

Ciudad de Condenados:

Valencia



Valentia Nocturnae Requiem et Tenebris

*Una Tronica para
Vampiro: El Requiem*

Requiem Nocte

INDICE

Agradecimientos y ruegos Página 3

Capítulo 1: Ambientación Página 4

Introducción Página 4

Tema Página 4

Drama Pagina 4

Tramas Página 5

Capítulo 2: La ciudad Pagina 6

Historia de valencia Página 6

Descripción de la ciudad Página 13

Diferencias respecto a la realidad Página 14

Localizaciones de la danza macabra Página 15

Capítulo 3: La danza macabra Página 16

Estructura del poder vampírico en Valencia. Página 16

Cargos en la ciudad Página 16

Leyes de la noche Página 17

Facciones de los condenados Página 17

Feudos Página 17

Capítulo 4: Alianzas y personajes no jugadores Página 18

Los Cartianos Página 18

Ana Gutiérrez Página 18

Raúl Maldonado Página 19

Albert Warlock Página 21

Juan Lope Página 22

Amanda Monzón Página 23

El Circulo de la Bruja Página 24

Gémenias Bosq Página 24

Arzada Página 26

Ashur Página 27

Invictus Página 28

Francisco Centelles Página 28

Arancha Martínez Gaita Página 30

Ramón Ramírez Página 31

María Primo Página 32

Carmen Ferrer Página 33

Lancea Sanctum Página 34

Publio Trajano Página 34

Lisa Página 35

Ordo Dracul Página 36

Albertina Giovanni Página 36

Hans Richta Página 38

No alineados Página 39

Blanca Tomas Página 39

Miguel Molina Página 41

Inés Casco Página 42

Colaboraciones y futuros proyectos Página 44

Agradecimientos y ruegos

Hace ya algunos años, comencé una crónica del JDR Vampiro: la Mascarada localizada en la ciudad donde nací y vivo.

Tengo que agradecer a mis jugadores de entonces, que la campaña siguiera muy viva durante largos años. Aun a ti Ismael que no quisiste seguir jugando para que no murieran tus personajes. Situación que cambio cuando empecé la universidad, después de algún tiempo de inactividad y nunca queriéndola dejar de lado, aun estando ya cansado de lo que suponía Vampiro: la Mascarada, con sus incontables ampliaciones y reglas contradictorias. Sobre todo en lo referente a jugar en el Mundo de Tinieblas y haber paralizado la parte de Wraith, Changeling y Hombre Lobo, proyectos solo en borradores, en mi enfermiza mente y en alguna otra sesión aislada.

Finalmente y aunque a pesar de que en todos esos años, esporádicamente, retomaba los dados, como jugador o más frecuentemente como narrador, y ya una vez trabajando, me decidí, finalmente, a volver a este juego y a despertar de las oscuridades de mi mente esta campaña. Para que poco después apareciera el Réquiem y el Mundo de Tinieblas, ya con algunas semanas el libro entre mis manos e ilusionado por poder intentar recuperar aquel sabor que suponía la primera edición del Vampiro, con la que se creó y empezó a jugar esta crónica, me he decidido a remodelarla, esperando que funcione como antaño, o mejor dicho que nos divirtamos todos como antes y volvamos a quedar con regularidad en aquellas cocinas con coca cola, cervezas, papas o lo que sea (y sigo sin querer dejar fumar.).

Por tanto gracias a todos: Paco (el que tiene más suerte con los dados), Sales, Alex (la momia), Josete (alias quiero matar a Arancha), Ismael (optimizador de fichas), Ángel (Giovanni), Irma (trepa), Kira, Eva, ... al gremio de dragones,... a Néstor de poderes oscuros, a la gente de Barcelona y Madrid, etc. incluso a Checa (alias werecosa) y Rafa (¿Que hay a mano? ¡Que no me llames así!).

Lamento, solo, que como es común en aquellos países al otro lado del charco, piensen que sus leyendas y tradiciones, son aplicables a toda Europa. Como español de nacimiento y latino por geografía, considero que muchas de las cosas que White Wolf escribe, ha escrito y escribirá no son aplicables a nuestro país, así que pido disculpas a aquellos puristas que sigan a ciencia cierta y raja tabla las reglas y los manuales.

Y a aquellos que jugaron o leyeron la campaña anterior, les hago un guiño al conservar aun con cambios, en gran parte tremendos, los personajes de la anterior campaña.

También quiero agradecer a la biblioteca de Cartago y a todas aquellas páginas web que han albergado esta campaña en sus descargas a lo largo de estos años, muchas gracias. Quiero pedir por favor, como hice en la anterior crónica que cualquier idea, aventura o comentario que sirva para mejorar el juego, o modificación sobre esta campaña se me envíe o notifique.

Siendo mi dirección de correo electrónico actual:

vigonal@yahoo.es

Bienvenidos a la danza macabra

Muchas gracias y que disfrutemos:

Vicente Francisco González Albuixech

Capítulo I: AMBIENTACIÓN

Introducción:

Esta crónica está ambientada en Valencia, la tercera ciudad en tamaño de España y situada al lado del Mediterráneo, sin embargo, no es la Valencia real, es la Valencia del Mundo de Tinieblas.

Además esta campaña es la adaptación de la vieja campaña al nuevo Vampiro: el Réquiem, con lo que aun conservándose los personajes no jugadores, estos sufren grandes cambios. Siendo también una remodelación con tal de conseguir una atmósfera quizás un poco más intimista.

También se ha intentado aumentar la información de la ciudad en estas hojas, debido a que la crónica fue seguida en el norte de Girona, dándome cuenta que sin un plano en el documento y algunas fotos resulta imposible jugar a gente, que no ha visitado o vivido en la misma.

El trasfondo de la campaña va a perder un poco el tema demoníaco implícito pero jamás del todo explicado en las antiguas ediciones, el cual deje en el aire de forma intencionada.

Sin embargo, recordemos que en este nuevo Mundo de Tinieblas, hay mucha más libertad en cuanto buscar antagonistas y por tanto siempre se puede hacer uso de cualquier idea y sobre todo de la imaginación, que pueda dar un ambiente tétrico, gótico y hasta en algunas ocasiones obsesivo y perverso a una partida.

Aunque me gustaba mucho el tema político entre la camarilla, sabbat y anarcas, lo he sustituido por el enfrentamiento entre feudos y distintas ciudades, y luchas entre alianzas y coterías.

El tema de la crónica es el cambio y desesperación, así como la incapacidad de los vampiros para adaptarse a una nueva situación.

Respecto a la nueva edición de Vampiro, hay muchas cosas que me gustan mucho y otras que no tanto, entre estas últimas las líneas de sangre, que aunque aptas para partidas en Estados Unidos o en todo caso, Inglaterra, me parecen poco adaptables a una partida en un país latino y mediterráneo, más cercano a las leyendas romanas que a las sajonas, por lo tanto, ningún personaje no jugador pertenece a las líneas de sangre descritas en el "bloodlines".

La clasificación de los personajes en vez de hacerse por clanes se hace por alianzas, no teniendo que existir, como es lógico, necesariamente, ni todos los clanes ni todas las alianzas.

Además de la clasificación por alianzas, en cada ficha de personaje aparecerá su facción, que se haya explicada más adelante. Las facciones representan a que grupo pertenece o interés, dentro de los vástagos de la ciudad, por ejemplo la facción de las Señoras.

Y como es lógico aprovecha lo que te interese, y elimina lo que no te guste.

Tema:

El tema de la crónica se podría definir como la danza macabra, la lucha entre las distintas alianzas por el poder en la ciudad y las luchas entre feudos y ciudades por el control global.

Sin embargo me gusta la idea de la soledad, aun siendo el enfrentamiento por dominar el poder, la verdad, es que es un juego de traiciones en que nadie puedes confiar, así, el tema es la desconfianza.

Drama:

El drama de la campaña es que todo lo que parezca puro se pervierte, desde una unión a un humano, todo cambia y lo hace a peor, es el mundo de tinieblas. Con el tiempo, cualquier éxito, irremediabilmente, se transforma en fracaso.

Esta representación del destino aciago se muestra con las coterías, toda coterie está destinada a autodestruirse, desde la más poderosa a la más joven, los condenados ni tienen, ni pueden tener amigos.

Se podría llamar corrupción y desesperación.

Tramas:

Las distintas tramas de la crónica son las líneas argumentales maestras de la crónica.

Los feudos están aislados pero no tanto. Los príncipes de las distintas ciudades cercanas, o más poderosas pero algo más lejanas (como Madrid y Barcelona), pueden tener miedo de ser controlados o ganas de controlar esta ciudad como un subfeudo, de manera de poder tener un poder mortal mayor o tener apoyos en caso de que haya alguna revolución en su propio dominio.

La lucha de facciones, el poder en Valencia esta tan fraccionado que por ejemplo la facción de Publio podría estar entablando acuerdos con vástagos descontentos con las Señoras para hacerse con el poder, también podría estar llegando a acuerdos con otras ciudades de forma que le den apoyo en el momento definitivo.

Francisco de los Invictus podría hacer un juego parecido.

Los miembros del Ordo Dracul como fuerza neutral podían jugar con su posición para conseguir más favores.

Las discusiones en el gobierno, cada una de las Señoras cree que la ciudad se debe llevar de una forma algo distinta, pero aunque aparecen como una sola voz, tienen sus enfrentamientos, que alguien podría aprovechar para eliminar la unión y cambiar el régimen.

Los cambios no son tan rápidos como se deseaban, una gran cantidad de vástagos que esperaban que la desaparición de Rodrigo trajera cambios rápidos se podría estar desesperando con la aparente tranquilidad con que los cambios suceden.

Además de los enfrentamientos entre alianzas y facciones, hay rivalidades entre ciertos antiguos, que llegan a tocar el odio y crean otra danza macabra, pudiendo hacer muy duro el réquiem de los que de repente se encuentren en medio.

El caso más vistoso es que Gémenias y Publio, son viejos enemigos, casi históricos, se rumorea que la destrucción de Sagunto y de Valencia en la época romana se debió a los resultados de sus luchas personales.

Así como el odio entre "la Zorra" y Francisco Centelles, o el enfrentamiento entre Raúl Maldonado y Ramón Ramírez.

Si algún antiguo ya no se puede sustentar con sangre mortal ¿de quién se alimenta?

El mal nunca muere, la progenie de Belial puede haber sido destruida, pero la mácula no tiene por qué haber desaparecido.

Existen rumores de que, concretamente, Iusra no ha muerto, también hay quien dice que puede haberse transformado en algo más terrible que un vástago.

Las roturas de la mascarada y enfrentamientos entre los vástagos, durante la eliminación de la progenie de Belial, puede haber llamado la atención a algunas autoridades mortales, o grupo de cazadores e incluso a la prensa.

Algún gul de la progenie de Belial o de alguno de los vástagos que encontraron la muerte final, puede haber sobrevivido, y estar buscando un nuevo amo, o simplemente sangre.

El mundo de tinieblas es grande y lleno de secretos, puede que algo este manejando la ciudad o desee algo para sus propios fines, algún experimento extraño puede realizarse por algún biólogo o químico en Burjassot, algún físico puede estar robando material radiactivo, algún proyecto extraño puede estar estudiándose en el politécnico.

Algún historiador o filólogo puede tener algún libro o pergamino que pueda atraer algo maligno, etc...

Capítulo II: LA CIUDAD

Historia de Valencia

LOS ORÍGENES

Valencia fue fundada en el año 138 a.C., siendo cónsul romano Décimo Junio Bruto, para instalar soldados licenciados, a los que repartió tierras junto a la nueva ciudad. La colonia prosperó con rapidez y en poco tiempo comenzó a acuñar moneda propia. La ciudad fue destruida en el año 75 a. C. en el curso de la guerra entre Pompeyo y Sertorio. Como resultado, debió quedar prácticamente abandonada durante al menos cincuenta años.

