura de belleza y deseo, que apreciaba la belleza en lo que la rodeaba, y cuando los Antediluvianos arrasaron el Jardín de D'hainu no pudo soportarlo y se negó a participar en la matanza. Se mantuvo a un lado, cubrió a los muertos con un sudario y consoló a la Madre Oscura. Así se salvó la corrupción.*

*Desgraciadamente, sus descendientes no siempre están a la altura. Amantes de la belleza y el deseo, demasiado a menudo caen en el vicio y se sienten atraídos por la humanidad como un adicto a su droga. No obstante, entre ellos hay individuos dignos y sabios, pero no confíes demasiado en su fortaleza, pues se quiebran con facilidad, delicados como la belleza que tanto aman.*

Los Tzimisce del Viejo Clan ven la humanidad y la belleza como elementos que los distraen de causas más elevadas, pero entre ellos también hay quienes creen que esas cosas ayudan a aliviar las heridas del alma en una existencia tortuosa. Aún así, ven a los Toreador como un linaje débil, hermosos ornamentos para sus dominios, pero poco más. Y sin embargo, de vez en cuando resultan sorprendidos por subestimar la capacidad del clan tanto como estrategas y manipuladores como elegantes guerreros y luchadores.

Por su parte los Toreador consideran que el Viejo Clan es un concepto...viejo y anticuado. Los aristócratas con acento eslavo de la literatura del siglo XIX hace tiempo que pasaron de moda.

## **TREMERE**

*No sólo los Antediluvianos son criaturas codiciosas. Durante la Edad Media una orden de hechiceros buscó desesperadamente el camino hacia la inmortalidad y terminaron encontrando la condenación. Se embriagaron con la sangre corrupta de nuestros hermanos y después se abrieron camino mediante la diablerie entre los demás clanes, hasta acabar con el venerable Saulot.*

*Podríamos haberles dejado que siguieran su camino y que terminaran colgándose solos, pero también sufrimos sus ataques y la pérdida de nuestros aliados Salubri, que hoy son demasiado escasos. Sólo por eso sabotearemos sus planes de supremacía, los arrojaremos a sus enemigos y después esparciremos sus cenizas al viento.*

*Sí, los Tremere son tenaces, pero bajo su aparente fortaleza hay varias fuerzas tirando en direcciones distintas, y antes o después terminarán quebrándose.*

Los Tzimisce del Viejo Clan contemplaron con sorpresa el repentino ascenso del clan Tremere durante las noches medievales y pronto comenzaron los enfrentamientos, pues los Usurpadores no hacían distinción alguna entre los diferentes Tzimisce.

Irónicamente, la Guerra de la Profecía entre Tremere y Tzimisce permitió el establecimiento de una tregua entre el Viejo Clan y sus hermanos para hacer frente a la amenaza común, y pondría las bases de lo que siglos más tarde sería la Liga de Oradea.

Aún así el Viejo Clan ha sufrido mucho, entre los antiguos diabolizados y los Kolduny destruidos para robarles su conocimiento. Si no fuera por la presencia de los Tremere en la Camarilla incluso podría haber pensado en aliarse con la secta. En cualquier caso, en las noches modernas la perspectiva del Viejo Clan sobre los Tremere no es muy diferente a la del resto de los Tzimisce.

## **TZIMISCE**

*El Más Viejo participó alegremente en la matanza del Jardín de D'hainu, e hizo suyos los poderes sobre la carne y el hueso. Se convirtió en un auténtico monstruo, Aretsikapha lo llamamos, y demostró que no podía morir; aunque su cuerpo sea destruido, siempre podrá reencarnarse mientras uno de sus descendientes, o quizás cualquiera infectado con su sangre, permanezca con vida.*

*Creemos que intentó apoderarse de Enoch a través del cuerpo de Andeleon, y nuestros Kolduny tomaron medidas e hicieron sacrificios para apaciguarlo y que durmiera en un rincón perdido de los Cárpatos, bajo la custodia de los Tzimisce, que también estaban interesados en que el Más Viejo no interviniera en sus asuntos.*

*Claro está, quizás debido a su voluntad o simplemente debido a la necesidad de los jóvenes, a finales de la Edad Media lo encontraron y diabolizaron, despertándolo y proporcionándole nuevos cuerpos que parasitar. Poco después viajó al Nuevo Mundo, pero desde entonces le hemos perdido el rastro, aunque de vez en cuando deja señales sangrientas de su paso. Sabemos que está ahí, observando a través de los ojos de sus descendientes, y tomaremos medidas para contenerlo mientras no podamos destruir su amenaza.*

*Sin embargo, en estas noches llenas de prodigios, puede que sea demasiado tarde.*

El Viejo Clan surgió como rechazo a lo que consideraban la corrupción y decadencia de los Tzimisce. No dejan de referirse a sus “hermanos corruptos” señalando su dominio de la Vicisitud, su inhumanidad y monstruosidad como señales de su decadencia. Sin embargo, no creen que el manejo de esas artes sea una mera embriaguez de los sentidos, sino un plan del progenitor, tratando de extenderse como una infección antes de consumir a todos sus descendientes en las Noches Finales.

Por esta razón, los Tzimisce del Viejo Clan se muestran muy recelosos hacia sus hermanos, considerándolos meras herramientas de su Antediluviano. Aunque ha habido periódicas batallas entre facciones, son más frecuentes los períodos de tensa tregua, especialmente en Europa Oriental, donde los dominios del Viejo Clan lindan con los de otros Tzimisce.

Debido a su perspectiva, debidamente adoctrinada a los jóvenes, el Viejo Clan mantiene una actitud correcta, si bien distante, con el resto de los Tzimisce, como si fueran apestados. Cualquier exageración bizarra de las artes de la carne se considera una evidencia de corrupción y pasado el tiempo puede degenerar en abierta hostilidad entre facciones.

## **VENTRUE**

*Hoy se hacen llamar el Clan de los Reyes, y es verdad que hoy gobiernan, pero no siempre fue así. El progenitor de los Ventrue era un sabio y erudito, y se negó a participar en la corrupción de sus hermanos, antes bien, trató de detenerlos y fue asesinado por ello. Todavía hoy desconocemos la identidad de su asesino, aunque los propios Ventrue creen que se trató de Troile, el progenitor de los Falsos Brujah.*

*Sus descendientes vieron manos ocultas tras la corrupción de la Segunda Ciudad y así se convirtieron en reyes, dispuestos a expulsar a los corruptos del poder. Cuando nuestros intereses coinciden, lo que ocurre más a menudo de lo que parece, demuestran ser dignos aliados, aunque sus corazones no siempre terminen en el bando adecuado.*

Entre los primeros aliados del Viejo Clan se encontraba un linaje del clan Ventrue que descendía del anciano Mithras. Esta alianza se ha mantenido con altibajos a lo largo de los siglos, pues muchos de estos Sangre Azules se unieron a la Tal'Mahe'Ra.

Los antiguos Ventrue y el Viejo Clan creen con firmeza que la Yihad y las batallas entre los clanes son fruto de las manipulaciones de amos ocultos. Aunque no siempre coinciden en su identidad, ambos linajes están de acuerdo en que deben ser detenidos para impedir la destrucción del mundo. En Europa Oriental, en el Cáucaso y otros lugares en los que coinciden, suelen encontrar mucho en común, especialmente a la hora de mantener las tradiciones y combatir el infernalismo.

## **BAALI**

*Durante mucho tiempo supimos que disponíamos de aliados ocultos y terminamos descubriendo que no eran demasiado distintos a nosotros. Ya ves, no todos los Baali creían en la senda infernal, una*

*rama creía que despertar a los poderes de más allá del abismo sólo provocaría la destrucción del mundo. Declararon la guerra a sus hermanos corruptos y sufrieron en silencio el rechazo de los demás clanes, dedicándose a su ingrata misión en secreto. ¿Te resulta familiar?*

*Durante siglos mantuvimos en secreto nuestra alianza con los Moloquim, y sólo recientemente conseguimos que fueran aceptados por la Tal'Mahe'Ra. Aunque la Mano haya caído, nuestra alianza permanece.*

Algunos Tzimisce del Viejo Clan encontraron vínculos comunes con los Baali Moloquim, y quizás lo más importante, un conocimiento sobre la corrupción infernal muy superior al de ellos. Mantuvieron en secreto su alianza, pero colaboraron con los Moloquim en sus cacerías de otros Baali e infernalistas de todo tipo.

Actualmente, aunque tocada por la caída de Enoch, la alianza entre ambos linajes permanece. De alguna manera el Viejo Clan y los Moloquim saben que el tiempo se acaba, y trabajan frenéticamente para prepararse para la llegada de la Gehenna.

## **HOMBRES LOBO**

*Antes de que llegáramos, la tierra tenía sus guardianes, concebidos con espíritu y carne, la respuesta de la naturaleza hacia quienes abusaban de ella. Aunque conocemos sobre todo a los hombres lobo, hay otros cambiaformas en los rincones exóticos del mundo. Hemos visto hombres rata en las alcantarillas de Europa y hombres tigre en los amplios bosques de Siberia.*

*Y no les gustamos. Según ellos apestamos a corrupción, llevamos la marca del enemigo de la tierra y por eso nos combaten siempre que nos encuentran, o por lo menos siempre que están en ventaja.*

*No están desencaminados, pero no por ello debemos entregarnos mansamente a sus garras. Evítalos siempre que puedas y cuando el conflicto sea inevitable, no dudes y mata.*

Desde tiempos antiquísimos el Viejo Clan ha luchado contra los hombres lobo, especialmente en los dominios rurales. Las batallas entre ambos grupos ha derramado sangre y cenizas sobre la tierra. Aunque el Viejo Clan considera que los hombres lobo son adversarios dignos, se muestra implacable a la hora de defender sus territorios o sus propias no vidas.

Quienes comprenden mejor a los hombres bestia procuran no molestarlos, y algunos incluso los dirigen contra sus enemigos. Una lástima que no comprendan que el Viejo Clan también lucha contra la corrupción a su manera.

## **MAGOS**

*De vez en cuando entre los mortales surgen quienes pueden manipular la creación misma. Y semejante poder a menudo provoca arrogancia e irresponsabilidad. La tragedia de la Casa Tremere es el ejemplo más evidente, pero hay más, humanos que se creen capaces y con el derecho de dominar todo lo que les rodea. Quienes se cruzan en nuestro camino y sobreviven, aprenden de la lección, aunque no suele ocurrir a menudo.*

Como parte de la Tal'Mahe'Ra, el Viejo Clan estuvo aliado con varias órdenes de nigromantes y hechiceros, entre ellos los Idran, una secta de magos de la muerte que fueron quienes se asentaron en la ciudad fantasmal de Enoch en sus inicios, pero más a menudo trataron con varias brujas de la sangre que habitaban en Europa Central y Oriental, muchos de cuyos principios esotéricos integraron en la magia de la sangre.

Por lo general los Tzimisce del Viejo Clan muestran desconfianza hacia los hechiceros, aunque siempre han honrado sus alianzas ocasionales con los practicantes de la magia. Consideran que semejante poder en manos de los mortales es demasiado peligroso.

## **FANTASMAS**

*Existen mundos más allá de éste, entre ellos el mundo de los muertos, una tierra gris, confusa y carente de vida. Sólo quienes practican la magia de la muerte trataban con frecuencia con ese lugar, donde van a parar los recuerdos y emociones de los vivos, y toman forma quienes dejaron asuntos pendientes en vida.*

*Nuestro principal interés en el mundo de los muertos se encontraba en la ciudad de Enoch, por la antigua sabiduría que se encontraba detrás de sus muros, pero aparte de eso no sentíamos mayor interés por el inframundo. Molestar a sus habitantes y adentrarse en sus dominios terminó resultando un lamentable error, y quienes profundizaron demasiado en el más allá terminaron pagando un elevado precio.*

Por lo general el Viejo Clan contempla a los muertos Sin Reposo con pragmatismo; un recurso que utilizar ocasionalmente, por lo general obteniendo información de ellos, con el debido respeto si es posible y mediante métodos desagradables si no es así. De todas maneras la guerra del Viejo Clan contra

la corrupción se luchaba principalmente en el mundo físico, así que salvo por la relación del linaje con Enoch, no solía relacionarse demasiado con los fantasmas.

De la asociación entre el Viejo Clan y la Tal'Mahe'Ra surgieron algunos Kolduny que dominaron la nigromancia y las artes de la muerte. No obstante, este tipo de estudios nunca han sido habituales dentro del linaje.

## **HADAS**

*Hubo un tiempo en que los dioses antiguos caminaron sobre la tierra. Sin embargo, dependían de la creencia para existir, y a medida que la humanidad se volvía más cínica y racional se debilitaron y menguaron, hasta convertirse en los espíritus menores que hoy conocemos como hadas y duendes. Son un fragmento hermoso y a la vez triste de lo que una vez fueron, pero no te compadezcas de ellos. Son criaturas caprichosas y volubles y capaces de provocar gran destrucción si se les permite.*

*Sin embargo, la decadencia de los viejos dioses continúa y cada vez son más difíciles de encontrar. Sólo te aconsejo que si alguna vez te encuentras con ellos trátalos con el respeto y la cortesía de las viejas costumbres y sigue tu camino.*

En la antigüedad el Viejo Clan trató con algunos viejos espíritus de la naturaleza y los elementos que eran adorados como dioses. En ocasiones los vampiros también les hicieron sacrificios, pero por lo general estas criaturas se ofendían con facilidad en presencia de los no muertos, y sólo las más oscuras y siniestras, auténticas pesadillas vivientes y quimeras de la imaginación, estaban dispuestas a escuchar a los Cainitas.

Los descendientes de estos espíritus son todavía más elusivos, evitando a los vampiros siempre que pueden. Algunos se aferran a frágiles cuerpos mortales en un intento desesperado de sobrevivir en un mundo que los rechaza. Sus encuentros con el Viejo Clan son muy poco frecuentes, y los vampiros actuales no suelen tratar con ellos más allá de la simple curiosidad.

## **CAZADORES**

*La fe verdadera era algo más habitual en otros tiempos, y cada vez es un tesoro más escaso. Resulta triste que nos encontremos rechazados por quienes la esgrimen, una evidencia más de que somos los condenados.*

*La mayoría de los humanos son masas egoístas, apáticas, por lo que no es de extrañar que los consideremos rebaño y ganado. Sin embargo, de vez en cuando alguien consigue elevarse sobre sí mismo y esgrimir su luz contra las tinieblas. Sentimos el dolor de esa luz en las hogueras de la Inquisición, y todavía hay quienes, que con fe o sin ella, nos persiguen y cazan porque nos consideran una amenaza con otros propósitos.*

*No provoques la atención de los cazadores sin motivo, esa arrogancia provocó que se encendieran las hogueras y en estos tiempos la ciencia ha engendrado armas que superan con creces nuestro poder. Evítalos cuando puedas, pero si tienes que enfrentarte a ellos recuerda que condenado o no, el derecho de la presa es defenderse.*

Los antiguos del Viejo Clan recuerdan la Larga Noche, cuando la arrogancia de los Cainitas provocó el ascenso de la Inquisición, y han aprendido lo suficiente como para no abusar del ganado ni atraer atenciones innecesarias. Procuran inculcar esta lección firmemente en los jóvenes, que parecen creer que esas noches no volverán, o que los humanos se encuentran ignorantes e indefensos.

