



Líneas de Sangre

ARQUITECTOS DEL MONOLITO

El diseño místico, una vez registrado, nunca morirá, pero se convertirá en algo inmortal que reafirma nuestra voluntad con una urgencia creciente. Controla el monolito, la ciudad, el diseño no-muerto y controla el mundo.



Desde los primeros templos, la humanidad ha estado fascinada con la arquitectura, combinándola con la cosmología y la geometría sagrada. Los Arquitectos del Monolito surgieron de este impulso, enraizado en los sueños del letargo de su megalomaniaca fundadora. A partir de ello, los Masones han creado una magia de la sangre que les torga el poder sobre las ciudades. En su vanagloria, creen vivir una gran conspiración que se extiende por el tiempo y por el espacio, que culminará con su dominio del mundo. Esta vanidad les ha convertido en blanco de la ira del Lancea Sanctum y otros no muertos, casi provocando la extinción de los Arquitectos, obligando a los supervivientes a mantener sus identidades y planes en secreto.

Los pocos vampiros que los conocen creen que son una rama excéntrica de los Ventrue. Muy pocos saben sus vínculos con antiguas nociones esotéricas y napoleónicas de arquitectura. Y menos aún que son una línea de sangre con fuertes vínculos con el Ordo Dracul. Los pocos que han tenido experiencias directas con ellos hablan de cosas más oscuras, de locura y de destrucción. Esto es en parte cierto: cada Arquitecto cree poder controlar el mundo canalizando la energía mística mediante focos arquitectónicos. Su fundadora incluso cree que su linaje puede convertir a las ciudades enteras en focos para controlar la realidad, convirtiendo a Dios y la naturaleza en banalidades al lado de su Monolito. El resultado es un culto de locos, con visiones de conquista mundial mediante hechicería esotérica.



Su origen se remonta a finales del siglo XVII, cuando Ermenjart la Charpentière despertó del letargo, sin comprender bien sus memorias sobre la construcción en París de la Sainte-Chapelle de Luis IX y su trabajo con místicos en Praga. Para comprenderlo contactó con el Ordo Dracul, aprendiendo sobre las líneas de poder y la correspondencia mística. Contactó brevemente con André Le Norte, arquitecto y jardinero de Luis XIV, desarrollando su visión a partir de él: una necrópolis que canalizara la energía mística para alimentar a los Vampiros. Sus esfuerzos culminaron con el cementerio de Père Lachaise en París, cuya construcción en 1804 alteró las líneas de poder de su interior y de sus alrededores, modificando la conducta de los mortales. Ermenjart soñó manipular las líneas de poder con la sagrada arquitectura, para controlar las ciudades y volverlas el centro de la realidad. Era un sueño megalomaniaco imposible, que Ermenjart no podía realizar sola ni confiar en extraños, surgiendo así la una nueva línea de sangre.

Los primeros Arquitectos emplearon sus lazos con los Ventrue para influir a los constructores, urbanistas y místicos de París, manipulando desde las sombras cuando Georges Haussmann renovó Paris bajo Napoleón III. Al descubrir la Jaula Dorada creyeron haber dominado las líneas de poder de París. Esta ésta era dorada llegó a su fin cuando Ermenjart y el Principal de Gloire emplearon su hechicería contra varios Obispos Santificados. La respuesta del Lancea Sanctum destruyó a los Arquitectos de París y Viena, y decimó a los de París. Los Arquitectos tuvieron que ocultarse y los Santificados creyeron haber triunfado permanentemente. Así, los Masones se extendieron sigilosamente por Europa y América, estableciendo nuevas Secciones d'Or en Londres, Viena, Chicago y Nueva York, y múltiples Leones de Sión se establecieron en otras ciudades. Con cada nuevo ritual de Jaula Dorada, la línea de sangre creía acercarse más la dominación mundial, sobreviviendo incluso a dos guerras mundiales y a "grandes enemigos" como el arquitecto Daniel Burnham (quien probablemente jamás supo de la existencia de los Masones).

Los Masones europeos aún se están recuperando de las dos Guerras Mundiales, lo que ha permitido un ascenso de los masones de la Costa Este americana (especialmente Chicago y New York). En los últimos 30 años unos pocos Leones han tratado de expandirse por el Sudeste Asiático, atribuyéndose el mérito de logros como las Torres Petronas en Kuala Lumpur (aunque no tuvieran nada que ver). También intentan expandirse al Japón, debido a los estudios locales sobre megaciudades y neociudades.