Desde mediados del siglo I Valentia había recuperado ya el ritmo perdido e iniciaba una larga etapa de desarrollo, caracterizada por el crecimiento urbano, la afluencia de nuevos colonos, y el engrandecimiento de la urbe mediante la erección de grandes edificios públicos como el foro o el circo y la ejecución de importantes obras de infraestructura, como un puerto fluvial junto a las actuales torres de Serrans o la traída de aguas, un equipamiento del que los valencianos no volverían a gozar hasta mediados del siglo XIX.

En la segunda mitad del siglo III, de manera paralela al resto del Imperio, Valentia atravesó una etapa de crisis que marcó el inicio de un largo periodo de decadencia, a lo largo del cual la ciudad fue retrayendo su perímetro, despoblándose barrios enteros, y se abandonaron las redes de infraestructuras, síntoma de una relajación en el gobierno municipal. Desde mediados del siglo IV pudo existir una comunidad cristiana en la ciudad conformada en torno a la memoria del santo Vicente, martirizado aquí en el año 304.

Un siglo después, coincidiendo con las primeras oleadas de pueblos germánicos y con el vacío de poder dejado por la administración imperial, la iglesia asumió las riendas de la ciudad y los edificios de culto cristiano fueron reemplazando los antiguos templos romanos.

En tiempos del obispo Justiniano, en el siglo VI, Valentia experimentó una cierta recuperación, frenándose por algún tiempo la degradación urbana y se celebró en ella un importante concilio regional. Con la invasión bizantina del sudoeste de la península en 554 la ciudad cobró una importancia estratégica, instalándose en ella contingentes militares visigodos y emprendiendo tareas de fortificación del antiguo circo romano. Tras la expulsión de los bizantinos en el 625 se inicia una etapa oscura, mal conocida por la historia, que parece testimoniar un tono de vida urbana muy bajo.

EPOCA MUSULMANA

Tras la conquista musulmana del 711, y siguiendo con la tónica anterior, la primera etapa de dominio musulmán constituye un periodo oscuro para Valencia (Balansiya en las fuentes árabes), del que apenas tenemos referencias. Una de ellas nos habla de la destrucción de la ciudad por Abd al-Rahman I —primer emir de Córdoba—, pero probablemente el hecho más relevante de la etapa emiral sea la presencia de Abd Allah al-Balansi, hijo de aquel, quien ejerció una especie de gobierno autónomo sobre el área valenciana, y ordenó construir en las afueras de la ciudad un lujoso palacio, la Russafa, origen del barrio del mismo nombre, y del que por el momento no se ha encontrado resto alguno. Más allá de los hechos políticos, lo verdaderamente trascendente es la entrada de la ciudad dentro de la órbita del Islam, que en poco tiempo cambió la lengua, la religión y las costumbres de sus habitantes.

En época califal Balansiya inició el camino de la recuperación urbana mediante la construcción de un primer perímetro de huerta en el actual barrio del Carmen y la remodelación de la antigua área episcopal visigoda en el entorno de la catedral para convertirlo en un zoco vinculado a la residencia del gobernador.

Vampiro *Requiem Nocte*

Pero el verdadero auge de la ciudad comenzó tras la caída del califato de Córdoba, en el 1010, que dio inicio a la aparición de toda una serie de reinos autónomos o de taifas, uno de ellos el de Valencia. La ciudad creció, y en tiempos del rey Abd al-Aziz se edificó una nueva muralla, de la cual todavía se conservan restos en el barrio del Carmen.

A finales del siglo XI, aprovechando el clima de inestabilidad política, el Cid, se hizo con el control de Valencia, la cual permaneció en manos de las tropas cristianas hasta el 1003. A su marcha, los almorávides ocuparon la ciudad y reinstauraron el culto musulmán, instalando un gobernador a su frente.

La decadencia del poder almorávide coincidió con el ascenso de una nueva dinastía norteafricana, los almohades, que se hicieron con el control de la península a partir del 1145. Su entrada en Valencia, sin embargo, se vio frenada por Ibn Mardanis, el rey lobo, monarca de Valencia y Murcia, pero finalmente la ciudad cayó en manos de los norteafricanos en 1171.

En las primeras décadas del siglo XIII la ciudad se refortificó ante la inminencia del avance feudal. Las fuentes cristianas la describen como una urbe populosa, rodeada por una feraz huerta, y su caída fue celebrada en toda Europa.

Con la conquista de Valencia por Jaime I en 1238 se puso fin a cinco siglos de cultura musulmana, pero ésta dejó una sólida impronta en la ciudad y el territorio valenciano.

LA ÉPOCA FEUDAL

Tras la victoria cristiana, la población musulmana fue expulsada y la ciudad repartida entre aquellos que habían participado en la conquista, de lo que queda testimonio en el Llibre del Repartiment. Jaime I otorgó a la ciudad unas nuevas leyes, els Furs, que años después hizo extensivas a todo el reino de Valencia.

La ciudad pasó por graves aprietos a mediados del siglo XIV. Por un lado, la peste negra de 1348 y las sucesivas epidemias de años siguientes, que diezmaron a la población. Por otro, la guerra de la Unión, una revuelta ciudadana, encabezada por Valencia como capital del reino, contra los excesos de la monarquía. Por último, la guerra con Castilla, que obligó a levantar a toda prisa una nueva muralla para contener, por dos veces en 1363 y 1364, el ataque castellano. En premio, Pedro el Ceremonioso le concedió el título de "dos veces leal", representado por las dos "L" que ostenta su escudo.

La convivencia entre las tres comunidades, cristiana, judía y musulmana, que ocupan la ciudad, fue conflictiva a lo largo de toda la edad media. Los judíos, instalados en torno a la calle de la Mar, habían progresado económica y socialmente, y su barrio se fue ampliando a costa de las parroquias contiguas. Por su parte, los musulmanes que permanecieron en la ciudad tras la conquista fueron instalados en una morería junto al actual mercado de Mosen Sorell, contigua al entonces barrio artesanal del Carmen. En 1391 una turba descontrolada asaltó el barrio judío, lo que supuso la práctica desaparición de la comunidad y la conversión forzosa de sus miembros al cristianismo, aunque muchos siguieron practicando su religión en secreto. En 1456, de nuevo un tumulto popular condujo al asalto de la morería, aunque sus consecuencias fueron de menor trascendencia.

A finales del siglo XIV adquirieron especial virulencia los conflictos entre las diferentes familias del patriciado local. Alineadas en dos bandos antagónicos, jugaron un papel destacado en el conflicto dinástico que se produjo a la muerte sin descendientes de Martín el Humano, que desemboca en el Compromiso de Caspe y en la entronización de la casa de Trastámara en la corona aragonesa.

En el siglo XV Valencia vivió una etapa de gran desarrollo económico y esplendor cultural y artístico. Se creó la Taula de Canvis, una banca municipal en apoyo de las operaciones comerciales, la industria local —con los tejidos a la cabeza— alcanzó un gran desarrollo, y la ciudad se convirtió en un emporio comercial al que acuden mercaderes de toda Europa. A finales de siglo se erigió la Lonja de Mercaderes, centro de transacciones y un verdadero templo del comercio.

Este auge económico tiene su reflejo en el plano artístico y cultural. Se levantan ahora algunos de los edificios más emblemáticos de la ciudad, como las Torres de Serrans (1392), la Lonja (1482), el Micalet o la capilla de los Reyes del Convento de Santo Domingo.

VALENCIA EN EL IMPERIO. LA ETAPA VIRREINAL

En el siglo XVI Valencia perdió la posición hegemónica que había tenido en la centuria anterior. El descubrimiento de América cambió los ejes de la política internacional y la llegada masiva de plata indiana transformó la escala de las cosas. Valencia quedó como capital regional de un comercio que mayormente ya no se negocia en su lonja.

La entrada de Valencia en la época moderna estuvo marcada por un hecho traumático: la revuelta de las Germanías, una verdadera guerra civil que enfrentó a la sociedad valenciana: de una parte, los artesanos y labradores, el bajo clero y algunos miembros de la pequeña burguesía, y de otra la nobleza y el alto clero con sus vasallos moriscos y la burguesía bienestante. Tras una primera etapa (1519-1520) en la que la Germanía se hizo con el control de la ciudad y estableció acertadas medidas de gobierno, el proceso se radicalizó. Las tropas agermanadas alcanzaron en un principio algunas victorias militares, pero finalmente fueron derrotadas y sus líderes pasados por las armas, llevándose a cabo una severa represión.

Desde finales del siglo XV operaba en Valencia el tribunal de la Inquisición, cuyo principal objetivo es la persecución de los judíos conversos que seguían practicando en secreto su antigua religión. En pocos años el Santo Oficio consiguió crear un clima de terror en la ciudad, en particular sobre la comunidad judía, al actuar sobre destacados miembros de la sociedad, como la familia del humanista Lluís Vives.

Las ideas humanistas y las corrientes estéticas renacentistas que bullen en Europa llegaron a Valencia por estos años, pero fueron cultivadas tan sólo dentro del restringido círculo cortesano vinculado a la corte virreinal y no llegaron a calar en la sociedad. Por otro lado, a las ideas religiosas protestantes se les contrapuso la ideología contrarreformista, postulada por personajes de la talla del patriarca Ribera, promotor del Colegio del Corpus Christi. En el plano cultural, la ciudad vivió un proceso de castellanización, especialmente alentado por la corte virreinal de Germana de Foix.

EL SIGLO XVII

En 1609 se promulgó el decreto de expulsión de los moriscos, siendo el Grao uno de los puertos por los que se embarcaron para ser trasladados al norte de África. En realidad, el impacto directo de la expulsión fue escaso en la ciudad de Valencia, ya que apenas quedaban en ella unas pocas casas de moriscos, pero afectó sensiblemente a las rentas de muchos nobles, la mayoría de ellos residentes en la capital, lo que a la larga repercutió en la economía de la ciudad.

El siglo XVII, y en particular el largo reinado de Felipe IV (1621-1665), se caracterizaron por el reforzamiento de las tendencias absolutistas de la monarquía, lo que se reflejó en Valencia en el progresivo control de los cargos municipales por el rey y su injerencia —a través del virrey— en competencias que los fueros atribuían a la ciudad. Ello produjo continuas tensiones y el envío de embajadas de protesta a la corte.

En esta coyuntura se produjo en 1633 el levantamiento de los labradores de la huerta que protestaban por lo que consideraban impuestos abusivos introducidos por la ciudad sobre la producción y el consumo dentro de su término. Los sublevados llegaron a poner cerco a Valencia, lo que obligó a tomar las armas a sus habitantes. El virrey, el marqués de Camarasa, aprobó inicialmente las reivindicaciones de los labradores, lo que apaciguó la rebelión, pero ante el malestar que provocó esta medida en la capital, al año siguiente se llegó a un nuevo acuerdo que satisfacía a ambas partes y no alteraba gravemente las competencias de aquella.

A esta coyuntura adversa se vinieron a sumar sucesivas epidemias de peste (las más graves en 1647 y 1652) que redujeron la población en un tercio, y una calamitosa riada del Turia en 1651. La economía se mantuvo estancada casi toda la centuria, y sólo manifestó síntomas de recuperación en las décadas finales, en parte por la crisis política que vivió Cataluña en esos años. La burguesía mercantil autóctona prácticamente había desaparecido, y el comercio de exportación e importación estaba en manos de extranjeros. La inexistencia de un puerto de mar en condiciones era una de las causas que dificultaban el comercio, por lo que la ciudad promovió a finales de siglo diversas iniciativas encaminadas a su construcción, aunque no llegaron a cuajar.