Los Tzimisce del Viejo Clan procuran respetar el territorio de la fe, manteniéndose apartados de los grupos de cazadores, pero cuando uno de ellos esgrime una estaca peligrosa se le trata con el respeto que merece un enemigo tenaz y noble: de manera implacable.

# **LUCHANDO CONTRA VIENTO Y MAREA: INTERPRETANDO AL VIEJO CLAN TZIMISCE**

## **EL VIEJO CLAN TZIMISCE EN LA CRÓNICA**

Comenzando desde el estereotipo, el Viejo Clan Tzimisce parece ejemplificar el tópico del vampiro aristocrático y romántico del siglo XIX, como sus hermanos del resto del clan, pero sin la interferencia que un poder tan alienígena y extraño como la Vicisitud puede realizar sobre el concepto. En este caso el Viejo Clan parece encajar mejor con las descripciones literarias.

Y el concepto aristocrático va mucho más de la literatura. Las viejas familias nobles de Europa Central y Oriental han sufrido los efectos de numerosas guerras y revoluciones, y sus descendientes han tenido que adaptarse, ya sea emigrando a otros países o adoptando nuevas identidades, lo que permite diversificar al Viejo Clan e incluso producir cierto choque generacional entre un viejo voivoda de

comienzos del siglo XX y un joven chiquillo Abrazado a comienzos del siglo XXI. Por otra parte, la pérdida de territorios ancestrales también permite introducir ciertos elementos nostálgicos como el intento de recuperar legados perdidos o el conflicto con los nuevos propietarios.

Un grupo del Viejo Clan podría estar formado por la prole de un mismo sire, o quizás los protectores de un dominio frente a amenazas externas, que alternan las labores de gobierno con la lucha contra facciones enemigas que quieren apoderarse del territorio. Cada personaje podría ocuparse de un ámbito diferente del dominio, lo que permitiría introducir una diversidad de conceptos.

Más allá de la vieja aristocracia, la asociación de la Tal'Mahe'Ra introduce conceptos más épicos, como los cazadores de demonios de la secta, ya sea guerreros adiestrados para combatir a las fuerzas de la corrupción o investigadores esotéricos que buscan saber prohibido y peligroso. El ámbito de la Tal'Mahe'Ra también permite la interrelación con otros clanes o la formación de coterias con intereses similares.

Por otra parte los Cainitas del Viejo Clan en la Tal'Mahe'Ra pueden haber sido educados desde su infancia con un determinado objetivo en mente, siendo su pasado una tabula rasa controlada, o pueden haber sido reclutados en otros ámbitos. Las víctimas de conflictos, quienes buscan venganza o poder para luchar contra el mal pueden convertirse en la base para crear un personaje del Viejo Clan. ¿El personaje iba a ser sacrificado a los demonios antes de recibir el Abrazo? ¿Perseguía a un vampiro del Clan Tzimisce que había convertido a su familia en engendros deformes a los que tuvo que matar? Una historia de tragedia puede ser el motivo que llevó a un personaje a aceptar el Abrazo del Viejo Clan y el motivo que llevó a un sire a elegir a su chiquillo para que pueda servir a su causa.

A la hora de interrelacionarse con otros clanes, la mediación de la Tal'Mahe'Ra puede servir para justificar la inclusión de un personaje en una Crónica de la Camarilla o el Sabbat. En el caso de la Torre de Marfil, la secta puede sentirse inclinada a aceptar a un individuo tradicionalista y que no amenaza la Mascarada con poderes extraños e inquietantes. Determinados clanes como los Toreador y Ventrue pueden mostrarse acogedores con un personaje que comprende las complejidades del protocolo y la aristocracia.

Por lo que se refiere al Sabbat, el Viejo Clan se muestra muy receloso del rito de la Vaulderie, y resulta muy improbable que acepte formar parte de una manada Cainita, especialmente si hay Tzimisce entre sus miembros. Es más probable que la inclusión en la Espada de Caín se produzca a través de la Mano Negra, con el personaje formando parte de un grupo infiltrado de la Tal'Mahe'Ra. Aún así, situaciones excepcionales bien podrían merecer el riesgo de exponerse a la contaminación de la sangre.

En cualquier caso, en comparación con otras líneas de sangre y linajes reducidos, el Viejo Clan Tzimisce abraza entre una amplia variedad de conceptos, y más allá de su alianza con la Tal'Mahe'Ra, no suele provocar demasiados conflictos en el transcurso de la Crónica. La presencia de un personaje del Viejo Clan debería ir acompañada de un cierto matiz de melancolía, como el representante de una tradición que agoniza, o el soldado de una causa perdida, pero que aún así se aferra tenazmente a la tradición y a su legado para seguir adelante, frente a la tentación de rendirse y renunciar a su cruzada para perderse en el Mundo de Tinieblas.

## TRASFONDOS

Entre el Viejo Clan Tzimisce existen quienes se muestran pragmáticos en lo que se refiere a los Trasfondos, pero también quienes se dedican a atesorar o cultivar determinados rasgos. Algunos llevan existencias nómadas y peligrosas, mientras que otros habitan dominios asentados que consideran su legado y defienden ferozmente.

Muchos Tzimisce del Viejo Clan se distancian de la humanidad, aislándose en sus fortalezas físicas y mentales, tanto para protegerse como para evitar que las emociones constituyan una debilidad. Por lo tanto los **Aliados** no son muy frecuentes en el linaje, salvo quizás unos pocos elegidos que son examinados como potenciales candidatos para el Abrazo. Los **Contactos** proporcionan relaciones más profesionales y preferibles, proporcionando información y permitiendo que el personaje pueda acceder a determinados ámbitos o recursos. Muy a menudo entre ellos se encuentran otros Cainitas, especialmente de la Tal'Mahe'Ra, pero también de otras sectas.

El Viejo Clan se muestra muy selecto con los **Criados**, valorando la lealtad por encima de todo. Quienes no dan la talla suelen quebrarse o ser desechados antes de que constituyan un problema que los enemigos del linaje puedan aprovechar. Entre ellos se encuentran aparecidos, ghouls e individuos concienzudamente Dominados, que a menudo sufren los excesos de desconfianza y paranoia que ocasionalmente aparecen en sus amos.

La **Fama** suele considerarse un rasgo contraproducente, pero algunos antiguos son conocidos en determinadas comunidades, ya sea como señores de la guerra o parientes excéntricos y distantes a los que ciertas familias pueden recurrir en busca de ayuda...y que reciben el debido respeto por la protección que el "señor" dispensó en el pasado.

Los Tzimisce del Viejo Clan no suelen abrazar con frecuencia, debido a sus criterios de selección, y a su rechazo a la condenación, así que su **Generación** no suele estar demasiado diluida. No obstante, en algunos lugares algunos miembros del linaje han abrazado despreocupadamente para reunir proles de guerreros.

La **Influencia** es muy valorada por el Viejo Clan, un recurso que a menudo cultivan cuidadosamente. El ámbito político y militar suelen ser muy frecuentados, pero también buscan otras áreas de influencia como los estudios académicos y esotéricos, y ocasionalmente el mundo criminal y comercial. Dependiendo de los planes que un Tzimisce del Viejo Clan tenga en mente, su Influencia puede resultar muy diversa.

Las relaciones entre sires y chiquillos suele ser muy estrecha, al menos en sus primeros años, pero en conjunto el Viejo Clan se encuentra muy unido, y todos sus miembros conocen al menos a un compañero de linaje al que acudir en busca de ayuda, por lo que los **Mentores** son relativamente frecuentes, aunque también exigen respeto y servicios a cambio.

Los Tzimisce del Viejo Clan no suelen ocupar una **Posición** abierta en las grandes sectas y este trasfondo suele ser el reconocimiento personal de los Cainitas de una zona. De la misma manera, pocos se encontraban infiltrados como **Miembros de la Mano Negra** del Sabbat, por el temor a contaminarse con la corrupción de sus hermanos Tzimisce. Cuando era necesario adoptar una **Identidad Alternativa**, a menudo se hacen pasar por vampiros del clan Tzimisce o Ventrue.

De la misma forma que los Criados, el Viejo Clan selecciona con cuidado a su **Rebaño**, una vez más para evitar la corrupción y la contaminación. Los mortales condicionados suelen ser el tipo de ganado más frecuente para el linaje, y a menudo revisan a sus recipientes o les ordenan que se sometan a análisis médicos para comprobar que su estado de salud es aceptable para su alimentación.

Los **Recursos** suelen ser un trasfondo presente entre los antiguos del Viejo Clan o jóvenes bien situados en linajes bien situados. Procuran que sus dominios estén bien mantenidos y administran sus finanzas para momentos de necesidad o para invertirlo en diversos proyectos, apoyar operaciones de otros compañeros de clan, etc.

## DISCIPLINAS

Al contrario que los Cainitas de otros clanes, los Tzimisce del Viejo Clan no buscan una acumulación excesiva de poder, sino que buscan cierto equilibrio y rechazan algunas Disciplinas. Muchos creen que un exceso de poder personal sólo contribuye a fortalecer a la Bestia, y que algunos poderes tienen una naturaleza corrupta más allá de sus efectos grandiosos.

La actitud de los Tzimisce del Viejo Clan hacia las Disciplinas suele ser pragmática, centrándose primero en los poderes que constituyen el legado del linaje. El Viejo Clan suele decantarse por el Animalismo en las zonas rurales y la Dominación en las urbanas, buscando facilitar la alimentación. Por otra parte, el Animalismo suele ser desarrollado por los Tzimisce del Viejo Clan que viajan con frecuencia, mientras que los que ostentan una posición más estable o gobiernan dominios prefieren el uso de la Dominación.

Sin embargo, más allá de estas preferencias genéricas, el Auspex suele estar muy extendido en todo el linaje, apreciando sus efectos para obtener información y descubrir engaños. Los Kolduny que se dedican a la investigación esotérica también encuentran muy útiles sus poderes de videncia.

Más allá de las Disciplinas que constituyen el legado del Viejo Clan, los poderes físicos como Celeridad, Fortaleza y Potencia son apreciados entre quienes valoran la disciplina marcial y la mejora de las habilidades personales. La Ofuscación también se considera útil para evitar atraer atenciones indebidas y mantener un perfil discreto y privado, mientras que quienes prefieren hacer ostentación de su poder y majestad utilizan la Presencia.

Más allá de estos poderes, los Tzimisce del Viejo Clan actúan con precaución hacia los poderes “exclusivos” creados por otros clanes, y desconfían especialmente de las Disciplinas que transforman el cuerpo total o parcialmente. Por lo general rechazan poderes como Obtenebración, Protean, Serpentinis y sobre todo la Vicisitud de sus hermanos corruptos, así como otras Disciplinas que consideran dejan marcas irremediables sobre el cuerpo y el alma de quien las usa. Algunos Tzimisce del Viejo Clan no son tan escrupulosos, y limitan su rechazo a la Vicisitud.

Aunque no está extendida en todo el Viejo Clan, varios miembros del linaje consideran la magia de sangre, y sobre todo la Hechicería Koldúnica, como un arte refinado y una senda aceptable hacia el poder, siempre que proceda de una fuente que no esté corrupta. Otros también desconfían de las consecuencias de su uso, asociándolo con la corrupción demoníaca.

Pero más allá de su desconfianza a los efectos corruptores de las Disciplinas, el Viejo Clan dispone de auténticos eruditos que las estudian y diseccionan con fría eficiencia, aunque no las manejen. Con el saber adquirido desarrollan medios y estrategias para predecir las armas de sus enemigos, y las mejores formas de neutralizarlas o volverlas contra ellos. Se rumorea que los Tzimisce del Viejo Clan han

desarrollado rituales que purgan la Vicisitud de la carne, cadenas embrujadas que impiden a sus enemigos cambiar de forma y sustancias que inhiben el uso de la sangre.

## **ANIMALISMO**

Pocos Tzimisce del Viejo Clan siguen la Senda de la Bestia, y por lo tanto perciben los poderes de Animalismo de manera pragmática, considerándolos su derecho a controlar las bestias de sus dominios y alimentarse de ellas. Entre los miembros del Viejo Clan que gobiernan dominios rurales esta Disciplina suele encontrarse muy extendida, y algunos incluso dirigen hordas de animales que los acompañan y constituyen su séquito y su puño cuando es necesario.

Los maestros del Animalismo en el linaje saben dar a la Bestia otros usos aparte de dominar a los animales, haciendo que los instintos demoníacos de sus enemigos se vuelvan contra ellos, incapacitándolos para actuar.

### **LA LOCURA DEL REDIL (ANIMALISMO 6)**

Todos los vampiros saben que su extraña naturaleza produce inquietud en los animales y otras criaturas naturales y sólo mediante el uso de su poder son capaces de tranquilizarlas. Los Tzimisce del Viejo Clan conocen esta situación, y han desarrollado este poder de Animalismo para utilizarla en su provecho.

Cuando se invoca La Locura del Redil, la sangre del vampiro amplifica su naturaleza monstruosa, provocando el pánico en todos los animales, que huyen a su paso. Con suficiente intensidad, este miedo también puede imbuirse en mortales y vampiros.

**Sistema:** El jugador tira Manipulación + Intimidación (dificultad 6). Con un éxito, los animales naturales huyen a su paso, con tres éxitos este miedo afecta a mortales y vampiros. Los mortales tendrán que gastar deliberadamente un punto de Fuerza de Voluntad cada turno para permanecer en presencia del vampiro. En cuanto a otros vampiros, pueden gastar un punto de Fuerza de Voluntad y además tendrán que hacer una tirada de Coraje (dificultad la Fuerza de Voluntad permanente del usuario de este poder) para poder liberarse de los efectos.

El poder afecta a quienes ven al vampiro directamente o se encuentran a menos de un radio de diez metros de él, y sus efectos se disipan de manera paulatina a medida que se aleja, aunque una víctima asustada puede decidir seguir corriendo hasta sentirse a salvo.

Aunque la Locura del Redil servirá para deshacerse de alguna bestia o mortal molesto, puede causar efectos devastadores provocando la huida de manadas enteras o de multitudes descontroladas. Normalmente el vampiro se encuentra a salvo de los efectos de este caos, ya que las víctimas de este poder procuran alejarse de él.

## **AUSPEX**

Los poderes de Auspex resultan muy útiles tanto para buscar presas como para conseguir información. Los Kolduny del Viejo Clan suelen desarrollarlos para obtener visiones del futuro o del más allá. También constituye una buena defensa para la mentalidad de asedio del linaje, detectando mentiras y engaños...y potenciales asesinos.

Se dice que algunos antiguos del Viejo Clan son capaces de patrullar sus dominios en letargo, vagando como espíritus y pudiendo realizar algunos efectos sobre lo que les rodea. Otros son navegantes habituales del plano astral, desentendiéndose de los asuntos del mundo físico en búsquedas enigmáticas de las que regresan más sabios y extraños.