Actualmente, el Principal de Gloire estima que aún faltan 450 años para la culminación del "Gran Proyecto", suponiendo una mejora respecto el 2600 AD, la fecha estimada originalmente por Ermenjart. Actualmente, la fundadora sueña con un mundo formado por ciudades, con la naturaleza reducida a niebla y cenizas, y todas las líneas de poder dirigiéndose hacia ellas. Ermenjart traspasa esta locura a su pro genie, presionándoles para que logren el dominio de sus ciudades.

Clan Paterno: Ventrue

Apodo: Masones



Alianza: La mayoría de los Arquitectos están afiliados a la Ordo Dracul, a partir de la cual nacieron (se rumorea que la fundadora la Línea es uno de los dirigentes del Jurado de los Misterios). La Orden anima a sus miembros a realizar sus experimentos personales, convirtiéndose en un lugar perfecto para los Masones. Ello no implica que sean vistos con buenos ojos por todos los Dragones, que los ven más obsesionados por el poder que por la trascendencia personal. No obstante, los Masones suelen tener una posición privilegiada en la Ordo Dracul (con brillantes Guardianes y Kogaions).

Otros tienden hacia el Invictus, útiles por sus conexiones políticas, necesarias para su paranoia conspirativa. varios Príncipes o Priscus Invictus tienen Arquitectos a su servicio, incluso en la Primogenitura, pero muy pocos Arquitectos llegan a Príncipes. Hay muy pocos Arquitectos en el resto de Alianzas. La ideología Cartiana no encaja para nada con la mentalidad conspirativa de control de los Arquitectos. El paradigma del Círculo de la Bruja es diametralmente opuesto al de los Arquitectos, por lo que no hay ninguno en sus filas (aunque desearían adquirir para ellos los conocimientos de Crúac). Los No Alineados carecen del poder y la influencia valorada por los masones.

El Lancea Sanctum es un caso especial. La fundadora de los Arquitectos fue una Cardenal apóstata, y fueron lo suficientemente estúpidos para usar su hechicería contra los Santificados, provocando que su ira cayera sobre los Masones. Aunque los Arquitectos desearían vengarse, son lo bastante astutos para evitar hostilidades abiertas.

Apariencia: Los masones parecen Ventrue en todos los aspectos, aunque visten con un aspecto más moderno. Los Masones más viejos suelen tener ascendencia europea, especialmente francesa. Pero cada vez hay más miembros de origen hispano, japonés, o norteamericanos de ascendencia múltiple. Todos los Arquitectos visten de modo elegante, con trajes de negocios de estilo francés. Unos pocos antiguos añoran los viejos tiempos, y aprovechan las fiestas formales para vestir como lo hacían en su época dorada, pero muy pocos están tan locos para creer que aún son funcionales hoy en día.

Refugio: Como los autoproclamados maestros de la civilización urbana, tan solo tienen los mejores Refugios posibles. Más que calidad o elegancia, buscan refugios imponentes, impresionantes y místicamente poderosos. Muchos Arquitectos mantienen elementos llamativos ocultos dentro de su refugio, mientras que otros prefieren que sus refugios pasen desapercibidos en el paisaje urbano. Las mansiones con jardines franceses al estilo de Le Notre son populares, pero los masones en ciudades jóvenes y pobladas han de renunciar a ellos para mantener la Mascarada.

Trasfondo: Los Masones sólo Abrazan a quienes les parecen los mejores en sus visión retorcida (ambición por el poder, conocimientos de arquitectura o urbanismo, ocultismo, y la habilidad de ser autosuficiente sin llamar la atención). Como resultado sus chiquillos son a la vez de ambientes académicos y empresariales. Pero sobre todo han de ser capaces de mantener un secreto, pues los Arquitectos tienen una obsesión por ellos que rivaliza con la de los Mekhet. Los Ventrue que cumplan los requerimientos Masones pueden ser adoptados. Para ello, un Arquitecto se aproxima a un candidato potencial, poniéndole a prueba sin que éste se de cuenta para ver si encaja en los requisitos de los Arquitectos. Una vez aprobado, es sondeado cuidadosamente y se le obliga a pronunciar terribles juramentos antes de ingresar en sus augustos rangos.



Creación del Personaje: Los Arquitectos priman los rasgos Mentales y Sociales (especialmente Inteligencia, Aplomo y Compostura). Entre las Habilidades destaca el conocimiento de Ocultismo sobretodo, pero también Academicismo, Pericias y Ciencias. Política y Socializar son consideradas útiles, pero no son el foco de sus creencias. En cuanto a los Méritos, casi todos los Masones tienen elevados niveles en Refugio (especialmente Tamaño). También son importantes los Contactos, Aliados y Posición (entre los mortales) relacionados con oficinas urbanísticas, ayuntamientos, empresas de construcción, y como no, Recursos. A pesar de sus contactos sociales y su sangre Ventrue, pocos tienen Posición en los círculos vampíricos, debido a su locura y a su baja implicación en la política local de los Vástagos.