El XVII, con todo, fue el gran siglo del ceremonial barroco, de las entradas reales, de las procesiones multitudinarias henchidas de fervor religioso, de los protocolarios actos públicos, de la fiesta, en fin, concebida como el espectáculo del poder. Con ocasión de estas celebraciones la ciudad se

transformaba: los palacios exhibían en sus fachadas tapices, lienzos, espejos y cornucopias, se levantaban arcos triunfales efímeros, se iluminaban las calles con faroles, antorchas y cirios, consiguiendo con todo ello una atmósfera mágica que maravillaba al pueblo.

LA CIUDAD BORBÓNICA

A la muerte sin descendencia de Carlos II se produjo un conflicto dinástico que desembocó en la Guerra de Sucesión, una contienda de dimensiones europeas que tuvo en el territorio valenciano uno de sus escenarios. Tras la coronación en Madrid de Felipe V de Borbón en 1701, Valencia se mantuvo leal al nuevo monarca hasta la llegada a la ciudad de tropas del archiduque Carlos de Austria en 1705. El archiduque hizo su entrada triunfal en septiembre de 1706, siendo reconocido como rey, pero su reinado apenas duró unos meses. El 25 de abril de 1707 las tropas borbónicas derrotaban a las austracistas en la batalla de Almansa.

Tras su victoria, Felipe V decretaba la Nueva Planta, esto es, la abolición de los fueros valencianos y el acomodo del reino y su capital a las leyes y costumbres de Castilla. El gobierno municipal sufrió una profunda transformación, y los cargos dejaron de ser electivos para pasar a ser de designación directa del monarca, venales y hereditarios, y en su mayoría fueron ocupados por aristócratas, en muchos casos foráneos.

Desde el principio de la etapa borbónica Valencia se hubo de acostumbrar a la presencia de tropas en ella. Para acuartelarlas, y también para asegurar el orden en la ciudad, se construyó la Ciudadela junto al convento de Santo Domingo, una fortificación con dos baluartes al exterior y un recio torreón que apuntaba al interior de la urbe. Además, se utilizaron diferentes edificios para alojamiento de tropas, como la propia Lonja, que sirvió de cuartel hasta 1762.

En el plano económico, durante el siglo XVIII Valencia vivió una etapa de recuperación apoyada en la manufactura de tejidos de seda y otras actividades industriales, como la azulejería. Según fuentes de la época, la seda daba trabajo de forma directa o indirecta, a más de 25.000 personas y conformó la fisonomía de todo un barrio, el de Velluters, además de influir en buena medida en el paisaje de la huerta, con sus caminos bordeados de moreras y sus alquerías de altas andanas para la cría del gusano. El Colegio del Arte Mayor de la Seda era el encargado de regular una profesión, la de velluter, cada vez más apartada del marco gremial y más cercana a la proletarización. Dadas las deficiencias de las instalaciones portuarias, la producción se remitía por tierra a Cádiz, desde cuyo puerto era redistribuida, gozando de especial acogida en el mercado americano.

El XVIII fue el siglo de las ideas, el siglo de las luces. El pensamiento ilustrado nacido en Francia encontró en Valencia un eco ferviente, y contó con nombres de reconocido prestigio europeo, como Gregorio Mayans o Pérez Bayer.

EL SIGLO XIX

La historia de Valencia, como en buena medida la del resto de Europa, entre finales del siglo XVIII y principios del XIX estuvo marcada por las repercusiones de la revolución francesa.

Ante la noticia de las abdicaciones de Carlos IV y Fernando VII y del levantamiento de Madrid el 2 de mayo frente a las tropas napoleónicas, el pueblo valenciano se alzó en armas el 23 de mayo de 1808 enardecido por las arengas de personajes como el Palleter. Los amotinados tomaron la Ciudadela y constituyeron una Junta Suprema de gobierno que se hizo cargo de la ciudad y se aprestó a la defensa. En el tenso ambiente revolucionario, el sector más radical de la revuelta asaltó la ciudadela y pasó por las armas a cuatrocientos civiles franceses allí guarecidos.

El 28 de junio se produjo un primer ataque del ejército napoleónico al mando del general Moncey, que fue heroicamente rechazado. Posteriormente, el general Suchet repitió el cerco por dos veces, consiguiendo su objetivo el 9 de enero de 1812, después de varios días de incesantes bombardeos. Su control sobre la ciudad fue breve, pues en julio de 1813 debió abandonarla ante la retirada del ejército francés. Durante los años de invasión napoleónica los valencianos celebraron elecciones a diputados y enviaron sus representantes a las Cortes de Cádiz, donde se redactó una constitución de carácter liberal.

Un año después de la salida de las tropas de Suchet, en mayo de 1814, Fernando VII regresó a la península a través de Valencia, hizo una escenográfica entrada triunfal y se instaló en el palacio de

Vampiro *Requiem Nocte*

Cervelló, derogando de inmediato la constitución aprobada en Cádiz e instaurando un régimen de carácter absolutista.

La ciudad vivió esos años bajo las órdenes del general Elío, que la gobernó con mano dura. La historia de Valencia durante el reinado de Fernando VII e incluso después, es sustancialmente la del resto de España: una etapa de conflictos entre los partidarios de un régimen absolutista que se desmorona por momentos y los adeptos del liberalismo, que no acaban de hacerse con el poder. Pero en Valencia se vivieron algunos de los episodios más notables.

En marzo de 1820, durante el Trienio Liberal (1820-23), Elío fue encarcelado y tres meses después ejecutado. Durante la etapa ultra-conservadora que siguió a continuación (la llamada Década Ominosa, de 1823 a 1833), se llevó a cabo una represión implacable contra liberales y masones a cargo de la fuerzas del Estado y de la Inquisición, quien ejecutó en Valencia a su última víctima en 1824, Cayetano Ripoll, un maestro acusado de "deísta" y "masón".

Tras la muerte de Fernando VII en 1833, durante la regencia de María Cristina y el posterior gobierno progresista del general Espartero, se liquidó definitivamente el Antiguo Régimen, consolidándose el estado liberal. Fueron años difíciles, en los que la ciudad vivió un clima revolucionario, con enfrentamientos entre liberales y republicanos, y en permanente amenaza por las tropas carlistas de Cabrera que, bajando desde el Maestrazgo, asolaban la huerta. Fue desde Valencia donde María Cristina partió al exilio en octubre de 1840, tras fracasar un acuerdo con Espartero, y fue a esta misma ciudad donde regresó tres años después, ante el alzamiento del general Narváez, que depuso a Espartero y proclamó a Isabel II como reina.

Durante este convulso periodo se produjeron cambios importantes. En 1833 se crearon las provincias. Ese mismo año se reestructuró el Ayuntamiento, desapareciendo los cargos vitalicios para acceder a ellos personajes de la burguesía local, representantes sin duda de la oligarquía, pero elegidos mediante sufragio. En 1837 se puso en marcha la desamortización de bienes de la Iglesia, saliendo al mercado inmuebles y terrenos que fueron adquiridos en su mayoría por la burguesía local.

El reinado de Isabel II constituyó una etapa de relativa estabilidad y de crecimiento para Valencia. El ayuntamiento, como el país en su conjunto, pasó a manos de una burguesía moderada, personajes enriquecidos con los negocios urbanísticos realizados al amparo de la desamortización, con la prestación de servicios a la comunidad (abastecimiento de agua, pavimento, gas, transportes), o con operaciones financieras. Por más que en su concepción de las cosas no existiera un límite claro entre sus negocios y sus compromisos políticos, no cabe duda de que gracias a próceres como José Campo, Valencia dio un salto cualitativo hacia la modernidad, mejorando sustancialmente las infraestructuras y los servicios y llevándose a cabo proyectos, como el del puerto, largo tiempo demandados.

Con todo, el agitado contexto ideológico reflejo del que se vivía en Europa y los excesos reaccionarios de la corona desembocaron en la revolución de 1868, "la Gloriosa". Isabel II marchó al exilio, se redactó una constitución progresista y se formó nuevo gobierno presidido por el general Prim, quien se encargó de buscar un candidato para ocupar el trono, encontrándolo en Amadeo de Saboya. El nuevo rey gobernó de acuerdo a la constitución durante cuatro años plagados de conflictos políticos (entre los borbones partidarios de la restauración, los carlistas, los republicanos federalistas y los socialistas), pero finalmente abdicó en 1873, proclamándose la Primera República.

En medio de un ambiente radicalizado, se desató la insurrección cantonalista. El Cantón de Valencia, proclamado el 19 de julio, no tuvo el carácter revolucionario que alcanzó en otras zonas de España, pero el gobierno de Madrid decidió ahogar la rebelión con las armas, enviando tropas al mando del general Martínez Campos, nombrado capitán general de la plaza, quien el 7 de agosto entró en la ciudad tras someterla a un intenso bombardeo.

Apaciguado el conflicto, el militar buscó apoyos en ella para promover la Restauración de la dinastía borbónica, y tras el pronunciamiento de Sagunto y la ocupación de Valencia, dio un golpe de estado que derrocó al gobierno republicano. Alfonso XII, hijo de Isabel II, llegó a Valencia, camino de Madrid, el 11 de enero de 1875, y poco después fue proclamado rey.

Valencia fue la cuna de la Restauración borbónica, pues destacados miembros del patriciado local contribuyeron a su advenimiento y ayudaron a construir el sostén político del sistema, el bipartidismo entre conservadores y liberales, mediante el clientelismo y el caciquismo. La estabilidad entre ambas formaciones comenzó a venirse abajo, no obstante, con la concesión del sufragio universal masculino en

1890, a partir de lo cual el republicanismo, con Vicente Blasco Ibáñez al frente, ascendió considerablemente hasta convertirse en la fuerza más votada en la ciudad.

En los años setenta cobró fuerza un movimiento cultural comprometido con la recuperación de la lengua y las tradiciones valencianas, la *Renaixença*, que había dado sus primeros pasos dos décadas antes con la convocatoria de los primeros *Jocs Florals*. A las posturas iniciales, más cercanas al romanticismo y a la evocación nostálgica, con Teodor Llorente a la cabeza, vinieron a enfrentarse los planteamientos más reivindicativos que encarnaban personas como Constantí Llombart, creador de *Lo Rat Penat*.

Desde el último cuarto de siglo Valencia comenzó a crecer de forma decidida. El derribo de las murallas en 1868, una vieja aspiración por la que pasaban todas las ansias de modernidad, fue la señal de salida para el asalto de las áreas periféricas. La apertura de las grandes vías, previstas en los planes de *Ensanche*, potenció la rápida urbanización del sector oriental, con una trama viaria ordenada, que se pobló de edificios de estilo modernista y ecléctico, muchos de los cuales todavía existen. En el resto, en especial en la otra orilla del Turia, la urbanización se retrasó hasta bien avanzado el siglo XX. La otra manifestación del carácter expansivo de Valencia fue la anexión de los municipios periféricos, desde el Grau o el Cabanyal a Patraix, Campanar o Benimaclet.

La modernidad cambió los hábitos sociales de la ciudad. La feria de julio pasó a ser el eje del calendario festivo, sin renunciar por ello a las celebraciones más tradicionales o a aquellas otras que comenzaban a adquirir importancia, como las fallas. El teatro era el espectáculo de masas, así como los toros, aunque pronto aparecieron otras novedades, como el cinematógrafo, por el momento una mera curiosidad. Los ciudadanos acomodados acudían al club o al café, mientras los obreros, cada vez más numerosos, se reunían en los casinos, centros de diversión y al tiempo de cultura.