### **BORRAR LA HUELLA ESPIRITUAL (AUSPEX 6)**

Todo el mundo deja una impronta espiritual que los maestros del Auspex pueden reconocer, y que permite seguir el rastro de una persona familiar o desconocida. Hace tiempo que los vampiros del Viejo Clan desarrollaron este poder para poder mantener su privacidad y neutralizar los intentos de perseguidores y espías de localizarles. A grandes rasgos, el poder interfiere en los intentos de seguir el rastro espiritual del vampiro, confundiendo y borrando sus huellas.

**Sistema:** El jugador tira Manipulación + Subterfugio (dificultad 6) y pasa un turno concentrándose en el entorno que le rodea, sobre sí mismo o sobre un objeto concreto que quiere "ocultar." Cada éxito obtenido en la tirada elimina un éxito de la tirada de activación de un poder de Auspex para obtener información sobre el elemento así ocultado. Además, si se utiliza un poder de videncia para intentar localizar al vampiro, éste será consciente del intento.

Los éxitos de este poder neutralizan un intento de obtener información, anulando el poder o reduciendo la información obtenida. Sin embargo, los éxitos obtenidos se gastan y es necesario volver a utilizar poder para escudar un lugar o persona de posteriores intentos de investigación espiritual.

Quienes usen Auspex u otros poderes de videncia para obtener información, en principio no serán conscientes del intento de ocultación, pero si obtienen tres o más éxitos por encima de quien utilizó Borrar la Huella Espiritual se darán cuenta de que alguien utilizó un poder de ocultación.

## **DOMINACIÓN**

Los Tzimisce del Viejo Clan utilizan Dominación con un pragmatismo similar al uso de Animalismo, considerándose “pastores” de sus rebaños humanos. Además de facilitar la alimentación, este poder también les permite borrar la memoria de testigos comprometedores, fortalecer la lealtad de sus servidores, e incluso observar a través de los ojos de otros.

El Viejo Clan no suele preocuparse mucho de las consecuencias que pueden ocasionar al ejercer de manera implacable un dominio tan intrusivo en las mentes de los mortales. Los más “compasivos” esculpen las mentes de forma que la obediencia parezca surgir de manera natural o que la víctima la considere una decisión propia.

Aunque no son tan conocidos por ser maestros de Dominación, se rumorea que los Tzimisce del Viejo Clan son muy hábiles preparando la activación de los poderes de esta Disciplina a largo plazo, preparando traiciones inesperadas, e incluso llegando a extender su dominio sobre los descendientes de sus servidores, aunque no los hayan conocido en persona.

## **MIRADA DE HIELO (DOMINACIÓN 6)**

El dominio de la mente es tan completo a este nivel que el Cainita ni siquiera necesita dar órdenes verbales, basta con una simple mirada y un instante para someter voluntades ajenas. Aunque las órdenes más complejas están descartadas, el vampiro puede detener a una persona y anular su voluntad en medio de una acción. Con este poder los Tzimisce del Viejo Clan han salvado sus vidas al detener ataques por sorpresa.

**Sistema:** El vampiro debe establecer contacto visual con su objetivo y a continuación realizar una tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad. Si vence, el objetivo queda inmóvil y cesa cualquier acción normal o extendida que estuviera realizando, mirando hipnotizado al vampiro. Si el vampiro aparta la mirada, la víctima permanece en ese estado hasta el final de la escena.

Para romper este trance antes de tiempo, la víctima debe resultar herida o sufrir algún tipo de dolor o trauma. De lo contrario permanece inmóvil y con la mirada perdida, ajena a lo que ocurre a su alrededor.

## **HECHICERÍA KOLDÚNICA**

Muchos Tzimisce creen que su conocimiento de la Hechicería Koldúnica procede de un pacto que realizó el Más Viejo con el demonio Kupala, pero los Tzimisce del Viejo Clan consideran que no es así, que el Más Viejo reclutó a varios hechiceros de la sangre en su clan y con ellos consiguió dominar al poderoso demonio.

Sea cierta una versión u otra, el hecho es que la Hechicería Koldúnica se encuentra muy extendida en el Viejo Clan, con poderosos practicantes que obtienen su poder de la tierra de múltiples lugares. Los practicantes más antiguos de la magia de la sangre utilizan el poder del sacrificio para obtener efectos espectaculares. El sacrificio en su estado puro puede servir para apaciguar a poderosos espíritus, mientras que un sacrificio corrompido puede servir como chivo expiatorio para destruir las semillas de la corrupción. El pragmatismo y la espiritualidad suelen mezclarse a partes iguales entre los Kolduny del linaje.

Los rituales koldúnicos del Viejo Clan suelen estar relacionados con la purificación, la invocación y protección de los espíritus. Debido a su enfrentamiento con otros Tzimisce, también han desarrollado rituales para invertir los efectos de la Viciitud o “purgarla” de la sangre contaminada. Algunos rituales incluso tienen efectos parecidos a la Contramagia, dificultando o neutralizando el poder de otros hechiceros.

Los Kolduny del Viejo Clan practican todas las Vías elementales de la magia de la sangre, aunque las más extendidas en el linaje son la Vía de la Tierra y la Vía del Viento. A través de la colaboración con la Tal'Mahe'Ra mezclaron sus conocimientos koldúnicos con la nigromancia, creando Vías relacionadas con el inframundo, como la Vía del Pozo o la Vía de Enoch, que sirven para tratar con los habitantes del más allá.

## **NUEVOS RITUALES DE HECHICERÍA KOLDÚNICA**

Los siguientes rituales son frecuentes en el Viejo Clan, aunque con el paso del tiempo su conocimiento ha pasado a otros vampiros del clan Tzimisce.

## **NIVEL UNO: LA MARCA DE LA METAMORFOSIS**

Este ritual fue desarrollado hace mucho tiempo por los Tzimisce del Viejo Clan para detectar la presencia de la Vicisitud en una criatura. Tras consumir la crisálida de una mariposa u otro insecto, el Cainita se concentra y mediante una tirada de Percepción + Ocultismo puede detectar si una criatura ha cambiado su forma mediante algún poder sobrenatural. Con un éxito el vampiro sabe que se ha producido algún cambio en general y con tres éxitos puede determinar el tipo de poder utilizado para realizar los cambios. La detección sólo afecta a los cambios físicos realizados sobre el cuerpo de una criatura. No detecta los cambios producidos por Disciplinas que producen efectos ilusorios y mentales como Ofuscación y Quimerismo.

## **NIVEL DOS: DESVELAR LOS SECRETOS**

El Koldun realiza una serie de invocaciones y cánticos en los que exige conocer la identidad de los espíritus y se presenta a sí mismo como señor y propietario de la tierra, tras lo cual sentirá cómo una voz fantasmal susurra en sus oídos las características del espíritu. Estas características incluyen los niveles de Rabia, Gnosis y Fuerza de Voluntad, los hechizos, puntos de poder, etcétera, tan solo de un espíritu, que deberá estar a la vista. A mayor número de éxitos, mayor cantidad de información. Nótese que ningún koldun escuchará una voz que le diga "tiene Rabia 4 y el Hechizo de Materialización". En su lugar, es más probable que las frases sean tipo "Su rabia es temible, pero no desatada, y los dos mundos conocen su rostro y su mano".

## **NIVEL TRES: ARMADURA ESPIRITUAL**

El Koldun pasa varias horas en murmuraciones de antiguos encantamientos mientras embadurna su cara y su pecho con tres puntos de sangre. Concluido el ritual, el koldun se yergue con una poderosa, pero invisible, armadura espiritual. Ésta armadura protege únicamente contra los ataques de los espíritus, no de los seres físicos. Cada éxito obtenido podrá ser sumado a las tiradas de absorción contra el daño causado por los espíritus, sea letal, agravado o contundente. El efecto durará el doble de las horas que hayan sido invertidas en la realización del ritual.

## **NIVEL CUATRO: PURIFICACIÓN**

Este ritual permite al koldun curar casi cualquier tipo de afección en otros, aunque no funciona tan bien sobre uno mismo. El Demonio debe encender hogueras de forma ritual, según la tradición eslava, frotando grandes palos en los agujeros de unos bloques de madera especiales. Encenderá de este modo dos hogueras, tras lo cual colocará al paciente sobre ellas en una camilla elevada, cuidando de que no se queme. Los vampiros deberán superar una tirada de Röttschreck a dificultad ocho, razón por la cual los kolduny se aseguran de atarlos bien a la camilla. Tras una hora de invocaciones, el koldun enciende una rama de sauce en una de las hogueras y la pasa por encima del cuerpo del paciente, desde la cabeza hasta los pies, varias veces, naturalmente sin tocarlo, durante alrededor de dos horas, mientras invoca a los espíritus del fuego para que curen al paciente. En ese tiempo, el paciente debe superar tiradas de Coraje a dificultad nueve.

El koldun realizará, mientras dure la Purificación, tres tiradas para el ritual, acumulando los éxitos. El fracaso en una de ellas no hará perder los éxitos en las anteriores, ya que los éxitos se acumularán después de haberlos contabilizado separadamente. El Narrador determinará cuántos hacen falta para curar la enfermedad en concreto, desde uno para una simple gripe a diez o más para un cáncer en fase avanzada, el SIDA o similar. Aunque no se logre curar por completo la enfermedad, es posible atenuarla, con lo que un uso posterior reduciría los éxitos necesarios para extirparla por completo.

Este ritual afecta a cualquier tipo de enfermedad, desde las virales hasta las genéticas, bacterianas o de la sangre, tanto en mortales como en vampiros. No afectará a enfermedades de origen sobrenatural causadas por poderes de nivel mayor que cuatro, pero sí a enfermedades sintéticas creadas en laboratorio.

Una variante de este ritual permite a los Tzimisce del Viejo Clan purificarse a sí mismos o a otros de los efectos de la Vicisitud. Cada éxito en este ritual (a nivel 10) permite eliminar un nivel de Vicisitud, al coste de un nivel de daño agravado, pero si el vampiro ha desarrollado Vicisitud por encima de Nivel Cuatro se considera que la enfermedad se encuentra demasiado avanzada para erradicarla. No obstante, se rumorea que los ancianos del Viejo Clan han desarrollado rituales que permiten curar estados avanzados de la enfermedad.

## **NIVEL CINCO: MATAR A LOS KUPALA**

Los Kupala son espíritus creados por el demonio del mismo nombre, lo que los Garou llamarían Perdiciones. En una noche diferente cada año, la Celosía se debilita (la puntuación baja a dos) y la fuerza de estos espíritus aumenta (para determinar la fecha se tira Percepción +Astrología, a dificultad siete,

como mínimo). En esta noche, la corrupción de la tierra aumenta enormemente, y los Kupala infectan el suelo y todo lo que tocan. La tierra y sus amos son uno, y a los Tzimisce no les gusta que otros corrompan sus tierras (para eso se bastan solos). Por lo tanto, en la noche adecuada de cada año todos los Tzimisce de los alrededores viajan a un punto concreto para la fiesta de la Noche de Kupala, donde liberan a la tierra del mal durante un año más. Una vez llegados al lugar donde se celebrará el ritual, todos los Tzimisce comparten su sangre entre sí en la ceremonia que actualmente es conocida como Vaulderie, y las últimas gotas se vierten sobre la tierra. Entonces, los Kolduny del clan realizan el ritual que abrirá el velo entre las tierras de los mortales y las del espíritu (la Penumbra), permitiendo a los Tzimisce enfrentarse a los Kupala en persona.

Todos los participantes entran inmediatamente en frenesí, y pasan a la Penumbra, atacando a los espíritus con la furia sobrenatural que les proporciona el ritual. Una vez concluida la batalla, los Demonios vuelven a sus refugios, extendiéndose la hospitalidad durante esa noche a todos los participantes en la matanza, que renuevan así su pacto para proteger la tierra. La tregua dura lo suficiente como para que todos vuelvan a sus feudos, alrededor de dos semanas. Aparte de los efectos de la Vaulderie, la puntuación de Celosía en toda la zona se mantiene un punto más baja de lo normal durante tantas semanas como éxitos haya tenido el Koldun que realizó el ritual (sólo puede realizarlo uno al mismo tiempo, y por lo tanto no pueden sumarse éxitos), y todos los Tzimisce participantes tienen un -1 a la dificultad en todas sus tiradas de Hechicería Koldúnica, Dominación, Presencia, Ofuscación, Protean, Animalismo, Auspex y Obtenebración en sus Dominios respectivos. Obviamente, hay que enfrentarse físicamente a los demonios, por lo que nadie garantiza que todos los participantes salgan vivos...

**Kupala:** Fuerza de Voluntad 4, Rabia 7, Gnosis 5, Poder 30

**Hechizos:** Corrupción, Materialización, Metamorfosis, Posesión, Sentir Trochas.

**Materializado:** Atributos físicos a 3, Atributos Mentales a 2, siete Niveles de Salud sin penalización por heridas, Esquivar 2, Pelea 3, dos acciones por turno (como Celeridad 1, pero sin gastar sangre).

**Ataques:** garra o mordisco(Fuerza +1 de daño agravado.).

No se recomienda (ni se puede) beber su sangre.

## **NUEVA VÍA KOLDÚNICA: VÍA DE LA MONTAÑA**

**Atributo:** Resistencia

Esta Vía fue desarrollada por los Kolduny del Cáucaso, con la ayuda de los espíritus de las altas montañas, y es poco conocida más allá de esta zona, aunque algunos Tzimisce del Viejo Clan que habitan en otros dominios montañosos también la practican. Las montañas son consideradas fortalezas que ofrecen refugio al practicante, y desde donde puede devolver los ataques a sus enemigos.

### **• VISIÓN DE LA CUMBRE**

El Koldun puede variar su perspectiva desde un lugar que pueda ver desde su posición actual, para observar más allá de un obstáculo, desde una ubicación más elevada o para espiar sin ser visto.

**Sistema:** El personaje se concentra durante un turno y en la tirada de activación de este poder, cada éxito permite trasladar la visión del personaje en cualquier dirección en un radio de diez metros, que no esté obstaculizado (el personaje no puede ver a través de un muro, pero puede situar su visión encima del muro para ver lo que hay más allá, por ejemplo), como si estuviera mirando desde ese lugar. El personaje debe permanecer concentrado y quieto en su lugar para no interrumpir la visión.

### **•• RESISTENCIA DE LA PIEDRA**

El Koldun puede invocar a los espíritus de la montaña para adquirir la fortaleza y resistencia de la roca durante un breve espacio de tiempo.

**Sistema:** El número de éxitos en la tirada de activación es el número de turnos que este poder permanece activado. El personaje adquiere tres puntos de Resistencia que le permiten absorber todo tipo de daño, incluyendo el daño agravado de fuentes que normalmente dañarían a los vampiros.

### **••• CORRER POR LA MONTAÑA**

El Koldun puede moverse con normalidad a lo largo de cualquier superficie, incluso desafiando las leyes naturales.