Disciplinas de Línea de Sangre: Auspex, Dominación, Jaula Dorada, Vigor.

Debilidad: Al igual que los Ventrue, los Arquitectos, sufren un -2 a todas las tiradas de Humanidad para evitar adquirir un trastorno tras fallar una tirada de degeneración. Además, los Masones adquieren el trastorno de Narcisismo al unirse a la Línea de Sangre, y obtienen la Megalomanía como su primer trastorno severo. Esto no solo se aplica hacia ellos, sino también hacia su fundadora, y a su visión. Los Arquitectos no sólo creen ser superiores, sino que su fundadora aún lo es más, y que sus planes para la dominación mundial se harán realidad. A diferencia de muchos megalomaniacos, los Masones han aprendido a guardar silencio sobre esta certeza.

Organización: Los Arquitectos del Monolito son un grupo de locos supervisado por una megalomaniaca. Desde su palacio parisino, Ermenjart la Charpentière gobierna a sus chiquillos con poder, miedo, juramentos y vínculos de sangre. Para ello, Ermenjart ha evitado el letargo desde la fundación de la línea, convirtiéndola en una mezcla de culto y corporación, con una complicada jerarquía con títulos grandilocuentes. Ermenjart es conocida como "La Carpintera" y es una figura mesiánica para sus chiquillos, a quienes promete un nuevo mundo, un Sión vampírico en que el poder fluirá a través de canales urbanos para alimentar a los Arquitectos.

Bajo la Carpintera hay el Principal de Gloire, formado por sus tres chiquillos más antiguos (vinculados a ella) que gobiernan la Línea cuando Ermenjart está ocupada. Este triunvirato debería tener más autoridad, pero están demasiado divididos por sus propias visiones y locuras para coordinarse (aunque son realmente efectivos para castigar a los traidores).

Por debajo de ellos, se organizan localmente. La mayoría de ciudades está más allá de su alcance, y en muchas grandes ciudades hay un único Masón (el León de Sión), al servicio del Principal de Gloire, recibiendo órdenes contradictorias y reinterpretándolas en su locura. Una docena de las principales ciudades del mundo (Nueva York, Londres, Moscú...) tienen una cábala de Arquitectos local, la Sección d'Or. Cada una es dirigida por un Clef de Voûte, que responde ante el Principal de Gloire y se coordina con los Clefs de Voûte de otras ciudades. Cada uno de los miembros de la Sección d'Or ellos es responsable de su dominio, pero en algunas ciudades, el Clef de Voûte dirige cada aspecto de los Masones. No obstante, cada Arquitecto es un experto en reinterpretar las órdenes absurdas de sus superiores hacia su propia locura particular.



Los Antiguos de la Línea están vinculados a Ermenjart, que así tiene un control preciso sobre los Clefs de Voûte más poderosos. Éstos a su vez vinculan a sus chiquillos para evitar disensiones (aunque unos pocos jóvenes lo ven innecesario). Aunque no son inmunes a las disputas internas propias de la Danza Macabra, cada Arquitecto sabe cual es su posición, y no importan los odios internos, todos saben perfectamente que cualquier vampiro ajeno a la línea de sangre es el enemigo.

Los proyectos de los Arquitectos son variables. Los Masones del Ordo Dracul se centran en buscar, tratar y provocar las alteraciones de las líneas de poder, compiten con otros místicos o miembros del Círculo de la Bruja y desarrollan nuevos rituales. Los Invictus se centran en los juegos políticos, manipulando los recursos de la ciudad y tratando de mantenerse alejados de la mirada del Príncipe. Lo que tienen en común todos ellos, es que cada miembro de la línea se relaciona con la arquitectura y el urbanismo de algún modo, ya sea directa o indirectamente, aunque en numerosas ocasiones esa relación solo existe en la mente desquiciada del Masón en cuestión (y en la de aquellos a quien logre convencer).

Conceptos: Magnate inmobiliario sin escrúpulos, profesor de estudios urbanos o de geología, experto en demoliciones, arquitecto siniestro, político de renovación urbanística, escritor o visionario de ciencia ficción (especializado en super-ciudades o arcologías), ingeniero urbanístico, encargado del control del tráfico, místico feng-shui, buscador de las líneas místicas, espiritualista urbano, jardinero, jardinero o paisajista, nostálgico napoleónico.

Tipo de Documento:
Oficial

Autor:
Heinrich von Murnau (Uxas)

Digitalizado por:
Zettai Van Ugen

Un documento de:
Requiem Nocte