EL SIGLO XX

A principios de siglo Valencia era una ciudad industrializada. La seda había desaparecido, pero subsistía la producción de curtidos y empujaba con fuerza el sector de la madera, la metalurgia y la alimentación, este último con una vertiente exportadora, en particular de vinos y agrios, muy activa. Predominaba la pequeña explotación industrial, pero día a día se introducía la mecanización y la producción se regía por criterios capitalistas. La mejor expresión de esta dinámica eran las exposiciones regionales.

Con todo, se vivían momentos de crisis: el sistema bipartidista que había sustentado la Restauración cada vez concitaba menor apoyo en las urnas; la pérdida de Cuba provocó una ola de indignación generalizada; los obreros, en número creciente por la industrialización, comenzaron a organizarse en demanda de mejores condiciones de vida. Era el terreno abonado para el arraigo de ideologías radicales. En Valencia el partido republicano de Blasco Ibáñez recogió durante varias décadas los frutos de ese descontento, obteniendo un enorme respaldo popular, y gobernó el consistorio de manera casi ininterrumpida entre 1901 y 1923.

La primera guerra mundial afectó seriamente a la economía valenciana, colapsando las exportaciones de cítricos y produciendo el alza descontrolada de los precios y el desabastecimiento de los mercados. A 1917 el malestar en la capital se canalizó en forma de huelga general, que se prolongó durante varias semanas, enrareciendo el ya de por sí tenso panorama social. En 1919 y 1920 se repitieron las movilizaciones y se entró en una espiral de violencia en la que se sucedieron las bombas y los asesinatos de civiles y de agentes del orden.

La instauración de la dictadura de Primo de Rivera en 1923 frenó durante algunos años la conflictividad social, pero no apagó la creciente radicalización política. El movimiento obrero fue consolidando su organización sindical, mientras los sectores conservadores se aglutinaban en torno a la Derecha Regional Valenciana.

El 12 de abril de 1931 se celebraron elecciones locales, en las que obtuvo una victoria absoluta la coalición de partidos republicanos, ante lo cual Alfonso XIII renunció al trono y abandono el país, proclamándose la Segunda república el 14 de abril. La república abrió los cauces democráticos de participación, incrementando la politización de los ciudadanos. No pudo escapar, sin embargo, de un clima casi permanente de agitación social, que estalló en Valencia ya desde el mes de mayo con el asalto de diversas iglesias y conventos y prosiguió en los meses siguientes con huelgas y tumultos. La movilización de las masas obedecía en ocasiones a motivos menos conflictivos, como el sepelio de los

restos mortales de Vicente Blasco Ibáñez en 1932, fallecido en Francia, que constituyó una espectacular manifestación de duelo y respeto.

El ascenso del frente conservador al poder en 1933 propició la llegada de los blasquistas hasta las más altas instancias del poder, pero al mismo tiempo marcó el inicio de su declive por el progresivo conservadurismo del partido. El freno a las reformas emprendidas en la etapa anterior crispó los ánimos de la izquierda, cada vez más radicalizada, mientras los sectores derechistas más extremistas se organizaban en torno a la recién creada Falange.

Este clima de enfrentamiento marcó las elecciones de 1936, ganadas por el Frente Popular, lo que desató el fervor de las clases populares, que de inmediato exigieron la adopción de reformas sociales y económicas. El ayuntamiento fue disuelto, pasando sus competencias a una comisión gestora, y se excarceló a los presos políticos. Pero las protestas continuaron, de nuevo se asaltaron iglesias y conventos, y la polarización entre izquierdas y derechas se hizo cada vez más palpable.

El levantamiento militar del 18 de julio no prendió en Valencia, pues ante la actitud indecisa de los militares, los milicianos del Comité Ejecutivo Popular asaltaron los cuarteles y se hicieron con el control de la ciudad. Durante unos meses se vivió en un ambiente revolucionario, paulatinamente neutralizado desde el gobierno. La marcha de la contienda bélica aconsejó trasladar la capital de la República a Valencia en noviembre de 1937: el gobierno se instaló en el palacio de Benicarló, y los ministerios ocuparon señalados palacios. La ciudad fue intensamente bombardeada por aire y por mar, lo que llevó a la construcción de más de doscientos refugios para proteger a la población. El 30 de marzo de 1939 Valencia se rindió y las tropas nacionales hicieron su entrada en ella.

El advenimiento de la Dictadura provocó un cambio radical: se prohibieron los partidos políticos, se inició una severa represión ideológica, la administración recuperó las competencias anteriores a la guerra y la iglesia abanderó el rearme moral de la sociedad. La autarquía económica provocó una profunda crisis y el desabastecimiento de los mercados: los racionamientos y el estraperlo se impusieron durante más de una década. Para colmo de desgracias, el 14 de octubre de 1957 el Turia se desbordó en la peor riada de su Historia.

A principios de los sesenta se inició la recuperación económica, que Valencia vivió con un espectacular crecimiento demográfico debido a la inmigración y con la ejecución de importantes obras urbanísticas y de infraestructuras. Se puso en marcha el Plan Sur para construir un cauce alternativo al río Turia que evitara futuros desbordamientos, se mejoraron los accesos y se iniciaron reformas interiores, cambiando la fisonomía de algunas plazas destacadas (como la del Ayuntamiento o la de la Reina) y abriendo calles (Poeta Querol). La ciudad creció, se diseñaron nuevos barrios en la periferia y se trazaron nuevas avenidas. El ritmo de vida mejoró: llegó el seiscientos y la televisión.

A la muerte del general Franco en 1975 se inició el proceso de transición democrática y el posterior de transferencia de competencias a la Comunidad Valenciana. La noche del 23 de febrero de 1981, sin embargo, estuvieron a punto de truncarse ambos por la intentona golpista que, desde Valencia, lideró el capitán general Milans del Bosch, afortunadamente fracasada. La democracia propició la recuperación de la lengua y la cultura valenciana, aunque no se pudo evitar cierta crispación social en torno a los símbolos.

En las dos últimas décadas Valencia ha cambiado de cara. Proyectos emblemáticos, como el Jardín del Turia, el IVAM, el Palau de la Música o el de Congresos, el metro, o la Ciudad de las Ciencias, han identificado a los valencianos con su ciudad y están atrayendo cada día más y más turismo. Pero, junto a ellos, son las infraestructuras y los servicios los que convierten a Valencia en una urbe moderna.

Descripción de la ciudad

La Ciudad de Valencia se encuentra en la costa Este de España, bañada por el mar Mediterráneo, abrazada por los dos cauces que hoy tiene el río Turia. Es la tercera aglomeración urbana de España.

En Valencia, así como en el resto de la Comunidad Valenciana, existen dos idiomas oficiales: el valenciano, lengua propia, y el castellano, idioma oficial del Estado español. Valencia pertenece plenamente a la región de clima mediterráneo, con inviernos moderados y veranos cálidos, y un claro período seco durante los meses de mayo a agosto. Un aspecto destacado es la elevada humedad relativa en el período estival y el muy frecuente régimen de brisas marinas, aumentan la humedad del aire.

Una moderna red de comunicaciones la hacen fácilmente accesible, uniéndola a las principales capitales españolas y europeas a través de su Aeropuerto, ferrocarril, autopistas y el Puerto comercial más grande de España.

Pocas ciudades como Valencia, cuya población se acerca al millón de habitantes, son capaces de reunir los restos de un pasado de orígenes dispares y las edificaciones más innovadoras y vanguardistas, levantadas en el umbral del tercer milenio. Desde los restos del foro romano encontrados en la actual plaza de la Virgen y pertenecientes a aquella Valentia, o Valentia Edeanorum fundada en el 138 antes de Cristo por Junius Brutus, hasta la emblemática Ciudad de las Artes y las Ciencias, Valencia ha crecido y se ha transformado en una capital cosmopolita y, al mismo tiempo, ha preservado sus tradiciones y monumentos. Sin duda, es una de las ciudades turísticas preferidas mundialmente y una de las más importantes de Europa.

La Ciutat de les Arts i de les Ciències es un gran centro lúdico de difusión científica y cultural. Ubicada en el antiguo cauce del río Turia, junto a la salida de la Autopista a El Saler, la Ciutat de les Arts i de les Ciències se extiende sobre una superficie aproximada de 350.000 m². Es una obra de vanguardia arquitectónica a nivel mundial destinada a convertirse en el emblema del siglo XXI de la ciudad de Valencia. En lo que se refiere a las actividades de recreo y tiempo libre, constituye Valencia una de las zonas más excitantes y variadas de todo el Mediterráneo. Las discotecas con más ambiente, los clubes nocturnos y los pubs que encontramos por todas partes ofrecen el escenario ideal para disfrutar de una noche de fiesta.

Bañada por las aguas del Mare Nostrum, una visita al puerto de Valencia con su Edificio del Reloj y los Tinglados y las playas de las Arenas y la Malvarrosa comunicadas con el revitalizado Paseo Marítimo es sencilla y rápida gracias al tranvía.

Dedicadas a San José, las Fallas son las fiestas por excelencia de la ciudad de Valencia. Mundialmente conocidas y declaradas de Interés Turístico Internacional, anuncian todos los años la llegada de la primavera. Del 15 al 19 de marzo más de setecientos monumentos de cartón o poliuretano sobre una estructura de madera inundan las calles de la ciudad. Arte, humor y sátira confluyen en estas representaciones de personajes y escenas de la vida cotidiana que el fuego purifica la noche de San José.

El distrito de Ciutat Vella corresponde a todo el casco antiguo de la ciudad, recoge las zonas comerciales y empresariales del centro. A parte del Ayuntamiento, el distrito de Ciutat Vella abarca edificios públicos e históricos como el mercado central. La Lonja de La Seda, que cuenta historias de mercaderes, de barcos llegados de Francia, Italia y Flandes. Probablemente la más bella de las lonjas mediterráneas, con su singular escalera de ojo, sus gárgolas y su patio de naranjos, El Museo Paleontológico, la catedral de Valencia, el Miguelete, la Puerta de la Mar, las torres de Quart y de Serranos, últimos vestigios de la muralla que protegía a la ciudad.

El casco histórico de Valencia, concretamente el Barrio del Carmen, es una de las zonas de ocio con más solera de la ciudad. Durante décadas, esta zona ha sido punto neurálgico de la fiesta nocturna valenciana. Gentes de todas las edades y culturas comparten ocio, copas y diversión entre edificios señoriales, palacios con varios siglos de historia, sus calles estrechas y su ambiente bohemio, es un lugar ideal para caminar.

No deje un recorrido sustancioso y entretenido por el barrio de Ruzafa (Russafa), que sigue sin perder su carácter populoso, su esencia de pueblo. Ruzafa se ha convertido en un barrio multiétnico, barrio en el cual reside gran parte de la población inmigrante, tiene cerca de 200 comercios abiertos por extranjeros, una de las mezquitas árabes más frecuentadas de las tres existentes en la ciudad. El barrio de Ruzafa es un crisol de culturas y gentes, tiene mucho de torre de Babel, ya que en poco más de 30 calles conviven personas de decenas de nacionalidades distintas.

Cientos de hectáreas ajardinadas forman el Jardín del Turia. El antiguo cauce del río es en la actualidad el mayor pulmón verde de la ciudad. Vertebrada por un parque extendido a lo largo del antiguo cauce del río Turia, dotado de excelentes instalaciones deportivas, recreativas así como de amplias zonas verdes. Los Viveros o Jardines del Real, uno de los espacios más notables de la ciudad que destaca por su extensión, rica jardinería, la profusión de monumentos escultóricos y fuentes que realzan su entorno. Alberga en su interior el Zoo y el Museo de Ciencias Naturales con sus colecciones de Paleontología, Malacología, ecosistemas valencianos y la aportación valenciana a la Historia Natural.