**Sistema:** El Koldun gasta un punto de sangre y durante el resto de la escena puede caminar o correr sobre cualquier superficie tirando Destreza + Atletismo. La dificultad de la tirada depende de la superficie: la nieve puede ser dificultad 5; una superficie fina como el filo de una espada, dificultad 6, el agua, dificultad 7; una pared rocosa vertical, dificultad 8 y el techo de una caverna dificultad 9.

Aunque este poder fue desarrollado para moverse por paisajes montañosos difíciles, funciona igual en situaciones equivalentes (como la pared y el techo de una casa, por ejemplo).

#### .... LECHO DE ROCA

Este poder permite a un Koldun buscar refugio dentro de la piedra y la roca para protegerse de la luz del sol o de la persecución. Se trata de una fusión perfecta, que no deja rastro en la superficie, aunque el vampiro puede ser detectado mediante medios sobrenaturales.

**Sistema:** El koldun gasta un punto de sangre y la fusión se completa en tres turnos (aunque puede acelerarla gastando tres puntos de sangre y la fusión se completará en un turno). Funciona de forma similar al poder de Protean: Fusión con la Tierra, pero sólo funciona en piedra y roca.

#### ..... AVALANCHA

Este poder nada sutil y peligroso en su descontrol permite al Koldun invocar la ayuda de los espíritus de las montañas, provocando avalanchas. Si no hay montañas en las proximidades, estos espíritus sacudirán las raíces de la tierra, provocando un pequeño terremoto.

**Sistema:** El jugador activa el poder derramando tres puntos de su sangre sobre la tierra y lanzando un poderoso grito de auxilio. Los efectos son variables en función del entorno, pero el koldun puede dirigir en parte la cólera de la montaña contra sus enemigos. Cada turno durante toda la escena puede señalar a un enemigo y con una tirada de Manipulación + Supervivencia (la dificultad es la Resistencia + Atletismo del oponente) derribarlo en el suelo. Sin embargo, una vez utilizado no puede utilizar el poder sobre un mismo enemigo hasta que lo invoque de nuevo.

De la misma manera durante esa misma escena el Koldun puede señalar en una ocasión una montaña o tocar el suelo para que tiemble, provocando un terremoto de intensidad media, que afecta a una zona de unas decenas de metros. Sus efectos concretos quedan en manos del Narrador, pero normalmente es más destructivo con rocas o edificios en situación precaria.

## NUEVA LÍNEA DE SANGRE: KOLDUNY

La Hechicería Koldúnica está extendida tanto en el Viejo Clan como en el resto de los Tzimisce, que ven en la magia de la sangre un legado que simboliza su unión con la tierra. No es un arte fácil, y mientras los Demonios más pragmáticos aprecian su utilidad, los más espirituales la consideran una religión y un sacramento que administran. Quienes la practican asiduamente son considerados Kolduny.

Sin embargo, en tiempos antiquísimos un grupo de brujos, hechiceros y sacerdotes Tzimisce decidió fortalecer su pacto con la tierra. No veían con buenos ojos la actitud del Más Viejo y desconfiaban de sus motivos. Al igual que los Tzimisce del Viejo Clan compartían su rechazo a la Vicisitud y sus teorías sobre la corrupción espiritual. Cuando se produjo el cisma con el resto del clan Tzimisce, estos Kolduny se unieron al Viejo Clan, a menudo convirtiéndose en consejeros o incluso gobernando sus propios dominios.

Aunque nunca fueron numerosos, los Kolduny prosperaron en la Tal'Mahe'Ra, beneficiándose del conocimiento esotérico atesorado por la secta. Unos pocos fueron aceptados en la ciudad de Enoch, pero la mayoría preferían permanecer en el mundo físico, protegiendo la tierra junto al resto del Viejo Clan.

Con el paso del tiempo los Kolduny se separaron, aunque mantuvieron una ligera alianza, poniendo su compromiso a la tierra por encima del linaje. La mayoría permaneció junto al Viejo Clan, ya fuera en la Tal'Mahe'Ra o fuera de ella, mientras que otros acudieron a los Cainitas que gobernaban otros dominios para protegerlos de la corrupción. Muchos de ellos cayeron luchando contra otros Tzimisce o contra los Tremere, que buscaban arrebatarles sus secretos.

Para evitar que su saber se perdiera, los Kolduny compartieron su saber con otros Tzimisce del Viejo Clan, quizás no tan dedicados a la tierra, pero con el suficiente poder como para asumir la responsabilidad de luchar contra la corrupción. De esta manera el estudio de la Hechicería Koldúnica se extendió incluso entre Demonios que no eran Kolduny.

Hacia finales del siglo XX los Kolduny no eran demasiado numerosos. Los más antiguos del linaje se habían refugiado en Enoch, bajo la protección de la Tal'Mahe'Ra, y perecieron cuando la ciudad cayó.

Ahora, solitarios y aislados, apenas queda un puñado de Kolduny, dispersos en varios dominios gobernados por los Tzimisce del Viejo Clan. Teniendo en cuenta la presencia de otros practicantes de la Hechicería Koldúnica entre los Demonios, pocos Cainitas fuera del clan saben que existe un linaje tan vinculado al estudio de la magia de la sangre.

**Apodo:** Kolduny. Muchos Kolduny se consideran Znakhar o “Curanderos” para distinguirse de los Kolduny “menores” que sólo piensan en su beneficio sin reverenciar el poder que les ha dado la tierra.

**Secta:** La mayoría de los Kolduny están aliados con el Viejo Clan Tzimisce, y por lo tanto muchos de ellos pertenecían a la Tal'Mahe'Ra. Tras la caída de la secta los pocos Kolduny que quedan se

consideran miembros de la Liga de Oradea, aunque entre ellos hay algunos Cainitas Independientes e Inconnu. Por lo general los que sirven a algún señor vampírico se consideran parte de las alianzas de su señor.

**Apariencia:** Los antiguos del linaje muestran señales o elementos del antiguo paganismo eslavo y caucásico, y los más jóvenes a menudo les imitan. No obstante, los más modernos suelen vestirse con ropas formales y discretas para no llamar la atención, y no son muy diferentes de los campesinos o artesanos de los dominios rurales que habitan. Algunos incluso parecen sacerdotes o monjes, si se ignora el hecho de que no llevan los símbolos religiosos tradicionales.

**Refugio:** A menudo habitan junto a los señores Cainitas que aconsejan, pero todos los Kolduny disponen de un pequeño santuario íntimo, a veces en un jardín o claro del bosque, y en otras ocasiones en catacumbas o sótanos cerrados. Estos lugares les sirven para comunicarse con los espíritus y los más poderosos incluso controlan lugares de poder que han arrebatado a otras criaturas sobrenaturales. Generalmente su modo de vida es bastante frugal y no suelen hacer ostentación de riqueza.

**Trasfondo:** Los sires Kolduny buscan personas que hayan entrado en contacto con lo sobrenatural y hayan cambiado en el proceso. Aunque suelen relacionarse con ocultistas y neopaganos, por lo general buscan adiestrar a sus aprendices durante años antes del Abrazo, inculcándoles la reverencia debida a la tierra y a los principios que defienden.

**Creación del personaje:** Casi todos los Kolduny aprecian los Atributos Mentales como primarios, aunque dependiendo del tipo de espíritus con que se relacionen y el tributo exigido por la tierra, eso puede cambiar en ocasiones. Los Conocimientos son muy apreciados, especialmente los relacionados con el conocimiento de la tierra. Muchos siguen Sendas de Iluminación eruditas como la Senda de Caín o la Senda de Lilith, pero también conservan el arcaico Camino del Cielo adaptado a las creencias paganas. No obstante, otros también conservan su Humanidad. Los Trasfondos más frecuentes en el linaje son Aliados, Mentor y Criados.

**Disciplinas de clan:** Animalismo, Auspex, Hechicería Koldúnica

**Debilidad:** Como todos los Tzimisce, los Kolduny son criaturas muy territoriales, que mantienen un refugio particular y lo vigilan fieramente. Allí donde duerma un Kolduny, debe rodearse con al menos dos puñados de tierra de un lugar importante para él en su vida mortal: quizá su lugar de nacimiento o el cementerio donde se le sometió a los ritos de creación. De lo contrario, la Reserva de Datos del personaje se reduce a la mitad cada 24 horas, hasta que sólo pueda usar un dado en todas sus acciones. Esta penalización se mantiene hasta que descansa un día entero entre su tierra.

Además, debido a su peculiar conexión mística con la tierra, el aura de los Kolduny se encuentra marcada con una fuerte intensidad. Todas las dificultades para detectar su naturaleza se reducen en -2 y los humanos normales se sienten incómodos en su presencia.

**Organización:** El linaje nunca ha estado demasiado organizado, más allá de las relaciones entre maestros y aprendices, y cada uno de ellos procura abrirse camino en solitario. Existe contacto personal entre algunos Kolduny, así como cierta comunicación a través del Viejo Clan Tzimisce.

**Cita:** *“Sabes que estás unido a la tierra, y sin embargo, no la escuchas. Yo te enseñaré cuál es su voluntad.”*

## MÉRITOS Y DEFECTOS

La existencia azarosa de los Tzimisce del Viejo Clan a menudo les lleva a desarrollar numerosos Méritos y Defectos relacionados con su cruzada. En cualquier caso, recuerda siempre que se trata de reglas opcionales sujetas a la aprobación del Narrador, y tampoco deberías sobrecargar a tu personaje con ellos hasta convertirlo en un arsenal andante sin una buena razón.

Muchos miembros del Viejo Clan son supervivientes natos, habiendo superado numerosas adversidades ya en vida, por lo que suelen ser individuos **Arrojados**. Derivado de su peligroso modo de vida, algunos sufren algún tipo de **Desfiguración** o **Herida Permanente**, y de hecho algunos sires mutilan de manera deliberada y ceremonial a sus chiquillos antes de concederles la sangre, ya sea cortándoles la nariz, una oreja, o dejándoles una marca visible en el rostro.

Aunque no sigan una Senda de Iluminación, algunos Tzimisce del Viejo Clan se aferran un **Código de Honor** personal, ya sea dedicándose a proteger un dominio o luchar en una cruzada. Algunos incluso mantienen una **Exclusión de Presa**, negándose a dañar a los inocentes, o a las familias a las que protegen. En su celo suelen volverse **Territoriales** con los lugares o personas que protegen, desconfiando de los extraños. Otros son **Vengativos**, guardando cuentas pendientes de sus anteriores vidas, y hacen **Enemigos** con facilidad.

Aunque muchos miembros del Viejo Clan llevan existencias solitarias, a menudo actúan unidos frente a amenazas comunes, y suelen estar **Protegidos** frente al abuso, ya sea a través de otros compañeros del linaje o aliados de otros clanes. Otros pueden invocar **Deudas de Gratitud**, debido a servicios realizados en el pasado, o al agradecimiento de quienes han sido salvados por su intervención.

De la misma manera muchos miembros del linaje suelen tener mortales o vampiros bajo su protección o se encuentran en deuda por favores recibidos en el pasado.

Entre las características sobrenaturales que el Viejo Clan suele adquirir suele encontrarse la **Repulsión por Cruces** o símbolos sagrados, un rasgo quizás derivado a que el linaje es muy consciente de la condenación de los Cainitas. Otros creen que podría tener una connotación más siniestra, quizás causado por la alianza con la Orden de Moloch...

Si el Narrador lo considera adecuado, un personaje del Viejo Clan podría adquirir Méritos y Defectos del Libro del Clan: Tzimisce, excepto obviamente, aquéllos relacionados con el uso de Vicisitud.

Los siguientes Méritos y Defectos han sido diseñados pensando en personajes del Viejo Clan. Alguno de ellos bajo las circunstancias apropiadas puede resultar adecuado para personajes de otros clanes, pero en cualquier caso el Narrador siempre es quien tiene la última palabra sobre lo que permite en la Crónica.

### **EXQUISITO (Mérito de 2 puntos)**

Quizás seas especialmente refinado o paranoico, y hasta cierto punto eso te permite detectar sustancias extrañas en la sangre. Siempre que consumas algún tipo de sangre, realizando una tirada de Percepción + Medicina puedes determinar si hay alguna sustancia extraña (drogas, venenos, etc.). La dificultad de la tirada es habitualmente 6, pero para detectar si un mortal tiene sangre de vampiro en su sistema la dificultad es de 8. Matices más detallados quedan fuera del alcance de este Mérito.

### **INMUTABLE (Mérito de 2 puntos)**

Desde hace siglos el Viejo Clan ha tratado de protegerse de los efectos corruptores que alteran el cuerpo, como la Vicisitud, y ya sea debido a una protección especial o una inmunidad adquirida, posees una resistencia inherente a la Vicisitud y otros poderes o hechizos que traten de alterar tu cuerpo o convertirlo en otra cosa. La dificultad de todos estos poderes, ya sean beneficiosos o dañosos, se incrementan en +2 cuando se dirigen hacia ti. Esta resistencia no afecta a los poderes que simplemente creen una ilusión sobre tu apariencia real.

### **TIERRA FAMILIAR (Mérito de 3 puntos)**

Te encuentras especialmente vinculado a la tierra que mantiene tu linaje, y eres capaz de orientarte sin problemas para llegar hasta ella, pues siempre tienes una idea aproximada de donde se encuentra. Si dejas al menos un puñado de tu tierra familiar en algún lugar puedes dirigirte hacia él con una tirada de Percepción + Alerta (dificultad 8). Si la tierra es de alguna manera esparcida o contaminada, la conexión desaparece. Por otra parte esta opción tampoco carece de peligros; algunos místicos podrían utilizar tu conexión con la tierra para afectarte con sus hechizos.

### **SUSURROS SINIESTROS (Defecto de 1 punto)**

Debido a la paranoia provocada por las leyendas y advertencias de tus antiguos o a algo más inquietante, el hecho es que estás seguro de que escuchas la Voz del Más Viejo susurrándote en tus sueños y el recuerdo no deja de acosarte. Al despertar debrás hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7) o perderás un dado en todas las acciones durante esa noche. Si fracasas, seguirás oyendo los susurros.

### **MARCA ESPIRITUAL (Defecto de 3 puntos)**

Aunque no seas un Koldun, te encuentras especialmente unido al mundo de los espíritus, que ha dejado tu impronta en ti. Todas las dificultades para detectar tu naturaleza se reducen en -2 y los humanos normales se sienten incómodos en su presencia. Este Defecto no puede ser adquirido por los Kolduny u otros linajes con una debilidad similar.

## CAPÍTULO TRES: DE SANGRE PURA

*Correrán ríos de sangre antes de que conquistemos nuestra libertad, pero esa sangre debería ser la nuestra.*

-Mahatma Gandhi

A pesar de su rechazo hacia los demás Tzimisce, los miembros del Viejo Clan pueden resultar igual de crueles y malignos. A pesar de su dedicación de salvar al mundo de la corrupción demoníaca, dan poco valor a las vidas y no vidas de los demás. Su cruzada está por encima de todo, y en su fanatismo muchos no se dan cuenta de que pierden los escasos fragmentos de lo que los hace humanos.