En apenas una década, la ciudad ha registrado un auge sin precedentes, consolidándose como la ciudad española con un mayor crecimiento de turismo urbano. El 26 de noviembre del 2003 Valencia fue designada en Ginebra como sede de la America's Cup 2007.

En la actualidad, la ciudad de Valencia está llevando a cabo un ambicioso proyecto para reconvertir parte del área del Puerto en un "Balcón al Mar", que servirá como continuación del Paseo Marítimo y ampliará la oferta de espacios de ocio de la ciudad.

La paella es el plato típico de Valencia y el más conocido mundialmente. Valencia sigue siendo uno de los destinos favoritos para los viajeros de cualquier nacionalidad, edad y sexo.

Una sociedad más dada a aparentar que a cambiar las cosas, donde es más importante lo que parece que lo que eres.

Diferencias respecto a la realidad:

Exceptuando en fuertes tormentas, que duran semanas, provocando incontrolables inundaciones, ya no llueve en Valencia, el clima, sin embargo, sigue siendo húmedo y pegajoso, los ruidos de gran ciudad se ven amplificadas hasta la locura, crisis y desesperación son las notas dominantes.

Ocho de cada diez personas ha perdido su trabajo, amanece tarde y el sol es casi invisible, debido a la nube de contaminación, lo que aumenta el calor y la sensación de agobio, originando noches oscuras y profundas, las calles son cada vez más sucias y peligrosas, escombros y basuras se agolpan en las esquinas, ofreciendo un decrépito espectáculo.

La gente sale en grupos, no aventurándose solos una vez que es de noche, los ciudadanos se preocupan solo por ellos mismos, aunque no es la época más peligrosa de la ciudad, cada día desaparecen muchas personas, muertas o secuestradas, sin que nadie se extrañe o le importe.

Las armas no son legales ni habituales, pero las drogas abundan tanto que casi lo parecen, una media de dos de cada diez personas consumen habitualmente drogas duras (y normalmente adulteradas), prácticamente el cien por cien (sobre todo en la juventud) consume drogas blandas.

Las grandes multinacionales controlan la mayoría de los negocios y la pequeña y la mediana empresa se encuentra atada a amenazas y extorsión, así como ahogadas por los impuestos, lo cual, siendo el 95% de las empresas valencianas compuestas por menos de 10 trabajadores, provoca una sensación derrotista y apocalíptica en la sociedad.

La desesperación y la frustración dominan las calles y la vida es gris, los vagabundos se hacinan en los callejones porque saben, que estar indefenso en la oscuridad, es más peligroso que el propio infierno.

La policía es salvaje y sanguinaria, casi tan peligrosa como los criminales, ya que se hayan frustrados de que su trabajo no valga para nada y los asesinos se hallen en la calle sin cargos al día siguiente de ser detenidos, debido a su sentimiento de impotencia tampoco les importa recibir sobornos, porque saben que no hacerlo no iba a cambiar la situación de ninguna forma. Además hay una especie de rechazo de los ciudadanos hacia los miembros de las fuerzas del orden, aunque paradójicamente muchos jóvenes buscan en este trabajo su estabilidad salarial.

La juventud es cada vez más inculta y violenta, habiendo un gran fracaso escolar, que los jóvenes suplen con modas o enfrentamientos. Los disturbios sociales, provocados por enfrentamientos de jóvenes radicales, están al orden del día, aunque prácticamente no existen bandas propiamente dichas, las tensiones por el deseo de independencia de los Paissos Catalans, las juventudes Blaveras que defienden el concepto de Regne de Valencia y su independencia de España y Cataluña, la gente de derecha que

Vampiro

Requiem Nocte

defienden una España grande y única sin diferencias regionales y los conflictos con los nazis o skins por ideas o por indumentaria, hace que grupos, más o menos armados, de jóvenes recorran las calles preparados para provocar una pelea.

Los enfrentamientos raciales y religiosos se han convertido también en una nota triste y típica de la noche, peleas y palizas a inmigrantes acaban normalmente con la muerte de alguno de ellos. Las palizas a los vagabundos es también una gran diversión para algunos jóvenes y no tan jóvenes, de la misma manera que el vandalismo urbano. Los inmigrantes se hallan organizados y devuelven paliza por paliza, pero también se atacan entre sí, en caso de que vengan de países enfrentados o difieran en la lectura de la religión, o sean parte de bandas rivales.

Además la normalización e inversión lingüística está provocando que mucha gente no sepa hablar castellano y bastantes conflictos sociales, como también el enfrentamiento por el nombre de la lengua.

Localizaciones de la Danza Macabra

Los condenados de Valencia, se reúnen asiduamente en varios lugares. Teniendo gran cuidado de que el ganado, no conozca estos sitios, por ejemplo, disfrazando dichas reuniones de fiestas privadas.

El principal lugar de reunión es el Eliseo, situado en la Lonja. Aquí se ha dispuesto de una gran sala, donde sobre un entarimado, hay una gran mesa maciza de roble, con un escudo de la ciudad grabado, y tres sillas, que es donde se sientan las Señoras. A la derecha de la mesa, hay un pedestal y oratorio de piedra, donde si alguien tiene que hacer un discurso se coloca, siendo también el lugar del maestro de ceremonias. Enfrente de la mesa, hay dispuestas varias filas de bancos, donde se sientan los asistentes. Si la reunión es más informal, se usan salas sin tanta preparación en la misma lonja.

Otro edificio declarado Eliseo es el Palau de la Generalitat, cerca de la plaza del Carmen, donde hay una sala parecida, pero con el oratorio de madera.

La alianza Cartiana, se suele reunir en almacenes abandonados, en la estación de trenes del norte, en salones o búnqueres acondicionados en el subsuelo, o en alguna de las salas de fiesta de la ciudad.

Los Invictus se reúnen en el ayuntamiento, en una sala de reuniones que apenas es usada por el consistorio, y la mayoría de los mortales ignora. También suelen usar para reunirse un palacete en el barrio del Carmen, propiedad de Francisco Centelles. En ocasiones se han reunido en el museo de las ciencias, que se puede usar para realizar fiestas. Es bastante normal que hagan reuniones conjuntas con el Lancea Sanctum, para lo cual usan los sitios de reunión de los seguidores de Longinos, o las ruinas del antiguo foro romano.

Las reuniones del Circulo de la Bruja, que deberían realizarse en la basílica de la virgen de los desamparados, donde se levantaba el templo en honor de Artemisa. Pero como este lugar está declarado como zona de reunión del Lancea Sanctum, los rituales de la bruja, son realizados en las alcantarillas, en la playa o en los parques del río Turia.

El Lancea Sanctum realiza sus ritos en la catedral, cuando se usa el cáliz, o en la cripta de san Vicente. Sin embargo debido a su escaso número, de vez en cuando, las reuniones que se deberían realizar en el Eliseo, son llevadas a cabo en estos sitios, con una pequeña introducción basada en un rito del Lancea Sanctum.

Capítulo III: La Danza Macabra

Estructura del poder vampírico en Valencia

Los últimos sucesos en la ciudad han creado una estructura de poder extraña e inestable, gobernada por un débil triunvirato que se apoya en que fue su unión lo que provocó la eliminación del antiguo príncipe.

El antiguo príncipe, Rodrigo Albour, aunque en teoría adscrito a la alianza Invictus, resultó ser un diabolista, miembro de una cuadrilla de la alianza de la progenie de Belial, dirigida por una antigua de nombre Iusra (que se pronuncia como Iusi) que se escondían en Puebla de Farnals.

En las revueltas que siguieron a la eliminación del príncipe a manos de Blanca y la destrucción de dicha cuadrilla, la mayoría de los miembros del Lancea Sanctum, así como algunos antiguos y la mayoría de los neonatos de la alianza cartiana, desaparecieron, en medio de unas noches terroríficas y violentas. Solo con la colaboración de Gémenias del Círculo de la Bruja, y su dominio del Crúac se consiguió eliminar a Iusra.

Y en la situación de caos consecuente, el papel clave de Ana Gutiérrez, Nosferat de la alianza cartiana y apodada la zorra, poseedora del feudo de debajo de la superficie, mediante un discurso en el Eliseo, que aglutinó a la mayor parte de los neonatos y jóvenes vástagos, consiguió el apoyo para este gobierno compartido.

Las Señoras de la ciudad son por orden: Blanca Tomas, Gémenias Bosq y Ana Gutiérrez.

Pero tampoco es que cuenten con gran número de aliados dentro de sus propias alianzas. Los Cartianos intentan que el cambio sea más fuerte en vez de esta tímida unión en el poder, sin embargo cuentan con una gran baza, ya que uno de sus miembros, Raúl Maldonado, actúa como alguacil de las Señoras y hace las veces de jefe de los centinelas.

Los No Alineados no ven con buenos ojos la situación aunque el tener a Blanca en el poder les ha reportado mayor tranquilidad.

El Círculo de la Bruja apoya a las Señoras, aunque no acaba de implicarse activamente. Sin embargo la alianza de las alianzas Invictus y Lancea Sanctus, no se conforma con la situación. Y mediante sus representantes Francisco Centelles y Publio Trajano, que mantienen sus feudos como si de príncipes se tratase, y aunque acatan el régimen de las Señoras, no les han jurado fidelidad públicamente, aunque les rinden pleitesía en el Eliseo, ya que Publio Trajano, hace las veces de Maestro del Eliseo.

Un punto aparte lo representan los Ordo Dracul, aislados en su refugio, y a pesar de haber perdido a algunos de sus miembros en los momentos posteriores a la desaparición del príncipe, se mantienen aislados de la lucha entre las alianzas por obtener el poder, o simplemente eso parece.

Cargos en la ciudad

Las Señoras, que hacen función de príncipe, son Blanca Tomas, Gémenias Bosq, y Ana Gutiérrez "la Zorra". Teniendo también Blanca el cargo de portavoz y encargada de relaciones. La Zorra es también la encargada de explicar a los nuevos vástagos las leyes, así como de llevar el control del número de los mismos. Gémenias es la protectora del gobierno siendo la encargada de pronunciar los castigos contra las leyes.

Publio ocupa el cargo de maestro del Eliseo y guardián de las tradiciones. Raúl Maldonado es el Alguacil, que comunica las decisiones de las nuevas leyes así como vigilar su cumplimiento, siendo el ejecutor del castigo.

Leyes de la noche

Una de las leyes heredada del anterior principado es el Veto de Presentación, consiste en que hasta ser presentado a las Señoras, ningún recién llegado tiene ningún derecho en la ciudad.

Una ley que también deriva de una práctica anterior es el Veto de Aceptación, si tras una semana de suceder la presentación, al menos tres vástagos no apoyan la aceptación del nuevo vástago, este será expulsado.

Recuperada de la Edad Media, y que aumenta el poder de las Señoras, aparecen las Leyes de la Quema, cualquier vástago, puede ser ejecutado en las hogueras de san Juan o en la *nit de la crema*, en fallas. Este castigo es arbitrario y solo lo pueden declarar las Señoras, o en su defecto el Maestro del Eliseo, sin que haga falta que exista ninguna razón. Aun no se ha aplicado nunca.

Otra ley es el Decreto de Ortodoxia, solo se permite la lectura del Testamento de Longinos según la interpretación romana, expulsándose a todos los que se considere herejes respecto a esta lectura.

La Norma de la Superioridad, todos los gules deben estar controlados en sus disciplinas, lo cual se consigue mediante un ritual de Hechicería Tebana. La Ordo Dracul, sin embargo, tiene una licencia que le libra de la aplicación de esta primera parte de la norma. La segunda parte expone, que si un vástago muere, sus gules deberán ser repartidos entre los otros condenados o eliminados inmediatamente.