Pero más allá de esta dedicación, las jóvenes generaciones del Viejo Clan se abren paso en un mundo muy diferente al que conocieron sus ancestros. Algunos contemplan lo que les rodea con cinismo fatalista, pero otros agradecen la nueva oportunidad de dar sentido a su existencia, ya sea cazando demonios, protegiendo a la humanidad o simplemente sobreviviendo en la noche.

Los siguientes personajes del Viejo Clan pueden encajar en diversas Crónicas como personajes independientes o al servicio de los deseos del Narrador. Están dispuestos a sobrevivir en tus Crónicas o a proporcionarte inespíración para que crees tus propios personajes. Sin embargo, procura mostrarte digno, no se toman nada bien la falta de respeto y podrían hacerte pagar las consecuencias...

## EL CRONISTA DEL VIEJO CLAN

**Cita:** *“Creemos que existe un límite para el miedo. Sin embargo sólo es así hasta que nos encontramos con lo desconocido. Todos disponemos de cantidades ilimitadas de terror.”*

**Trasfondo:** Naciste siendo el hijo único de una madre soltera en una casa enorme y llena de recuerdos y fantasmas...o eso decían los vecinos. Aunque eras un niño solitario y “raro”, tenías una especie de encanto que te permitió hacer unos pocos amigos entre otros niños del barrio. Te gustaba la compañía, pero la mayor parte del tiempo te encontrabas solo. Había algo en ti que mantenía a distancia a los demás, algo que quizás tenía que ver con los rumores de que había brujas en tu familia.

Devoraste los libros de la biblioteca con fruición e internet te abrió a nuevos amigos por todo el mundo. Participaste en varios foros, redes sociales, y recibiste alguna visita ocasional. Terminaste el instituto con buenas notas y los profesores decían que eras un chico muy inteligente y lleno de imaginación, pero en lugar de buscar éxito y fama decidiste buscar un empleo primero en una librería y finalmente en la biblioteca local, cuando quedó una plaza vacante. En tu tiempo libre escribiste bajo seudónimo varias novelas de terror, que se vendieron regular.

Poco después murió tu madre y te quedaste solo, aunque no te importaba. Estabas contento con tu vida rodeado de libros, con amistades virtuales y ocasionales viajes para visitarlas. Muchos de tus amigos no sobrellevaban bien la soledad, pero a menudo encontraban en ti un amigo dispuesto a escucharles.

Y fue entonces cuando uno de tus amigos virtuales te invitó a pasar una temporada en su finca. Era un amante de la literatura gótica y todo un fan de tu obra. Te mostró su colección, con algunas primeras ediciones de varios siglos y como habías comprobado por internet, era todo un erudito de tu pasión. El fin de semana que ibas a pasar con él se convirtió en una semana, y noche tras noche te fue abriendo las puertas de algo que sólo habías entrevisto en tus sueños...

**Concepto:** Como vampiro sigues estando solo, pero de alguna forma te sientes más cómodo en tu nueva naturaleza. Tras unos ajustes sigues trabajando en horario nocturno, y has convertido los sótanos de las bibliotecas en tus dominios. Sigues publicando novelas bajo seudónimo simplemente por el placer de escribir, pero ahora también te dedicas a escribir las memorias de varios antiguos del Viejo Clan a los que sirves como cronista para que sus hazañas no se pierdan y luchas contra la oscuridad impidiendo que el conocimiento se pierda.

**Consejos de interpretación:** Has aprendido mucho de manera autodidacta, pero eso no te ha vuelto arrogante. Estudias y escribes por el placer de hacerlo, por el desafío de aprender más, no esperas ningún reconocimiento. Ayudas a otros Cainitas y mortales que acuden a ti en busca de consejo, y a veces también les ofreces consuelo escuchando sus problemas.

**Equipo:** Ordenador portátil, block de notas y lápiz, biblioteca.

Naturaleza: Vividor

Conducta: Protector

Generación: 9ª

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia (Recordar datos) 4, Astucia 3

Talentos: Empatía 2, Expresión (Escribir) 4, Intimidación 1

Técnicas: Armas de Fuego 1, Conducir 2, Interpretación 2, Pericias 2, Seguridad 1, Trato con

Animales 1

Conocimientos: Academicismo 3, Ciencia 1, Informática 2, Lingüística 3, Ocultismo 2, Política 2

Trasfondos: Generación 4, Mentor 2, Recursos 2

Disciplinas: Auspex 2, Dominación 2

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 3

Humanidad 7

Fuerza de Voluntad: 6

## LA CRUZADA EN LA SOMBRA

**Cita:** *Mentiras sobre mentiras. Estamos atrapados en una telaraña de mentiras, pero por lo menos no me someteré mansamente. Puede que luche a ciegas, pero al menos arrastraré a los monstruos conmigo.*

**Trasfondo:** Naciste en una familia de funcionarios, y llevábais una vida acomodada hasta que estalló la guerra civil, justo el día antes de tu ingreso en la universidad. Entonces todo se fue al infierno. Las nuevas autoridades realizaron una purga y tus padres terminaron en la calle. Con apenas lo puesto y poco más tuvisteis que huir de los bombardeos y las persecuciones.

Caminasteis a pie con otros refugiados a través de caminos que se internaban en los bosques hasta que la noche os sorprendió y entonces comenzó el horror. Un monstruo comenzó a jugar con vosotros en la oscuridad. Primero se llevó a tu padre, y después comenzó una desbandada a ciegas. Recuerdas los gritos en medio de la nada, aferrada a la mano de tu madre. Y de repente se soltó.

Asustada, dirigiste el haz de luz de tu linterna y viste al monstruo, una criatura que parecía un cadáver desollado y deforme con una sonrisa llena de dientes afilados y que te miró con ojos felinos e inhumanos.

No esperaba que le arrojaras la linterna con tanta fortuna que le atinaste en todo el ojo, y se tambaleó con un rugido de sorpresa y dolor. Entonces te golpeó con un revés de su mano y caíste hacia atrás, pensando que todo había terminado. En ese momento antes de perder la consciencia viste un revoloteo, escuchaste un sonido metálico y después un golpe sordo.

Cuando despertaste habías sido rescatada. Un hombre de rostro afilado y que parecía un soldado te observaba en las sombras. Hablaba con un acento arcaico y te contó muchas cosas. Te dijo que tus padres y los demás refugiados habían sido asesinados por los Demonios del Sabbat. Te ofrecía devolverte a la civilización o una oportunidad de combatir el mal que te había arrebatado tu vida anterior.

Inflamada por una inesperada ira, sabías qué elegir.

Tu sire asintió con una mirada feroz y satisfecha.

**Concepto:** Fuiste adiestrada para la guerra y la caza durante años, hasta convertirte en un soldado de la Cruzada en la Sombra. Tu conocimiento de la modernidad te resulta útil para comprender la civilización. Cazas a Cainitas infernalistas y corruptos siempre que tienes la oportunidad, en ocasiones en compañía de otros vampiros que comparten tus objetivos. Otras veces te dedicas a purgar elementos que obstaculizan tu causa o a debilitan a los peones de tus enemigos.

**Consejos de interpretación:** Eres desconfiada y hasta cierto punto cínica. Tu mundo se desmoronó de la noche a la mañana y en el vacío que quedó abrazaste una causa que te ofrecía venganza. Odias a tus enemigos, pero tu rabia ha sido templada con frío pragmatismo. Procuras sacar ventaja de las situaciones, utilizando la sorpresa y ataques indirectos siempre que puedes antes de asestar el golpe de gracia.

**Equipo:** Ropa oscura o de camuflaje, resistente y discreta. Puñales, Ruger Redhawk, Rifle Remington 700, estacas de madera.

Naturaleza: Visionaria

Conducta: Fanática

Generación: 11ª

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

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3

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

Técnicas: Armas C.C. 3, Armas de Fuego 2, Conducir 1, Pericias 1, Supervivencia 1, Sigilo 2

Conocimientos: Academicismo 2, Investigación 2, Ocultismo 2

Trasfondos: Contactos 3, Generación 2, Recursos 1

Disciplinas: Animalismo 1, Auspex 2, Dominación 1

Virtudes: Convicción 1, Instinto 2, Coraje 4

Senda de Caín: 3

Fuerza de Voluntad: 8

## LA EMBAJADORA

**Cita:** *Espero que la celebración haya sido de su agrado. Vengo en representación de varios Príncipes que desean hablar de negocios...y también de varias molestias y enemigos que tienen en común, especialmente en la zona del puerto. Veo que mi oferta podría interesarle.*

**Trasfondo:** Llegaste al mundo en medio de la riqueza de una familia de diplomáticos. Tu exclusiva y diversa educación se mezcló con relaciones con la clase alta. Admirabas a tu padre, y cómo se desenvolvía como pez en el agua en medio de tratados comerciales y propuestas de carácter más reservado, reuniéndose con otros diplomáticos y preparando la arena para el encuentro de los verdaderos poderes. Era un mundo que te fascinaba.

Terminaste tu carrera diplomática y con la ayuda de tu padre y tus contactos comenzaste a viajar, llevando propuestas y dándote a conocer en embajadas y organismos internacionales. Fue entonces cuando conociste al que sería tu esposo, haciendo turismo en un país lejano. Era el descendiente de una

antigua familia noble que había sido derrocada por una revolución. Te hizo de guía improvisado y te habló de muchos detalles históricos que desconocías. Aunque algo introvertido y reservado, terminaste enamorándote y él te correspondió, revelándote que por primera vez en mucho tiempo habías aliviado su soledad.

Con esa declaración de amor llegaron otras revelaciones que ni te habías imaginado, y unos meses después contrajisteis matrimonio. Tu padre se sintió un poco decepcionado porque hubieras abandonado tu prometedor carrera diplomática, pero la verdad es que no lo lamentabas. Ahora estás metida en otro juego más secreto y elevado, donde se juegan los destinos de mortales y naciones enteras.

**Concepto:** Fuiste educada en el protocolo y la diplomacia, y tus buenas maneras atrajeron la atención de un Tzimisce del Viejo Clan. Tu Abrazo no fue pragmático, sino por amor genuino, o eso crees. Aunque oficialmente eres la esposa de tu sire, no eres una mera figura decorativa, sino que defiendes sus intereses y los de su linaje ante otras sectas y Cainitas. Tu perspicacia te permite utilizar tu verbo ingenioso y tu encanto para conseguir acuerdos y reducir tensiones.

**Consejos de Interpretación:** Permaneces atenta antes de hablar, siempre procurando adaptarte a lo que la gente quiere escuchar antes de hacer tus propuestas. No pretendes engañar, sino convencer, y que quienes te rodean terminen aceptando un consenso o una postura común.

**Equipo:** Vestuario de diseño y adaptado a cada ocasión, teléfono móvil, una habitación alquilada y preparada en un hotel de lujo.

Naturaleza: Juez

Conducta: Camaleón

Generación: 10ª

Atributos Físicos: Fuerza 1, Destreza 3, Resistencia 2

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

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3

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

Técnicas: Conducir 1, Etiqueta 3, Interpretación 1

Conocimientos: Academicismo 3, Finanzas 1, Informática 1, Investigación 1, Leyes 1, Lingüística 2, Política 3

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 3, Generación 3, Influencia 2, Mentor 2, Recursos 3

Disciplinas: Auspex 2, Dominación 1

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 3

Humanidad: 7

Fuerza de Voluntad: 5

## LA JARDINERA DEL DOLOR

**Cita:** *Mi jardín es un himno de espinas, que riego con el agua de la dedicación y alimento con el abono del dolor. ¡Creced, hijas mías y ofreced vuestra belleza a la Madre Oscura!*

**Trasfondo:** Tu vida comenzó en una casita en el campo, con su jardín y una huerta. Plantas y flores llenaron tu infancia y cuando os mudasteis a la gran ciudad no dejabas de llorar. Sin embargo, tu y tu madre no podíais soportar los humos, y vuestra salud se resintió, así que finalmente regresasteis al hogar donde habías nacido.

Y las plantas parecieron alegrarse. De alguna manera tenías un don para la jardinería y la horticultura, y a veces creías que las plantas respondían agradecidas a tus cuidados. Cuando tus padres murieron, heredaste la casa y encontraste consuelo en las plantas, convirtiéndote en toda una botánica autodidacta, combinando tu conocimiento con el valor de la experiencia personal. Más allá de los fríos libros tenías la impresión de que había una conciencia en la tierra que hablaba a quienes eran capaz de conectar con él.

Por desgracia tu rincón paradisíaco se vio invadido por unos promotores que construyeron una urbanización en las cercanías. Para tu desagrado descubriste un día que tu jardín había sido pisoteado y que habían robado en tu huerta. Te volviste más protectora y huraña con tus “hijas”, y te ganaste una reputación de loca entre tus vecinos, que no comprendían tu dedicación y tu amor por las plantas.

Con el paso de los años unos adolescentes a los que habías aterrado en tu niñez decidieron gastarte una broma pesada. Te destrozaron el jardín y te rompieron el corazón. De alguna forma sentiste que la tierra lloraba. Sorprendida, te pinchaste con un rosal, y cuando tu sangre cayó sobre el suelo, te pareció sentir una sensación de alivio.

Reconstruiste tu jardín con mimo y alegría. Uno de los adolescentes de la urbanización desapareció y compartiste tu pesar con tus vecinos. Tus plantas crecieron más lozanas que nunca.

Y entonces una noche recibiste una visita. Alguien se sentía muy satisfecha con tu trabajo y deseaba ofrecerte un jardín mucho más grande que cuidar.

**Concepto:** Eres una sacerdotisa de Lilith. De alguna manera tenías un don peculiar que atrajo la atención de tu sire, una poderosa Koldun. Utilizas tu conocimiento sobre las plantas y tus jardines como una forma de honrar a la Madre Oscura. Algunos pueden considerarte una lunática, pero tu conexión con la tierra es innegable, proporcionándote una gran sabiduría.

**Consejos de interpretación:** Muestras una actitud alegre cuando trabajas la tierra, y te comportas como una madre amorosa con las plantas y árboles que cultivas, cuidándolos con toda tu habilidad. Sin embargo también eres una buscadora de sabiduría que mata de manera implacable para alimentar a sus hijas mientras busca señales de la Madre Oscura.

**Equipo:** Tijeras de podar, cuchillo ceremonial, herramientas de jardinería, ropas sencillas de trabajo.

Naturaleza: Pervertida

Conducta: Visionaria

Generación: 8ª

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 1, Manipulación 3, Apariencia 2

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

Talentos: Alerta 1, Atletismo 1, Empatía 1, Intimidación 1, Subterfugio 1

Técnicas: Armas C.C. 2, Conducir 1, Interpretación 1, Pericias (Jardinería) 3, Supervivencia 3, Sigilo 2, Trato con Animales 1

Conocimientos: Ciencia 2, Informática 1, Lingüística 1, Medicina 2, Ocultismo 3

Trasfondos: Generación 5, Recursos 2

Disciplinas: Animalismo 1, Auspex 2, Hechicería Koldúnica 1

Vías Koldúnicas: Vía de la Tierra 1

Virtudes: Convicción 2, Instinto 2, Coraje 2

Senda de Lilith 4

Fuerza de Voluntad: 6

## EL MILLONARIO JUSTICIERO

**Cita:** *He invertido demasiado en este proyecto para que lo corrompáis con vuestra irresponsabilidad y vuestra avaricia. Saldrá adelante a pesar de vosotros. Consideraos despedidos...de forma permanente.*

**Trasfondo:** Eras el hijo de una buena familia cuyas raíces se remontaban hasta la fundación de la ciudad. Fuiste bien educado en los mejores colegios, creciste rodeado de las élites, disfrutando de la riqueza y la exclusividad y en fin, se esperaba de ti que ocuparas el puesto de tu padre al mando de las empresas familiares cuando falleciera.

Y cuando llegó ese momento estabas preparado. Aparte de haber estudiado una carrera financiera habías servido en el ejército y también eras una figura respetada. Hiciste prosperar la fortuna familiar y te casaste con una mujer maravillosa, que pronto te dio un hijo, tu vivo retrato.

Una noche que volvías del teatro con tu mujer y tu hijo fuisteis asaltados por un ladrón de poca monta, atraído por las perlas de tu esposa. En el forcejeo que siguió, el disparo acabó con la vida de tu hijo, mientras el ladrón se daba a la fuga.

Tras la pérdida de vuestro hijo tu esposa cayó en la locura y tuvo que ser ingresada en un psiquiátrico. Y tú tampoco quedaste incólume. La noche tras enterrar a tu hijo hiciste tu propio juramento oscuro y emprendiste tu propia cruzada contra el crimen.

Los beneficios de tu empresa fueron destinados a combatir el mundo criminal. Donde la policía no llegaba debido a sus límites o su incompetencia, contratabas matones y mercenarios. No contento con ello, decidiste que si no podías acabar con el crimen, tomarías sus riendas. Uno tras otro, los señores del hampa cayeron o se sometieron. No diste cuartel.

Y entonces comenzaron los intentos de asesinato, pero los avisos no te hicieron desistir, sino todo lo contrario. Decidiste actuar en persona contra tus enemigos, y fue entonces cuando descubriste que había algo más, algo que se ocultaba tras la fachada de la humanidad. Descubriste una conspiración para asesinar a tu hijo y apoderarse de tus empresas.

Y así declaraste la guerra a los vampiros. Sin embargo, eras un hombre solo y ellos estaban acostumbrados a aguardar su momento entre las sombras. Cuando se dieron cuenta de que ibas a por ellos, comenzaste a perder, y te viste cada vez más acorralado.

Quizás habrías muerto, pero una noche de tormenta, mientras aguardabas con un vaso de whisky en una mano y una pistola en la otra, apareció alguien que te hizo una oferta que no podías rechazar.

Ahora combates a los vampiros con sus mismas armas.

**Concepto:** Una persona atormentada por el dolor de la pérdida y que ha hecho un pacto oscuro para obtener su venganza. Eres un justiciero con recursos y de la misma forma que en vida combatiste el

crimen entre los mortales, ahora te enfrentas a otros Cainitas, atacando sus recursos, realizando alianzas cuando lo consideras oportuno y mostrándote implacable cuando es necesario. Los demás Cainitas de la ciudad creen que estás loco, pero respetan tu dominio.

**Consejos de interpretación:** Eres paciente y frío. Sin embargo, quienes creen que eres un asesino sin escrúpulos están equivocados. En el fondo anhelas dejar un legado, y quieres construir algo duradero cuando consigas limpiar la ciudad de corrupción. Por eso respetas a los inocentes y a los que luchan por un mundo mejor. Te cuesta pedir ayuda, pero anhelas recuperar parte de lo que has perdido y reconciliarte contigo mismo.

**Equipo:** Traje ejecutivo, pistola, teléfono móvil, coche blindado de lujo.

Naturaleza: Visionario

Conducta: Solitario

Generación: 12ª

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 2

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

Talentos: Alerta 2, Atletismo 2, Esquivar 1, Liderazgo 2, Pelea 2

Técnicas: Armas C.C. 2, Armas de Fuego 3, Etiqueta 1

Conocimientos: Academicismo 2, Informática 2, Finanzas 3, Investigación 2, Ocultismo 1, Política 3

Trasfondos: Criados 1, Generación 1, Influencia 2, Recursos 4

Disciplinas: Dominación 3

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 4, Coraje 4

Humanidad: 6

Fuerza de Voluntad: 5

## EL PRÍNCIPE DE LA PRISIÓN

**Cita:** *¿Quieres escapar de aquí? No creo que resulte fácil...¿Cómo quieres hacerlo? Y sobre todo, ¿qué tienes pensado hacer cuando estés fuera?*

**Trasfondo:** Te dijeron que habías nacido en la cárcel, y la verdad es que desde el principio parecía que la cárcel te llamaba. En tu casa nadie se ocupaba realmente de ti, así que terminaste convirtiendo la calle en tu hogar y escuela de supervivencia. Pasaste por el reformatorio y a pesar de lo mucho que te esforzaras, parecía que los líos vinieran a por ti. No ayudaba que nadie confiara en ti y que te dijeran que nunca llegarías a nada.

Quizás pudiste haberlo evitado, o quizás sólo fue que habías nacido con mala estrella, pero con dieciocho años terminaste en la cárcel por un asesinato que no habías cometido. Sufriste al principio, pero hiciste lo mismo que habías hecho en la calle: sobrevivir. Buscaste aliados, hiciste lo que hiciera falta para no hundirte, y preparaste tus propios planes.

La verdad es que te adaptaste bastante bien, y pronto tenías el pulso de la cárcel en tus manos, sabías a quién pedir favores, cuáles eran los guardias corruptos, los escondrijos donde meter drogas y contrabando, y todo eso desde un segundo plano, sin ser considerado uno de los mandamases del lugar. Y lo preferías así.

Pero tenías cuentas que saldar, así que te escapaste aprovechando un traslado. Habías hecho tus indagaciones en la cárcel y sabías quién te había colgado el asesinato que había dado con tus huesos en prisión. Pues bien, si tenías que ser culpable, lo serías.

Alguien te había seguido desde las sombras. Un admirador secreto que te había observado desde hacía años y ahora te ofrecía la oportunidad de ser algo más, de romper el ciclo y elevarte sobre la humanidad.

No lo entendías muy bien, pero aceptaste su oferta.

**Concepto:** No has conocido otra vida que la de la cárcel, y aunque ahora puedes entrar y salir a tu antojo, la has convertido en tu hogar, refugio y fortaleza. Conoces todos sus rincones y secretos y observas a los demás reclusos como moscas en una telaraña con las que jugar. Sin embargo, siempre estás atento a los presos que han sido encarcelados injustamente, los vigilas y sigilosamente pones a su alcance la oportunidad de ser libres.

**Consejos de Interpretación:** Finalmente has aceptado tu destino entre rejas, y te sientes satisfecho. La sensación de poder sobre guardias y reclusos te resulta agradable, pero también sigues tu particular código de nobleza. Recuerdas que la injusticia del sistema te ha llevado hasta aquí y estás dispuesto a luchar contra ella, aunque primero te asegurarás de que quienes desean la libertad sean merecedores de ella.

**Equipo:** Distintos uniformes de recluso, guardia, funcionario de prisiones y ropa de civil para poder moverte por la cárcel. Armas improvisadas. Pistola. Las llaves de la cárcel.

Naturaleza: Arquitecto  
Conducta: Superviviente  
Generación: 13ª  
Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia (Dolor) 4  
Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 1  
Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3  
Talentos: Alerta 2, Atletismo 3, Esquivar 2, Empatía 1, Intimidación 2, Pelea 3  
Técnicas: Armas C.C. 2, Armas de Fuego 1, Conducir 2, Seguridad 3, Sigilo 1, Trato con Animales 1  
Conocimientos: Investigación 2, Leyes 2, Política 1  
Trasfondos: Aliados 1, Contactos 2, Criados 1, Rebaño 1  
Disciplinas: Animalismo 1, Auspex 1, Dominación 1  
Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 4, Coraje 4  
Humanidad: 6  
Fuerza de Voluntad: 7

## APÉNDICE: LOS LÍDERES DE LA CRUZADA

*“Y si me dices que son muchos, yo te contesto: El fuego no se deja impresionar por la cantidad de leña que tiene que quemar.”*

-Reinaldo de Chatillón.

Asediados y aislados, los Tzimisce del Viejo Clan han sufrido muchas derrotas y desengaños, y no obstante han vuelto una y otra vez a alzarse, siguiendo el ejemplo de sus ancestros, dispuestos a vengar ofensas pasadas y a alcanzar la victoria sobre sus enemigos. Algunos se aferran a las glorias del pasado, otros tratan de adaptarse a los cambios del presente, pero todos tratan de perseverar y sobrevivir con tenacidad.

Tras los sucesos recientes, muchos miembros del linaje creen que las Noches Finales han llegado, pero lo asumen como otra de las muchas tormentas que han tenido que enfrentar a lo largo de su historia. Puede que hayan luchado una guerra perdida, pero no morirán sin una última mirada de desafío y sin haberse llevado a todos los enemigos que puedan aullando al infierno.

Algunos Tzimisce del Viejo Clan destacan por sus actos, no sólo dentro de su linaje, sino también entre otros clanes, especialmente entre sus enemigos. Aunque el Viejo Clan valora la privacidad y la discreción, no desecha la fama, especialmente cuando es ganada merecidamente. Los siguientes

personajes son especialmente destacados, cada uno por sus motivos, y todavía tienen un papel importante que jugar en estos tiempos inciertos.

## GEORGE STOJANOVICH, PRÍNCIPE DE MACEDONIA

En el siglo XIV, en el fragor de la guerra entre los turcos y los reinos balcánicos, la familia de George lo envió a Constantinopla, para que completara su educación y se convirtiera en un gobernante capaz de las tierras de su padre, en la actual frontera entre Macedonia y Bulgaria. George quedó encantado con la gloria del Imperio Bizantino, y se apenó ante su decadencia y la continuada amenaza de los turcos, a los que consideraba salvajes incivilizados e ignorantes que no sabían lo que estaban destruyendo.

El padre de George murió luchando contra los turcos y él, siendo hijo único, heredó las tierras y su legado. Los serbios y búlgaros habían sido derrotados en batalla y se habían visto obligados a rendir vasallaje a los turcos. George, como otros muchos nobles, también tuvo que rendir tributo al sultán, aunque lo hizo muy a regañadientes y decidió esperar su momento.

Se reunió con otros nobles y boyardos que como él se resentían del dominio de los turcos, y finalmente, en 1413, hicieron su movimiento. La rebelión tal vez podría tener éxito, ya que en aquel momento los turcos estaban preocupados por el ascenso del sultán Tamerlán en Oriente y no prestaban tanta atención a sus vasallos europeos. Sin embargo, había otros poderes que no estaban dispuestos a permitir que sus peones y planes resultaran perjudicados.

Un grupo de vampiros Anarquistas atacó a George y sus aliados y se dieron un festín con los conspiradores mortales. George y unos pocos fieles apenas consiguieron escapar, y sin duda habrían fenecido entre los colmillos de los vampiros de no ser por la intervención de una antigua vampira conocida como Raina, la señora de aquellos dominios, que había seguido con interés las maniobras políticas de George y se resentía ante la intrusión de los Anarquistas en sus territorios. Los soldados de la voivodesa Raina cayeron sobre los vampiros rebeldes y los rechazaron.

George fue presentado ante su salvadora, que le habló de las guerras nocturnas entre los vampiros, y cómo apreciaba su coraje y valentía frente a los invasores de sus tierras. No tardó en convertirlo en su servidor personal y ghoull, y tras varios años de preparación, recibió el Abrazo de Raina y se unió a las filas del Viejo Clan Tzimisce, una facción de antiguos extremadamente conservadores, que creían que su linaje se había vuelto corrupto y decadente hasta el punto de la contaminación espiritual.

George luchó no sólo contra los turcos, sino también contra los vampiros que les apoyaban. Derrotó a un asesino Assamita enviado contra él, pero pronto aprendió a templar su odio por sus enemigos, y desde las sombras esperó y comenzó a mover peones, apoyando poco a poco a los mortales a rechazar la influencia de los turcos. Tuvo un destacado papel fomentando los movimientos nacionalistas del siglo XIX.

Sin embargo, no sólo luchó contra otros clanes, sino también con otras facciones de su propio clan. Los decadentes Tzimisce serbios se convirtieron en sus principales enemigos. Aunque éstos descargaron la mayor parte de su furia contra el Príncipe de Sofía, el dominio de George y Raina, en la frontera con Macedonia, también resultó afectado, y no sólo por las disputas vampíricas, sino también por los conflictos nacionales.

Desde mediados del siglo XX, George comenzó a apoyar en secreto a varias manadas del Sabbat que se preparaban para atacar el poder del Príncipe de Belgrado, su principal rival. Cuando Yugoslavia se fragmentó, decidió que había llegado el momento de actuar y atravesó la frontera con la intención de tomar el control de la ciudad de Skopje y proclamarse Príncipe de Macedonia. Por desgracia, otro antiguo vampiro también tenía las mismas intenciones de apoderarse del dominio, y actualmente la situación entre ambos se encuentra en tablas.

Como miembro de la Liga de Oradea, George sabe que puede reclamar la ayuda de otros antiguos Tzimisce si es atacado, pero que no lo apoyarán para fomentar sus ambiciones. Su sire era aliada de una facción conocida como la Mano Negra, que recientemente ha quedado muy debilitada por motivos que desconoce. Por el momento, y a la espera de un posible e improbable acuerdo, George y sus aliados, principalmente sus chiquillos y vampiros de los clanes Nosferatu y Gangrel procedentes de Bulgaria, tantean la fortaleza del antiguo Kleitos, del clan Brujah, esperando que cometa un error decisivo.

**Imagen:** George tenía unos cuarenta años cuando recibió el Abrazo. Es un hombre grande, velludo, con frente amplia y despejada, y una incipiente calvicie, y larga melena oscura. Tiene profundas arrugas, y un espeso mostacho y barba. Aunque sus servidores procuran otorgarle cierta dignidad, no le gusta la ostentación y suele vestir con la sencillez de un caballero conservador. Su cuerpo está surcado por profundas cicatrices que conservó tras el Abrazo y siempre que puede lleva consigo una vieja espada que ha sido encantada por su sire y que sólo en su mano causa daño agravado.

**Consejos de Interpretación:** Eres un caballero de otro tiempo, y has luchado en muchas guerras. Aunque has visto nacer y caer distintos países, para ti la guerra sigue siendo lo mismo: un enorme tablero de ajedrez en el que jugar, ganar o perder. Estás conforme y disfrutas con el papel que te ha sido asignado, un caballero que lucha en una guerra eterna.