Facciones de los Condenados

Las facciones de los condenados de la ciudad representan con que grupo fuera de las alianzas se sienten más cómodos, por quien se siente más representados o quieren que domine la ciudad. Una facción es solo a qué personaje que mueve los hilos en la ciudad muestra simpatía un vástago, aunque apoyara en principio a su alianza, antes que a su facción, intentara siempre que ésta no salga perjudicada.

Las facciones más importantes son la que apoya a las Señoras y la facción que defiende a Publio como líder, también hay quien apoya una vuelta al poder del Invictus Francisco, quien ya gobernó la ciudad como príncipe, antes de la subida al poder de Rodrigo.

Las facciones menores son las de intereses del Ordo Dracul, neutralidad y hay algunos vástagos que no se sienten representados por ninguna facción.

Feudos

Las alcantarillas de la ciudad, incluyendo las catacumbas, las líneas de metro y todo aquello que se encuentre bajo la superficie, es feudo exclusivo de "La Zorra". La Ciutat Vella, es decir todo lo que abarcaba la antigua muralla de la ciudad se considera feudo de alimentación de Publio, teniendo además el feudo exclusivo sobre todas las zonas sagradas.

Francisco tiene el control del feudo de las administraciones políticas y económicas de la ciudad, así, como el feudo de influencia sobre la policía y la televisión. Ramón Ramírez posee el feudo de influencia sobre el puerto y el aeropuerto. Blanca retiene el feudo de alimentación sobre los burdeles, y el feudo de influencia sobre la prensa escrita.

Miguel Molina es el dueño del feudo de alimentación sobre los vagabundos. Arancha es la dueña del feudo de alimentación sobre las discotecas, este feudo es apoyado por los Invictus pero es de libre disposición, es decir, es un feudo honorífico, pero sin poder real.

Capítulo IV:

ALIANZAS Y PERSONAJES NO JUGADORES

LOS CARTIANOS

La alianza Cartiana, aunque siempre se ha enfrentado con los príncipes de la ciudad, nunca pensó en obtener el poder, sino en ser la oposición leal en el Eliseo. Muchos vástagos los veían como aliados, ya que siempre prestaban su apoyo con tal de crear un nuevo orden y mejorar la situación para los condenados.

Sin embargo al acceder al poder, han descubierto que la visión del nuevo mundo no es común entre ellos, y que preferirían mandar en solitario. Lo que ha provocado una especie de fracción interna, evitada, sin embargo, al haber colocado como alguacil al más crítico con la posible política de las señoras

Personajes importantes

Ana Gutiérrez

Descripción: Una masa de carne deforme llena de bultos y supuraciones que parece una caricatura mala o una visión mediante LSD de una mujer, su ropa son andrajos hechos jirones colocados unos encima de otros hasta tapar todos los agujeros, no lleva zapatos pues sus pies anormalmente grandes los reventarían. Sus manos son anchas como aletas y sus dedos largos y llenos de bultos acaban en uñas deformes y largas en casi todos los dedos, no tiene pelo en ninguna parte de su cuerpo. La única cosa que choca de su aspecto son sus ojos negros que son exactamente iguales a los humanos, son de una profundidad, oscuridad y belleza tales que son intranquilizadores. El cambio también ha respetado su voz que es dulce como la miel.

Notas: En un principio era una de las mujeres más bellas que existían, además era fría y calculadora como un vampiro, utilizaba sin escrúpulos a todos los que se ponían a su alcance. Un miembro del clan Nosferatu viendo la oscuridad de su alma la transformo y la abandono en las cloacas, el primer impacto casi destroza su salud mental pero con el tiempo se ha acostumbrado y se ha convertido en más humana que cuando estaba viva. Ahora se dedica a defender a los demás de ser manipulados, y debido a su gran astucia y sus tácticas se ha ganado el apodo de "la Zorra".

Líder casi indiscutible de la alianza cartiana, y una de las señoras de la ciudad, además antigua Nosferatu, y regente de las alcantarillas como feudo del clan. Fue junto con Blanca quien consiguió movilizar a los condenados de la ciudad con tal de eliminar al anterior príncipe, estando presente en su destrucción.

Consejos de interpretación: En extremo simpática, habla con todos amablemente y siempre intenta no ofender a nadie. Pero nunca digas todo lo que sabes ni te dejes manipular.

Nombre: Ana Gutiérrez
Nacido en: Desconocido
Edad aparente: Desconocido
Clan: Nosferatu
Alianza: Cartiana

Facción: Señoras

Virtud: Caridad

Vicio: Envidia

Atributos

Poder: Inteligencia 5, Fuerza 3, Presencia 4

Precisión: Astucia 5, Destreza 3, Manipulación 4

Aguante: Aplomo 5, Resistencia 4, Compostura 3

Habilidades (Especialidades)

Mentales (-3 sin habilidad): Academicismo (buscar en libros) 2, Ciencia, Informática, Investigación (vigilar, razonar) 4, Medicina 1, Ocultismo (Réquiem) 3, Pericias 1, Política (danza macabra) 3

Físicas (-1 sin habilidad): Armamento 2, Armas de fuego (escopetas) 3, Atletismo 2, Conducir (coche) 1, Fulleras 1, pelea 2, Sigilo (ocultarse, pasar desapercibida) 5, Supervivencia

Sociales (-1 sin habilidad): Callejeo (alcantarillas) 4, Empatía 5, Expresión 2, Intimidación (interrogar) 5, Persuasión (convencer, interrogar) 4, Sociedad (danza macabra, bajos fondos) 3, Subterfugio (mentir) 4, Trato con animales

Disciplinas: Poderío 4, Vigor 5, Celeridad 1, Ofuscación 5, Pesadilla 5, Animalismo 5

Devociones: Fachada de hierro

Otros rasgos:

Méritos: Conocimiento enciclopédico, mente meditativa, Esquiva de pelea, Aliados (policía) 4, aliados bajos fondos) 5, Contactos 4, Posición 5, Recursos 3, Refugio (alcantarillas) 5

Potencia de sangre: 5 (14 /2)

Salud: 9

Voluntad: 9

Humanidad: 4

Tamaño: 5

Velocidad 11:

Mod. Iniciativa: 6

Defensa: 3

Armadura: ropa gruesa 1

Armas: Escopeta recortada (C 11 dados repetir 9)

Raúl Maldonado

Descripción: Vestido con ropas provenientes de la nobleza del siglo quince mezclada con ropas de estilo radical actual, lo cual crea un efecto raro y perturbador como si se hallaran ante un fantasma o un vagabundo de los tiempos. Botas negras y mallas azules, camiseta de Sepultura medio escondida debajo de una camisa de seda blanca delicada con volantes en mangas y cuello que lleva casi totalmente desabrochada, en invierno una gabardina de color marrón se halla tapada en la parte superior por una chupa de cuero de estilo roquero llena de pins de grupos de música, así como de drogas y símbolos de anarquía. En todas las épocas lleva una cruz roja de apariencia decrepita cosida al pecho.

Lleva barba poblada y pelo largo hasta mitad de la espalda (debido a que era la moda en la época que fue abrazado), los dos de color castaño claro, en ocasiones se afeita dejándose perilla y bigote perfectamente arreglados y es común que se recoja el pelo en una cola, realizada a altura de los hombros, mediante un trozo de seda de color azul cielo. Su tez es pálida y una cicatriz le cruza la mejilla derecha, sus ojos son azules y su mirada amenazante, su porte es profundo y habla y se mueve con el recargamiento propio de los años, así como su vocabulario, que aunque informal es extraño y anticuado.

Notas: Nació como miembro de una familia noble castellana en la Salamanca del año 1487, se metió en el ejército con su hermano Francisco y por su actitud arrogante y rebelde no ascendió ningún rango mientras su hermano llega a capitán, debido a un enfrentamiento con un pesquisidor abandono el ejército llevándose con él unas cicatrices de recuerdo.

Volvió a su ciudad natal, donde al encenderse la rebelión comunera siguió a su hermano en las revueltas, una vez ésta fue derrotada, huyó a Valencia con algunos otros rebeldes para luchar de lado de las Germanías, cuando las dos revueltas fueron aplastadas y mientras sus miembros eran ajusticiados, intento huir en medio de la noche, pero un condenado que lo vigilaba desde el comienzo de las revueltas, y que no pudo abrazar a su hermano Francisco, eligió transformarlo a él con tal de tener un cabecilla entre los rebeldes para luchar en la danza macabra.

Sus primeros años como condenado fueron bastante activos con lo que pronto cayó en letargo, al espesarse su sangre demasiado, una vez que se volvió a despertar intento tomarse su réquiem con más tranquilidad, pero sin embargo las circunstancias no le dejaron, cambiando de alianza varias veces hasta unirse a las cartianas en el siglo XIX, aliado incondicional de la Zorra y amigo de Blanca, apoyó y tomó parte activa en la eliminación de Rodrigo y Iusra.

Crítico con el poder aceptó el cargo de alguacil para evitar que la corrupción que supone que sufren todos los que mandan llegué a afectar a los vástagos más débiles. Se encarga de la protección de las leyes en la ciudad.

Sus músicas favoritas son la popular de la Edad Media, la clásica, especialmente las bromas de Haydn y Mozart, y del siglo veinte le atrae el ritmo cambiante del Jazz y el actual rock y punk. De sus posesiones la más preciada es la espada de su hermano decapitado en Villalar, dicha espada está hecha de acero toledano, y además bendecida en aquella época por el obispo Acuña, hace daño agravado.

Tiene contactos con gran número de bandas callejeras y en el mundo de la delincuencia de la ciudad, aunque no domina ninguna mafia organizada.

Consejos de interpretación: Hazlo confiado en sus posibilidades y orgulloso aunque siempre dispuesto a cambiar de opinión, no está orgulloso de su tarea como vigilante de las leyes y por eso no siempre actúa contra los infractores, sobre todo si estos han violado las reglas por desconocimiento o por necesidad, pero se sabe que ha sido inflexible con aquellos que han puesto en peligro a otro de su raza o a un recipiente, por su propio beneficio.

Nombre: Raúl Maldonado

Nacido en: Salamanca 1487

Edad aparente: 28

Clan: Daeva

Alianza: Cartiana

Facción: Señoras

Virtud: Justicia

Vicio: Orgullo

Atributos

Poder: Inteligencia 3, Fuerza 5, Presencia 4

Precisión: Astucia 4, Destreza 5, Manipulación 4

Aguante: Aplomo 4, Resistencia 5, Compostura 5

Habilidades (Especialidades)

Mentales (-3 sin habilidad): Academicismo 1, Ciencia, Informática, Investigación, Medicina, Ocultismo 3, Pericias, Política 1

Físicas (-1 sin habilidad): Armamento (Espada) 4, Armas de fuego 1, Atletismo 3, Conducir (motos) 1, Fulleras 3, Pelea 4, Sigilo 2, Supervivencia 2

Sociales (-1 sin habilidad): Callejeo (bajos fondos) 2, Empatía 4, Expresión 3, Intimidación 5, Persuasión (dialéctica) 4, Sociedad 2, Subterfugio 3, Trato con animales

Disciplinas: Poderío 5, Vigor 4, Auspex 4, Ofuscación 3, Majestad 5, Animalismo 4, Celeridad 5, Pesadilla 2

Devociones: Fachada de hierro, armadura de voluntad

Otros rasgos:

Méritos: Ambidiestro, Desarmar, Estilo de lucha: dos armas 5, esquivo armada, Aliados (bajos fondos) 4, Contactos 2, Fama 1, Rebaño 4, Posición (Cartianos) 2, Recursos 3

Potencia de sangre: 4 (13/2)

Salud: 10

Voluntad: 9

Humanidad: 5

Tamaño: 5

Velocidad: 15

Mod. Iniciativa: 10

Defensa: 4

Armas: Toledana (Espada larga) (agr. 13 dados), Vizcaína (espada corta) (L 12 dados)

Albert Warlock

Descripción: Alto y delgado, ojos castaños y pelo negro elegantemente cortado, ropas cómodas y elegantes, de colores actuales aunque tienden a ser oscuros. Una franca sonrisa cruza su cara y sus ojos brillan con la luz de la amistad y la confianza. Jovial y alegre, su acento de California se descubre a la primera palabra y sus alegres risas tienden a animar cualquier velada.

Notas: Nacido en los Ángeles, hijo de una familia burguesa, y siempre una persona ambiciosa. Viajo a Europa para aumentar su educación y por lo que ello representa en los estados unidos, pero nunca pensó que se quedaría en una ciudad del viejo mundo. Abrazado en Barcelona, y vástago activo en las luchas políticas de dicha ciudad, cometió un error que le valió el destierro y así acabó en esta ciudad.

Su objetivo es el poder y el reconocimiento que ello conlleva, sin embargo en esta ciudad no cuenta apenas con apoyos, aunque ya lleva años viviendo aquí.

Consejos de interpretación: Eres el íntimo amigo de todos hasta que se cruzan en el camino de tu ambición, entonces los destruyes, lo tuyo es hacer alianzas y mantener a distintas alianzas o grupos enfrentados, necesitando todos tu ayuda. Y todo con una sonrisa.

Nombre: Albert Warlock

Nacido en: Los Ángeles 1958

Edad aparente: 20

Clan: Ventrue

Alianza: Cartiana

Facción: ninguna

Virtud: Esperanza

Vicio: Ambición

Atributos

Poder: Inteligencia 3, Fuerza 2, Presencia 3

Precisión: Astucia 4, Destreza 2, Manipulación 4

Aguante: Aplomo 2, Resistencia 3, Compostura 4

Habilidades (Especialidades)

Mentales (-3 sin habilidad): Academicismo 1, Ciencia 1, Informática 1, Investigación 2, Medicina, Ocultismo, Pericias, Política 4

Físicas (-1 sin habilidad): Armamento 1, Armas de fuego 2, Atletismo 1, Conducir 2, Fulleras, Pelea 1, Sigilo 1, Supervivencia

Sociales (-1 sin habilidad): Callejeo 1, Empatía 4, Expresión (oratoria) 4, Intimidación, Persuasión (dialéctica, tratos) 4, Sociedad 3, Subterfugio (mentir, tergiversar información) 4, Trato con animales

Disciplinas: Majestad 2, Celeridad 1, Vigor 2, Potencia 1, Dominación 2

Otros rasgos:*Méritos:* Idiomas (inglés) 1, Recursos 4*Potencia de sangre:* 1 (10 /1)*Salud:* 8*Voluntad:* 6*Humanidad:* 6*Tamaño:* 5*Velocidad:* 9*Mod. Iniciativa:* 6*Defensa:* 2*Armas:* Pistola ligera (C 6 dados)**Juan Lope**

Descripción: Alto y delgado, bien peinado, con raya y gomina. Su pelo es negro y pulcro, sus ojos verdes se esconden tras unas gafas con monturas finas. Lleva americana y pantalón de pinza de colores pardos y visiblemente cómodas, camisa de seda de alta calidad y una corbata con dibujos que descubren escenas humorísticas. Su voz es agradable y sus comentarios oportunos y graciosos, nunca eleva la voz y no le molesta nada.

Notas: La infancia de Juan fue dura pero no infeliz, nació en un barrio pobre, siendo su padre un timador, tuvo más tiempo para jugar que para ir a la escuela, ya que nada le enseñaban allí, que su familia pensara que le iba a servir en un futuro. Cuando ya fue algo más mayor, comenzó a vivir como le tocaba, aprendió como ladronzuelo y timador, y poco a poco avanzaba, detenido un par de veces, siempre fue puesta en libertad por falta de pruebas, a nadie le gusta reconocer que le han engañado. Ya con unos pocos años más se hizo más atrevido y tuvo un par de golpes de suerte, pero el precio le llevo a huir.

En su huida se escondió en Valencia, pero nunca debes timar a un vástago, y Carmen Ferrer lo persiguió y a punto estuvo de matarlo, sin embargo, algo en su comportamiento le hizo retenerse justo en el momento en que perdía Juan su última gota de sangre, y justo antes del último suspiro le dio el abrazo. Debido a la vida que llevo su Moralidad era muy baja, pero para sorpresa de todos, en su réquiem se dedica a recuperar su Humanidad perdida, a pesar de que toda su experiencia le dice que no es posible.

Consejos de interpretación: Eres un vendedor con suerte, timador afortunado, una persona encantadora, con chispa, pero quieres que todo cambie a mejor, incluso tú mismo.

Nombre: Juan Lope**Nacido en:** Valladolid 1959**Edad aparente:** 35**Clan:** Mekhet**Alianza:** Cartianos**Facción:** Raúl**Virtud:** Esperanza**Vicio:** Avaricia**Atributos***Poder:* Inteligencia 3, Fuerza 2, Presencia 4*Precisión:* Astucia 4, Destreza 3, Manipulación 4*Aguante:* Aplomo 3, Resistencia 2, Compostura 4**Habilidades (Especialidades)***Mentales* (-3 sin habilidad): Academicismo, Ciencia, Informática, Investigación 1, Medicina, Ocultismo, Pericias 2, Política*Físicas* (-1 sin habilidad): Armamento, Armas de fuego, Atletismo (correr) 1, Conducir (coche) 2, Fullerías 4, Pelea 1, Sigilo 3, Supervivencia*Sociales* (-1 sin habilidad): Callejeo 4, Empatía (Engaños) 4, Expresión (Actuar) 5, Intimidación (Impresionar) 2, Persuasión (Timar, Vender) 3, Sociedad 4, Subterfugio (mentir) 4, Trato con animales

Vampiro *Requiem Nocte*

Disciplinas: Majestad 2, Ofuscación 2, Dominación 1, Vigor 1

Otros rasgos

Méritos: Aliados (bajos fondos) 2, Contactos 3, Fama (timos) 1

Potencia de sangre: 1 (10 / 1)

Salud: 7

Voluntad: 7

Humanidad: 6

Tamaño: 5

Velocidad: 10

Mod. Iniciativa: 7

Defensa: 3

Amanda Monzón

Descripción: Morena de pelo largo y ojos azules, su cara de extraordinaria belleza y extraña perfección, su cuerpo haría envidiar a un modelo, su boca parece hecha para besar, y sus finos dedos para acariciar. Sus trajes son ajustados y provocativos aunque dejan entrever un raro halo de pureza. Su piel es morena como si se pasara el día tomando el sol.

Notas: Nació en Barcelona en 1955, en el seno de una familia acomodada, ya de pequeña fue fotografiada como modelo, con 19 años fue escogida para hacer un reportaje. Un vampiro del clan Daeva fue atraído por su belleza y la abrazó para conservarla para siempre, durante un par de meses fue objeto de las fantasías sexuales de su sire, hasta que se cansó y utilizando un truco le mordió hasta extraer la última gota de su sangre. Ahora lo hace por ansia de poder y deseo de venganza, seduciendo a su víctima y cuando el vampiro elegido se descuida le clava una estaca y se alimenta de él ante su impotencia, no sabía nada de la sociedad vampírica y no le importaba.

Sin embargo su mayor éxito fue también su mayor fracaso. Consiguió practicar el amaranto a un antiguo Daeva y fue decretada una caza de sangre sobre ella. Capturada cuando se disponía a abandonar la ciudad fue llevada a presencia del príncipe. Vinculada y derrotada, estuvo encerrada en una habitación secreta del elíseo, alimentada con esclavos del príncipe, saliendo para capturar o matar por encargo de Rodrigo.

Tras la muerte del príncipe fue liberada por las Señoras, que volvieron a presentar su caso ante los condenados de la ciudad. Blanca y la Zorra se apiadaron de ella, pero un delito no puede quedar sin castigo, como bien dijo Publio, así que al final se le obligo a vincularse a Raúl Maldonado.

La relación con su regente es extraña, aun a pesar de lo que les obliga el vínculo no pueden más que admirarse sinceramente por su fuerza de carácter y su historia. Sin embargo al haber diabolizado tantas veces sufre la adicción, que hace que Raúl la tenga siempre bajo vigilancia, además del estigma que supone su pasado en la sociedad vampírica.

Unida a los Cartianos, porque piensa que es el mejor camino para gobernar a los vástagos y atada por su lucha interna, es en todo caso una persona martirizada por sus propios pecados y necesidades.

Consejos de interpretación: Seductora y aparentemente ingenua, intentas siempre seguir las reglas, y defender a Raúl y la causa siempre.

Nombre: Amanda Monzón

Nacido en: Barcelona 1955

Edad aparente: 20

Clan: Daeva

Alianza: Cartiana

Facción: Raúl.

Virtud: Prudencia

Vicio: Gula

Atributos

Poder: Inteligencia 3, Fuerza 2, Presencia 4

Precisión: Astucia 4, Destreza 4, Manipulación 4

Aguante: Aplomo 5, Resistencia 3, Compostura 3

Habilidades (Especialidades)

Mentales (-3 sin habilidad): Academicismo, Ciencia 1, Informática, Investigación (seguir, inspeccionar) 4, Medicina 3, Ocultismo 4, Pericias, Política

Físicas (-1 sin habilidad): Armamento (cuchillos) 2, Armas de fuego (pistola) 3, Atletismo 2, Conducir 3, Fulleras, Pelea 2, Sigilo (seguir) 4, Supervivencia

Sociales (-1 sin habilidad): Callejeo 3, Empatía 4, Expresión (desfilarse, actuar) 4, Intimidación 2, Persuasión (seducir) 4, Sociedad 3, Subterfugio (mentir, parecer inocente) 4

Disciplinas: Protean 3, Animalismo 2, Majestad 4, Vigor 3, Poderío 2, Celeridad 3, Dominación 2, Pesadilla 1, Auspex 2, Ofuscación 3

Otros rasgos:

Méritos: Aliados 2, Recursos 2, Beldad 3, sentido del peligro 2

Defectos: Adicción a la sangre, Vinculada, Diabolista reconocida

Potencia de sangre: 4 (13/2)

Salud: 8

Voluntad: 8

Humanidad: 3

Tamaño: 5

Velocidad: 11

Mod. Iniciativa: 7

Defensa: 4

Armas: Pistola automática (C 10 dados), Cuchillo militar (L 7 dados)

CIRCULO DE LA BRUJA

El Circulo de la Bruja es un anacronismo. Su principal miembro es una antigua que sigue las enseñanzas de la Bruja porque es lo que recuerda que aprendió de mortal. Forman un grupo cerrado y unido, que de repente se ha encontrado con el poder.

Su máximo enemigo es el Lancea Sanctum, que es la razón de que apoye a las Señoras, aparte de que Gémenias es una de ellas, sin embargo el hecho de que Publio, por razones políticas, ocupe el cargo de guía espiritual y maestro del Eliseo, ocasiona fricciones entre ellos.

Personajes importantes

Gémenias Bosq

Descripción: Pelo largo de color castaño recogido en una trenza hasta la mitad de la espalda, sus ojos de aspecto lobuno son de un color negro profundo, pequeños colmillos se ven en su boca cuando habla y de sus dedos salen uñas afiladas como garras. Lleva pantalones de pana gastados, junto con unas botas de montaña llenas de polvo, una camisa fina de color claro y un chaleco de cazador completan su vestimenta, también suele llevar collares y una mochila.