**Sire:** Raina, la Princesa de las Sombras

**Naturaleza:** Director

**Conducta:** Tradicionalista

**Abrazo:** 1413

**Edad aparente:** Unos cuarenta años

**Generación:** 6ª

**Atributos Físicos:** Fuerza 4, Destreza 6, Resistencia 5

**Atributos Sociales:** Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 2

**Atributos Mentales:** Percepción 5, Inteligencia 3, Astucia 5

**Talentos:** Alerta 3, Atletismo 4, Esquivar 3, Intimidación 2, Liderazgo 4, Pelea 3

**Técnicas:** Armas C.C. 5, Armas de Fuego 3, Equitación 4, Etiqueta 2, Supervivencia 3, Trato con Animales 3

**Conocimientos:** Academicismo 2, Investigación 2, Lingüística 2, Ocultismo 3, Política 4

**Trasfondos:** Contactos 4, Criados 4, Influencia 3, Mentor 5, Posición 4, Recursos 3

**Disciplinas:** Animalismo 6, Auspex 5, Celeridad 4, Dominación 6, Fortaleza 4, Potencia 4, Protean 5

**Virtudes:** Conciencia 3, Autocontrol 5, Coraje 4

**Senda del Acuerdo Honorable:** 7

**Fuerza de Voluntad:** 8

## KAZIMIR SAVOSTIN

Los primeros recuerdos de Kazimir son imágenes vagas del dormitorio de un barracón compartido con sus hermanos, pero de un padre o una madre nada de nada. Recuerda los arduos ejercicios de instrucción repetidos una y otra vez, las horas pasadas junto a los libros, la repetición interminable de las lecciones y los ruegos desesperados por conseguir la aprobación de los profesores que les enseñaban. También recuerda cómo a aquellos que no conseguían alcanzar el nivel exigido se les obligaba a abandonar la clase, e incluso se retiraban sus camas del dormitorio, como si nunca hubieran existido. Cuando Kazimir se había convertido en un jovencito su clase había quedado reducida a tan sólo media docena de alumnos, menos de la mitad de su número original. A los que quedaban se les enseñó cómo fabricar armas, técnicas avanzadas de combate cuerpo a cuerpo, equitación y esgrima. Aprendieron a reproducir palabra por palabra conversaciones enteras oídas por causalidad, a resolver complejos rompecabezas lógicos y a obedecer sin vacilar ni hacer preguntas las órdenes del amo supremo. Al final del período de adiestramiento sólo quedaban cuatro alumnos. Eran lo bastante inteligentes como para no preguntar qué había pasado con los demás.

Con anterioridad la recompensa por el trabajo bien hecho siempre había sido una mujer con la que procrear más sirvientes para los amos, o en ocasiones un Beso del señor. Pero la recompensa para los cuatro elegidos fue ser agasajados con el agua muerta y ser despertados a la vida más allá de la muerte. No iban a compartir el dominio de su señor: en la noche de su muerte y renacimiento se les enterró en tierra extranjera. Habían sido Abrazados con un objetivo concreto: viajar atravesando el mar hasta el Nuevo Mundo y allí espiar para su amo entre los vampiros del Sabbat.

Era una época en la que reinaba el caos, un tiempo en la que un vampiro joven y hábil podía llegar muy lejos rápidamente. Kazimir se esforzó por unirse a la Mano Negra, y veinte años después de su llegada ya lo había conseguido. Entonces puso en acción la segunda parte del plan de su sire. El compañero de éste, Izhim abd'Azrael, entró en contacto con Kazimir y completó su iniciación en la "verdadera" *manus nigrum*, la Tal'Mahe'Ra, que se había extendido lentamente dentro de la Mano Negra con la intención de utilizarla para sus propósitos. Allí empezó realmente la verdadera existencia doble de Kazimir.

Durante más de dos siglos Kazimir sirvió lealmente a la Tal'Mahe'Ra, obedeciendo las órdenes de su distante sire (aunque ya lleva más de sesenta años sin recibir ninguna) y de su mentor Izhim. Resultó difícil ser un hijo leal de la Tal'Mahe'Ra y al mismo tiempo aparentar que era un hijo leal del Sabbat y la Mano Negra, pero bueno, le habían enseñado cómo conseguir encajar cualquier contradicción que hiciera falta para poder cumplir su misión.

Aunque también le habían enseñado a detestar las artes para moldear la carne y a considerarlas diabólicas, no le quedó otro remedio que compartir el cáliz de la Vaulderie con miembros del clan Tzimisce que se dedicaban a moldearse una y otra vez a sí mismos sin ningún tipo de restricciones; y eso contaminó su propia sangre. Una noche despertó para descubrir que si se concentraba y estiraba sólo un

poco podía alargar los dedos, y para su inmensa sorpresa le produjo...satisfacción. Le resultó *natural*, como rascarse por fin donde hace mucho tiempo que te está picando sin que hasta entonces le hubieras hecho caso. Desde entonces Kazimir se ha aficionado a moldear su propio ser (no le parece que necesite practicar con nadie más); sin embargo lamenta haber tenido que matar al último de sus hermanos que quedaba con vida cuando descubrió a Kazimir entregado en secreto a su nuevo vicio. Por suerte a Izhim nunca pareció importarle qué artes se dedicaba a practicar Kazimir. Sólo le importaba la obediencia absoluta y es lo que Kazimir se ha visto obligado a ofrecer sin reservas, tanto por sentido de la obligación como por miedo.

Cuando la ciudad de Enoch cayó, Kazimir soñó con ella durante el día y se despertó con la garganta en carne viva tras haber estado gritando en sueños. Sin embargo, durante el tiempo que siguió a la caída, y sobre todo desde la Semana de las Pesadillas, terminó llegando a una nueva conclusión. La omnipotente y todopoderosa Tal'Mahe'Ra se había equivocado desde el principio. Se había equivocado sobre la Vicisitud, se había equivocado sobre los Antediluvianos, se había equivocado sobre todo. Es posible que la Mano Negra fuera la mejor baza con la que contaban todos los Cainitas, y él había estado ayudando a sabotear a sus posibles salvadores durante casi dos siglos.

Después de sufrir angustiado durante varios meses, dividido entre el miedo a ser descubierto y el miedo al castigo de Izhim si llegaba a regresar y se daba cuenta de los desleales pensamientos de Kazimir, finalmente se derrumbó y acudió ante el Serafín Jalan-Aajav para confesarle todo a cambio de la clemencia del antiguo Gangrel, y también de su protección. Jalan le otorgó ambas cosas. No es que el Serafín acostumbrara a ser misericordioso, pero era consciente de que aquel renegado podía serle útil, especialmente siendo alguien con un conocimiento tan profundo del Nodismo. Después de mantener al desgraciado Kazimir bajo "arresto domiciliario" durante varios meses, sacándole todos los detalles de su confesión, propuso a Kazimir para que se convirtiera en uno de los Serafines de la Mano Negra en funciones. Esta elección le garantiza que pase lo que pase tiene bajo su control a la mitad del concilio de Serafines. Por su parte a Kazimir ni se le ha pasado por la cabeza oponerse a este plan, por muy preocupado que se encuentre por las verdaderas intenciones del antiguo Jalan-Aajav.

Kazimir también tiene otros problemas. Uno de los más importantes es el suministro de tierra para su sepulcro, ya que se ha ido reduciendo a lo largo de los siglos debido a sus frecuentes traslados. Nunca ha descubierto el origen de la tierra de su ataúd, aunque le dijeron que había sido tomada del Nuevo Mundo. Los ataúdes de sus hermanos no le sirven de nada; sin duda alguna su tierra procede de lugares distintos. Aunque ha costado investigaciones geológicas por los Estados Unidos, México y Canadá para recoger y estudiar muestras del suelo, todavía no ha encontrado la tierra que se corresponde con la suya. Al desnudarse cada amanecer y envolverse en el sudario de lino que se pone para acostarse en su cámara dormitorio, no deja de preguntarse desesperado cuál será su origen. Puede que después de todo la tierra proceda de su viejo hogar, ¿será una estrategia de su sire para protegerse de una posible venganza?

**Imagen:** Kazimir mide alrededor de 1.68 m (que para el siglo XVIII era ser alto, aunque por desgracia ya no lo sea). Luce una pequeña barba bien arreglada, cabello oscuro hasta los hombros recogido en una coleta y le gustan las camisas largas y amplias, y los vaqueros y pantalones deportivos ajustados. Tiene acento o deja de tenerlo según le conviene (a veces es bueno que te confundan con un recién llegado). Su cara delgada y atractiva rara vez deja entrever ninguna emoción. De hecho, raramente *siente* alguna emoción que sea capaz de identificar de verdad.

**Consejos de interpretación:** Eres un perfecto caballero del Siglo de las Luces: un diestro espadachín y jinete, elegante, educado y culto al hablar, aunque tu meticulosidad casi exagerada no se hubiera ajustado a las modas del período Rococó. Tienes una memoria eidética, así que es raro que olvides algo que hayas visto u oído por muy insignificante que parezca. Pero como una antigua Réplica, todavía no estás demasiado acostumbrado a pensar demasiado por ti mismo, Te asusta. ¿Qué pasa si tomas la decisión equivocada? Algo en tu psique mutilada todavía espera ser castigado...

**Sire:** Andras Tholdy

**Naturaleza:** Superviviente

**Conducta:** Penitente

**Abrazo:** 1790

**Edad aparente:** Veintipocos.

**Generación:** 7<sup>a</sup>

**Atributos Físicos:** Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 3

**Atributos Sociales:** Carisma 2, Manipulación 4, Apariencia 3

**Atributos Mentales:** Percepción 5, Inteligencia 4, Astucia 3

**Talentos:** Alerta 4, Atletismo 3, Empatía 1, Esquivar 2, Pelea 4, Subterfugio 4

**Técnicas:** Armas C.C. 5, Armas de Fuego 3, Disfrazarse 3, Equitación 4, Etiqueta 3, Memorizar 5, Seguridad 2, Sigilo 4, Supervivencia 1, Trato con Animales 2

**Conocimientos:** Academicismo 3, Ciencias 2, C. de la Mano Negra 4, C. de la Tal'Mahe'Ra 4, Investigación 4, Lingüística 5, Medicina 1, Ocultismo 4, Política 2

**Trasfondos:** Contactos 3, Influencia 2, Mentor 5, Miembro de la Mano Negra 6, Posición en el Sabbat 3, Recursos 2

**Disciplinas:** Animalismo 2, Auspex 4, Celeridad 1, Fortaleza 1, Hechicería Koldúnica 3, Necromancia 2, Potencia 2, Vicisitud 2

**Vías Koldúnicas:** Vía de la Sangre 3, Vía del Espíritu 3, Vía del Fuego 2

**Sendas Necrománticas:** Senda del Sepulcro 2, Senda de las Cenizas 1

**Virtudes:** Conciencia 1, Autocontrol 4, Coraje 3

**Senda del Acuerdo Honorable:** 4

**Fuerza de Voluntad:** 6

## JAROMIR CERNY, EL JUDAS DE PRAGA

Han pasado más de veinte años desde que el yugo de hierro del comunismo dejó paso a la histórica Revolución de Terciopelo, una marea de cambio político, cultural e intelectual en la desaparecida Checoslovaquia, que se convirtió en el ejemplo de un cambio político pacífico. Parecía que de la noche a la mañana un pueblo controlado durante más de cuatro décadas mediante el miedo salió de la oscuridad para respirar el aire de la libertad.

Jaromir era el segundo hijo de Lukas y Renata Cerny, una pareja de famosos actores conocidos por su actuación a veces controvertida en el escenario teatral de Praga a finales de la década de 1960. En el clima político de la época se encontraron medio en el choque de los reformistas y conservadores comunistas. Lukas y Renata participaron en el movimiento intelectual para acabar con el dominio comunista sobre Checoslovaquia, mediante obras de teatro cómicas que realizaban una crítica del orden establecido. Jaromir pasaba mucho tiempo en el teatro, siguiendo los pasos de sus progenitores y convirtiéndose en una especie de mascota para muchos de los amigos de sus padres.

Sin embargo, los intentos reformistas de Checoslovaquia fueron aplastados por los tanques soviéticos en 1968, y la vida se volvió muy difícil, especialmente para artistas e intelectuales, ante el resurgimiento de la censura en el nuevo gobierno comunista. Las actividades de los padres de Jaromir llevaron a su arresto en otoño de 1976. Se los llevaron en un sedán negro y como tantos otros antes que ellos, nunca volvieron a ser vistos.

Jaromir quedó marcado después de que le arrebataran a sus padres, por lo que joven dirigió toda su pasión y energía al movimiento clandestino de resistencia contra el gobierno comunista. Junto a otros cientos de intelectuales, artistas y activistas fue uno de los firmantes de la Carta del 6 de enero de 1977, un manifiesto a favor de los derechos humanos y las libertades. El gobierno acusó de traición a los firmantes y emprendió una serie de medidas de castigo, arrestando a varios líderes activistas.

Jaromir fue arrestado e interrogado, pero a pesar de su voluntad, no fue capaz de resistirse a la tortura de la policía. No recuerda lo que ocurrió esa noche, pero semanas después fue atormentado por pesadillas en las que aparecían unos ojos inhumanos. Poco después de ser liberado por su "colaboración voluntaria" Jaromir volvió a la resistencia, dedicándose a imprimir y distribuir libros prohibidos y ayudando a varios artistas que habían perdido su trabajo por oponerse al gobierno. Aunque consiguió recuperar la confianza de otros compañeros, nunca terminaron de perdonarle que los hubiera delatado a la policía. Se convirtió en un intermediario entre varios líderes, ejerciendo una influencia más indirecta en la clandestinidad.

Cuando el Muro de Berlín cayó el 9 de noviembre de 1989 Jaromir estaba preparado para los cambios que se iban a producir. Se dedicó a organizar lo inevitable en Praga, que los pueblos de Bohemia, Moravia y Eslovaquia recuperarían la libertad.

Sin embargo, en una noche de nieve Jaromir se encontró con un sedán negro que le cortaba el paso en una calle, una situación que le llenó de terror, pensando en la desaparición de sus padres años antes. Pensó en darse la vuelta y salir corriendo, pero su voluntad se evaporó cuando una de las ventanas del coche se abrió para mostrar dos ojos ardientes en su interior, los ojos que plagaban sus pesadillas. Se encontró incapaz de moverse, y como una oveja dócil en el matadero, entró en silencio dentro del vehículo. Tiempo después supo que había sido llevado al Castillo Kokorin, a una hora al nordeste de Praga, una fortaleza impresionante sobre una elevación rocosa e inexpugnable. El castillo había sido adquirido y restaurado meticulosamente a principios del siglo XX por un aristócrata checo.

Así Jaromir conoció a Janek Ritka, Voivoda de Kokorin, que había sido el propietario del castillo desde el siglo XV. Janek era un antiguo del Viejo Clan Tzimisce, que había sobrevivido a la Inquisición, la Revuelta Anarquista y la formación del blasfemo Sabbat. El voivoda había conseguido conservar su dominio personal a pesar de la inestabilidad política de los últimos siglos y de las luchas con otros rivales, gracias a su astucia y su considerable poder sobre los espíritus de la tierra y el cielo.

Sin embargo, la rapidez de los cambios políticos en Checoslovaquia y la Revolución de Terciopelo habían sorprendido a Janek, que tomo medidas para conservar su influencia y su privacidad como un titiritero maníaco. El antiguo conocía a Jaromir y su reputación entre los disidentes checoslovacos y le hizo una oferta: podía regresar a Praga y proteger sus intereses...o podía negarse. En ese momento Jaromir, a pesar de su amor por la democracia y el deseo de vengar a sus padres, se dio cuenta de que se encontraba a merced de aquella criatura y todo lo que importaba era quién tenía los hilos del poder en sus manos. Mientras los ojos del voivoda le miraban fijamente, Jaromir sentía cómo su idealismo desaparecía. Era el momento de tomar medidas pragmáticas, no de utopías, y tomó su decisión.

Janek le dio el Abrazo y tras una apresurada instrucción lo envió de regreso a Praga para cumplir su voluntad. Cuando salió del sedán negro en un rincón de la plaza Jan Palach diez noches después, parecía que había pasado una vida entera. La Revolución de Terciopelo estaba en marcha, con multitudes de manifestantes paralizando la ciudad. Con la ayuda de los servidores del voivoda, Jaromir no perdió el tiempo y se dedicó a “convencer” a varios líderes de la disidencia checoslovaca, con bastante éxito, teniendo en cuenta la incertidumbre del momento. Sin embargo, con cada trago de vitae que entregaba, con cada alma vinculada a una servidumbre anacrónica, Jaromir sentía cómo perdía su humanidad.

Sin embargo en su atrevimiento terminó provocando la intervención de la Camarilla, y sólo se salvó de la captura debido a la intervención de Stepan Sebirov, uno de sus hermanos de sangre. Sin embargo, por directos o bruscos que fuesen los métodos de su sire, funcionaron. Cuando el presidente Gustav Hasek hizo su juramento ante el nuevo gobierno no comunista a mediados de diciembre, Jaromir había reclutado a varios ghouls, que permitieron a los agentes de Janek impedir que la situación degenerara en una guerra civil y que su dominio fuera molestado.

Más de dos décadas después Jaromir todavía sirve a su señor en la ciudad de Praga. El idealismo en el que creía ha sido sustituido por un instinto más pragmático ante la necesidad de controlar el poder en la ciudad. El Príncipe de Praga se enfureció por la intrusión de Jaromir durante la Revolución de Terciopelo y envió una queja formal al voivoda Janek, exigiéndole que castigara a su chiquillo rebelde. Además el Príncipe prohibió a Jaromir la entrada en Praga, enumerando varias violaciones de las Tradiciones y justificando su exilio.

Jaromir ha rechazado esas amenazas y Janek las considera ridículas. El prestigio del antiguo Voivoda de Kokorin y el miedo a las represalias de su poder, han impedido que el joven Tzimisce del Viejo Clan haya sido castigado por la Camarilla. Sin embargo, esta impunidad está resultando cada vez más incómoda para la Estirpe de Praga. Varios Vástagos tratan de convencer al Príncipe de que Jaromir puede ser eliminado sin provocar la ira del Voivoda Janek ahora que el chiquillo ya ha cumplido el propósito por el que fue Abrazado. El Príncipe está pensando en ello y puede tomar pronto una decisión, pero por el momento Jaromir sigue poniendo a prueba la paciencia de la Torre de Marfil.

Aunque la Camarilla decida ir a por su cabeza, Jaromir tiene un as en la manga que sería difícil de neutralizar, incluso por su sire. Gracias a su acceso a los servicios de inteligencia del gobierno checo y su dominio de la tecnología moderna ha descubierto numerosos secretos, distribuido información falsa y acumulado una considerable riqueza. De hecho, si el Príncipe declara una Caza de Sangre contra Jaromir, podría ser capaz de sobornar a los esbirros de la Camarilla. Su plan sería huir del dominio para dirigirse a cualquier parte y aliarse con cualquier secta, estableciendo una identidad y alejándose del dominio de su terrible sire.

**Imagen:** Jaromir muestra dos disfraces distintivos. En su aspecto más habitual y sociable, parece el típico joven aficionado a la tecnología con una sudadera oscura, vaqueros, gafas y una mochila. Bien afeitado, cabello negro despeinado y de figura delgada, normalmente es confundido con un estudiante. Su experiencia en el teatro le resulta muy útil para transformarse en quien quiera para su propósito.

Sin embargo, en ocasiones parece una criatura andrógina y extraña, no del todo humana. Como un espíritu -o un demonio- salvaje y olvidado de la tierra, sus rasgos se vuelven toscos e inhumanos, un ser surgido de una época más primitiva. Quienes no lo conocen asumen que Jaromir, como muchos Tzimisce, simplemente ha manipulado su aspecto con Viciitud, pero la verdad es que Jaromir no tiene ni idea de por qué a veces despierta en esa forma. En sus momentos más paranoicos sospecha que se trata de un hechizo que le ha impuesto su sire, aunque no tiene ni idea de por qué.

**Consejos de interpretación:** Ya no disfrutas de nada, aunque eres hábil tirando de los hilos desde las sombras, enfrentando a enemigo contra enemigo, y fomentando la lealtad entre quienes prueban tu sangre mientras los mezquinos Vástagos de Praga buscan tu destrucción. Todavía añoras tus años de lucha por la democracia contra el comunismo, y demasiado a menudo todavía manifiestas tu idealismo de maneras simbólicas y peligrosas, como liberando a un ghoul o Abrazando y liberando a un chiquillo para que haga lo que quiera con su nueva condición. En cierto sentido, esperas que la Camarilla venga a por ti, porque crees que mereces ser destruido por traicionar la que fue tu causa en vida.

**Sire:** Voivoda Janek Ritka de Kokorin

**Naturaleza:** Competidor

**Conducta:** Idealista  
**Abrazo:** 1989  
**Edad aparente:** Unos veinte.  
**Generación:** 8ª  
**Atributos Físicos:** Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 2  
**Atributos Sociales:** Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 2  
**Atributos Mentales:** Percepción 5, Inteligencia 4, Astucia 3  
**Talentos:** Alerta 4, Callejeo 2, Empatía 3, Expresión 4, Subterfugio 2  
**Técnicas:** Armas de Fuego 1, Conducir 1, Interpretación 3, Sigilo 2  
**Conocimientos:** Academicismo 1, Informática 4, Política 3, Tecnología 4  
**Trasfondos:** Animalismo 2, Auspex 4, Dominación 3, Ofuscación 2  
**Disciplinas:** Contactos 3, Criados 2, Influencia 4, Recursos 2  
**Virtudes:** Conciencia 2, Autocontrol 4, Coraje 2  
**Humanidad:** 5  
**Fuerza de Voluntad:** 5

## MAYUMI SHIBASAKI, PRINCESA DE TOKIO

Cuando en 1905 varios agentes de la Tal'Mahe'Ra se reunieron en secreto en la ciudad de Vladivostok fueron sorprendidos al descubrir que un espía se había infiltrado en su lugar de reunión, unos almacenes cerca del puerto de la ciudad. La sorpresa se acrecentó al descubrir que se trataba de que el espía era una mujer mortal, disfrazada como un hombre.

Poco se sabe sobre la vida mortal de Mayumi, y ella ha contribuido deliberadamente a difundir rumores. Se dice que descende de un linaje de ninjas, que durante el siglo XIX participó en la modernización de los servicios secretos de Japón, que Mayumi no es una mujer ni un hombre, que tiene parientes entre los misteriosos hombres zorro...Muchas dudas, y pocas verdades.

Los primeros recuerdos de Mayumi están mezclados con sentimientos de tristeza y hambre, una entre muchos niños, y que fue vendida a un burdel. Con quince años fue vendida de nuevo, para convertirse en amante de Akashi Shibasaki, un militar japonés que también formaba parte de la sociedad secreta del Gen'yosha u Océano Negro. De alguna manera Akashi se encariñó de su joven amante y pronto comenzó a enseñarle a leer y escribir, y con el tiempo a instruirla en las artes del espionaje, introduciéndola dentro del Océano Negro. Mayumi se mostró siempre dispuesta y obediente, pues Akashi era la primera persona que le había mostrado un afecto genuino y se esforzó por complacerle, convirtiéndose en una hábil espía e incluso adoptando la identidad masculina de "Akashi" para infiltrarse en el ejército.

Las actividades de Mayumi y sus compañeros de conspiración contribuyeron a extender la influencia de Japón a medida que el país se modernizaba y se extendía a costa de China y Corea. Inevitablemente las ambiciones japonesas chocaron con los intereses del Imperio Ruso, y ambas potencias se declararon la guerra en 1904.

Mayumi participó activamente en la guerra, proporcionando información muy valiosa, que era enviada a los militares japoneses, e incluso introduciéndose tras las filas enemigas. En 1905 fue enviada al puerto ruso de Vladivostok, con el objetivo de señalar varios edificios para que fueran bombardeados por la flota japonesa. Sin embargo, durante su misión descubrió que unos espías rusos iban a reunirse en uno de los almacenes y preparó un plan para espiarlos e incluso acabar con ellos en un incendio si era posible.

Los supuestos espías rusos demostraron ser más de lo que esperaba y así Mayumi irrumpió ante un sorprendido grupo de vampiros de la Tal'Mahe'Ra. Quizás hubiera muerto allí mismo, pero una de ellos se sintió impresionado y decidió que aquella atrevida mortal sería una recluta de primera para la secta.

Mayumi pasó varios años de adoctrinamiento y adiestramiento dentro de la Tal'Mahe'Ra, antes de ser enviada en 1929 en una embajada a los vampiros japoneses de Tokio. La secta ya disponía de varios agentes en el país nipón, y Mayumi se convirtió en su principal coordinadora, actuando como árbitro entre diferentes facciones, pues su conocimiento del país era superior al de otros vampiros más antiguos. A nivel personal buscó a su amante Akashi Shibasaki, pero descubrió para su pesar que había muerto hacía años, durante la Batalla de Tsushima.

Tras la derrota de Japón en la Segunda Guerra Mundial, Mayumi incrementó su influencia sobre el gobierno de Tokio, hasta el punto de convertirse en una referencia no sólo para la Tal'Mahe'Ra, sino también para los vampiros occidentales que llegaban a Japón. Siempre se ha mostrado como una anfitriona cortés y neutral con sus invitados, incluyendo los ocasionales visitantes del clan Tremere, y la mayoría creen que fue Abrazada en el clan "Tzimisce," y ella no se ha molestado en corregirles de su error.

De la misma forma Mayumi siempre ha mantenido contacto con los Gaki de Japón, especialmente con los más jóvenes. Su conocimiento de la cultura japonesa y sus buenas maneras y sus contactos con los vampiros occidentales le han resultado muy útiles en sus relaciones con la Estirpe de Oriente. De esta manera, como intermediaria, ha adquirido un considerable poder, hasta el punto que algunos Vástagos la consideran “Príncipe de Tokio”, un título que tiene más de halagador que de poder real.

Tras la caída de la Tal'Mahe'Ra, Mayumi Shibasaki permanece en su posición, fortalecida por los refugiados de la secta, especialmente varios Cainitas de los Verdaderos Brujah y del Viejo Clan Tzimisce, que han sido bien recibidos en Japón. De esta manera Mayumi lidera la principal facción de los vampiros occidentales de Tokio, por encima de los representantes de otras sectas como la Camarilla y el Sabbat. Sin embargo, los Gaki no están del todo cómodos con esta afluencia de refugiados, y desconfían de los motivos que pueda ocultar Mayumi, a pesar de su encanto y buena disposición.

**Imagen:** Mayumi es una mujer joven, mediada la veintena, de rostro andrógino y con un encanto misterioso. Su piel es muy pálida, con pequeños ojos negros y cabello negro y liso que lleva corto. Cuando recibe a sus invitados hace gala de un encanto cortés y elegancia profesional, ya sea con trajes ejecutivos o con vestidos de la aristocracia nipona.

Sin embargo, Mayumi también es toda una maestra del disfraz, adoptando identidades tanto femeninas como masculinas. A lo largo del tiempo ha diseñado diversos personajes, y algunos invitados la han confundido con vampiros de otros clanes. Cuando tantea a un desconocido suele investigar su entorno a través de una de estas identidades ficticias.

**Consejos de interpretación:** Estás acostumbrada a caminar sobre el filo. Disfrutas con los juegos de intrigas y siempre procuras aparentar que no tomas partido. Tus maestros mortales e inmortales te enseñaron bien y te sientes orgullosa de tu propia habilidad. Por encima de todo valoras tu propia libertad e independencia, y procuras mantener la paz y el equilibrio por tu propia seguridad, pero si alguien te amenazara no tardarías en empujarlo hacia el caos enemistándolo con las muchas facciones en las que te has infiltrado. Personalmente guardas en secreto el recuerdo de tu amante Akashi, la única persona que realmente te amó y al que amaste en vida, y desde la distancia, vigilas y proteges a su familia Shibasaki, como una forma de rendir homenaje al que fue tu amante.

**Sire:** Anna Shuvalova

**Naturaleza:** Arquitecto

**Conducta:** Camaleón

**Abrazo:** 1905

**Edad aparente:** Mediada la veintena

**Generación:** 8<sup>a</sup>

**Atributos Físicos:** Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3

**Atributos Sociales:** Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 3

**Atributos Mentales:** Percepción (Emociones) 4, Inteligencia 3, Astucia (Distraer) 4

**Talentos:** Alerta 2, Atletismo 1, Empatía (Mentiras) 4, Expresión 2, Intimidación 2, Liderazgo 1, Subterfugio (Fingir) 4

**Técnicas:** Armas C.C. 2, Armas de Fuego 2, Disfrazarse (Hombres) 4, Interpretación 2, Pericias 3, Sigilo 3, Trato con Animales 1

**Conocimientos:** Academicismo 2, Informática 1, Lingüística 3, Ocultismo 2, Política (Japón) 4

**Trasfondos:** Aliados 3, Contactos 4, Criados 2, Posición 3, Recursos 3

**Disciplinas:** Animalismo 3, Auspex 4, Celeridad 1, Dominación 3, Ofuscación 2, Presencia 2

**Virtudes:** Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 3

**Humanidad:** 6

**Fuerza de Voluntad:** 7

## **LIBRO DE LÍNEA DE SANGRE: VIEJO CLAN TZIMISCE**

### **LA SANGRE TRAICIONADA**

El clan Tzimisce es para el Viejo Clan un recuerdo doloroso de la corrupción de la sangre de Caín. El poder ha convertido a los Tzimisce en monstruos repugnantes que se revuelcan en su propia perdición. Pero el Viejo Clan ha resistido la tentación de la sangre aunque haya tenido que sobrevivir mediante la crueldad y el terror. Que sus hermanos corruptos sigan embriagándose incautos con su poder, el Viejo Clan está dispuesto a combatir la corrupción y sobrevivir a las Noches Finales aunque tenga que inundar el mundo con una marea de sangre y fuego.

### **EL LIBRO DE LA LÍNEA DE SANGRE: VIEJO CLAN TZIMISCE INCLUYE:**

- La historia de los Tzimisce del Viejo Clan, desde su separación del resto del clan hasta las Noches Finales
- Las facciones internas del linaje, sus costumbres y secretos.
- Nuevos poderes, ejemplos de personaje y más.