Su andar es como el de un gato y su voz surge profunda como si brotara de las oscuridades del bosque. Da una sensación extraña contemplarla pues parece que piense detenidamente todas sus acciones y las realice a cámara lenta.

Vampiro *Requiem Nocte*

Notas: Poco se sabe de la historia de esta condenada, pero se rumorea que es la más antigua de la ciudad, incluso más que Publio, ella de lo poco que se acuerda, debido a la amnesia provocada por sus letargos, es que ya era vástaga antes de que el imperio romano llegase a la península, y que estuvo activa durante épocas de la edad media.

Cuentan que se enfrentó a los invasores y vio desaparecer a sus aliados hasta ser reducida y obligada al letargo, ocurriendo lo mismo en más de una ocasión. Se piensa que olvido su propio nombre y lleva el nombre de alguien que le resulto importante al despertarse de un letargo muy largo.

Activa desde hará unos siglos y defensora de la Bruja desde siempre, podría ser la mayor amenaza a la sociedad vampírica establecida. Ya que aún le cuesta pensar que el dominio no debe pertenecer únicamente a un vástago. Horrorizada con el progreso poco a poco se ha hecho más radical en su mentalidad, pero piensa que solo es cuestión de tiempo que este desequilibrio fracase y todo vuelva a los días antiguos.

Una de las señoras y la más intolerante entre ellas, si algún vástago comete un delito ella es la voz que pide su destrucción, aun así entiende que los jóvenes deben aprender de sus errores. Solo la admiración por sus compañeras y la esperanza que se unan al Círculo, evita que intente ser la única ama de la noche en la ciudad.

Consejo de interpretación: Reservada y alejada de cualquier conversación, contesta con monosílabos y con frases cortas pero demoledoras. No sabe nada de manipulaciones ni política y se negara a entrar en estos juegos.

Nombre: Gémenias Bosq

Nacido en: Desconocido

Edad aparente: 25-30

Clan: Gangrel

Alianza: Circulo de la Bruja

Facción: Señoras

Virtud: Paciencia

Vicio: Pereza

Atributos

Poder: Inteligencia 4, Fuerza 6, Presencia 3

Precisión: Astucia 6, Destreza 7, Manipulación 1

Aguante: Aplomo 5, Resistencia 7, Compostura 4

Habilidades (Especialidades)

Mentales (-3 sin habilidad): Academicismo 1, Ciencia, Informática, Investigación 4, Medicina 2, Ocultismo (ritos de la bruja, mitología ibera) 5, Pericias 2, Política

Físicas (-1 sin habilidad): Armamento (espadas, hachas, lanzas) 5, Armas de fuego 5, Atletismo (correr, nadar) 6, Conducir 1, Fulleras 1, Pelea (garras) 5, Sigilo (seguir, esconderse) 6, Supervivencia 5

Sociales (-1 sin habilidad): Callejeo 1 Empatía 2, Expresión 2, Intimidación (miedo) 4, Persuasión 2, Sociedad, Subterfugio 3, Trato con animales 4

Disciplinas: Animalismo 5, Protean 5, Vigor 6, Celeridad 5, Poderío 4, Ofuscación 4, pesadilla 4, Auspex 3, Crúac 3

Rituales: Espasmos de Proserpina (1), Rigor Mortis (1), Coral (2), La Vitae de la Hidra (2), Barrera de Sangre (2), Toque del Morrigan (3)

Devociones: Transformación instantánea, transformación parcial, visión arcana

Otros rasgos:

Méritos: Rebaño 4, Posición 5, Posición (circulo de la bruja) 5, Esquiva de pelea, Reflejos rápidos 2, Rebaño 3, Aliados (sectarios) 4, Refugio 2

Potencia de sangre: 7 (20/5)

Salud: 12

Voluntad: 9

Humanidad: 3

Tamaño: 5

Velocidad: 18
Mod. Iniciativa: 10+2 =12
Defensa: 6

Armas: Hacha grande (L 15 dados repetir 9)

Índigo Arzada

Descripción: Alto y robusto, mide casi dos metros y medio. Su cara es totalmente bestial, con los colmillos inferiores llegándole casi hasta las pupilas, esos colmillos son blancos y parecen afilados como navajas. Sus brazos son grandes y musculosos, como toneles, parecen recubiertos de cuero duro y negruzco. Su tórax es cuadrado, su pelo, a mechones blancos y negros, le cae en una melena sobre su cara arrugada y contraída sobre su nariz corta y gruesa, sobre sus brutales colmillos. Sus manos son largas, finalizando en unas garras, Los pies acaban de la misma manera. Lleva una túnica con flores bordadas de múltiples colores para intentar disimular su aspecto. Su voz es gutural y se mezcla con los gruñidos que hace su garganta al pasar el aire por sus cuerdas vocales.

Notas: Pacífico y tranquilo, es un hombretón que odia las peleas. Nació en un verano gris, en la ciudad de Gijón, de padre minero. Ya de niño, su fuerza se usó en la mina y su enorme tamaño le valió distintos motes, más o menos rudos. Su adolescencia fue dura, pero feliz, pero cuando alcanzo la edad adulta, la desgracia se cernió sobre él.

Un Nosferatu que vivía en los túneles lo estaba vigilando y lo abrazo para que luchara contra sus enemigos. Obligado a pelar y matar, tanto a humanos como a vástagos, en unas revueltas que sucedieron en las ciudades del norte a finales del siglo XIX, se fue volviendo más insensible. Llego un momento en que su sire ya no lo necesitó, y fue expulsado.

Vagando y buscando el sentido de la vida tuvo un encuentro con el Lancea Sanctum, pero sus respuestas no le convencieron, había visto demasiado demonios para que existiera el dios del que hablaban, y se unió al Círculo de la Bruja.

Nadie sabe porque vino a valencia, parece ser que buscando el consejo y guía de Gémenias o quizás había oído hablar de la Zorra. Lo único seguro es que esta aquí e intenta mantener a raya su bestia como puede. También se encarga de ampliar los refugios del clan Nosferatu en las alcantarillas y de cuidar un jardín, donde ha criado unas mandrágoras, de donde se extraen los lacrimales que se pueden encontrar.

Consejos de interpretación: Tranquilo y pacifista, no te enfades por nada e intenta huir antes de pelear, odias matar y no lo quieres volver a hacer, sin embargo estás acostumbrado y la bestia te puede obligar.

Nombre: Índigo Arzada
Nacido en: Gijón 1836
Edad aparente: Desconocido
Clan: Nosferatu
Alianza: El Circulo de la Bruja
Facción: Señoras
Virtud: Templanza
Vicio: Ira

Atributos

Poder: Inteligencia 2, Fuerza 5, Presencia 1
Precisión: Astucia 3, Destreza 3, Manipulación 2
Aguante: Aplomo 3, Resistencia 5, Compostura 2

Habilidades (Especialidades)

Mentales (-3 sin habilidad): Academicismo, Ciencia, Informática, Investigación 1, Medicina, Ocultismo 2, Pericias (minería) 3, Política

Físicas (-1 sin habilidad): Armamento (armas improvisadas, cuchillos, hachas) 4, Armas de fuego 1, Atletismo (correr) 2, Conducir, Fulleras 1, Pelea 3, Sigilo 1, Supervivencia 2

Sociales (-1 sin habilidad): Callejeo 1, Empatía 1, Expresión, Intimidación 4, Persuasión, Sociedad, Subterfugio 2, Trato con animales 2

Disciplinas: Poderío 4, Vigor 2, celeridad 3, pesadilla 3, Protean 3, Animalismo 2

Otros rasgos:

Méritos: Gigante, Espalda fuerte, salud de hierro (3)

Potencia de sangre: 3 (12/1)

Salud: 12

Voluntad: 7

Humanidad: 5

Tamaño: 7

Velocidad: 13

Mod. Iniciativa: 5

Defensa: 3

Armas: Gran hacha (L 15 dados repetir los 9)

Ashur

Descripción: Ropajes egipcios y cómodos, lleva un bastón cuya empuñadura es la cabeza de una cobra. Su larga y desarreglada cabellera roja le confiere un aspecto desaliñado y entre su pelo se puede ver su pálida y mulata cara, con rasgos en exceso demacrados y marcados, sus ojos se ocultan tras unas pequeñas lentes de color rojo. Viste una larga casaca roja pantalones ceñidos, tipo mallas, y unos largos botines de color rojo rubí. De la cosaca prende una espada, cuya empuñadura tiene la forma de un muñequito vudú. Su voz divaga y cambia de tono, también se le enganchan las palabras.

Notas: Originario del caribe de una época en que las supersticiones dominaban las islas. Hijo de una esclava y su amo, el cual nunca le reconoció, vivió en esclavitud toda su infancia. Su pelo rojo como el fuego, muy extraño en un mulato, auguraba según diversas mitologías o contactos con el diablo o que era un elegido de un espíritu loa, pero a efectos prácticos le trajo la soledad y que el resto le temiera.

Incluso algunos hechiceros vudú vieron en él o bien un pupilo o bien un sacrificio, que con su sangre les otorgaría más poderes. Perseguido y temido, por su posible brujería, solo le quedo el camino de aprender artes ocultas. Descubierta y casi quemado huyó, convirtiéndose en pirata, para ser capturado de nuevo. Condenado a la horca, sin embargo acabó vendido a un circo que enseñaba las maravillas del Nuevo Mundo en el Viejo.

Como exhibición, recorrió varios países en pocos años. Sin embargo, en Valencia, en una sola noche de espectáculo, llamo la atención de Gémenias, que vio en él, nuevo poder y nuevos caminos. Antes del amanecer fue abrazado e introducido en los caminos del Círculo de la Bruja. Por su vida, se hizo rápidamente enemigo del Lancea Sanctum y demostrando los temores y esperanzas de sus anteriores compañeros, domino rápidamente el Crúac.

Consejos de interpretación: Oscuro y reservado en un momento parece no enterarse de nada y al siguiente de todo, pudiendo resultar extremadamente peligroso.

Nombre: Ashur

Nacido en: Haití 1698

Edad Aparente: 23

Clan: Gangrel

Alianza: Circulo de la Bruja

Facción: Señoras

Virtud: Fortaleza

Vicio: Ira

Atributos

Poder: Inteligencia 4, Fuerza 2, Presencia 3

Precisión: Astucia 4, Destreza 3, Manipulación 4

Aguante: Aplomo 3, Resistencia 4, Compostura 3

Habilidades (Especialidades)

Mentales (-3 sin habilidad): Academicismo 1, Ciencia 1, Informática, Investigación 2, Medicina, Ocultismo (vudú, mitología) 5, Pericias, Política

Físicas (-1 sin habilidad): Armamento (espadas) 4, Armas de fuego (mancarga) 3, Atletismo 2, Conducir, Fulleras 3, Pelea (sucia) 4, Sigilo (acechar) 3, Supervivencia 2

Sociales (-1 sin habilidad): Callejeo 1, Empatía 2, Expresión (espectáculo) 3, Intimidación 3, Persuasión 2, Sociedad 1, Subterfugio 3, Trato con animales.

Disciplinas: Protean 2, Pesadilla 3, Animalismo 2, Auspex 4, Celeridad 2, Vigor 1, Ofuscación 2, Crúac 4

Rituales: Espasmos de Proserpina (1), Rigor Mortis (1), Coral (2), la Vitae de la Hidra (2), Testigo de la Sangre (2), Flor de Deméter (3), Desvío de la Muerte de Madera (3), la Fortaleza de la Vitae (4).

Otros rasgos

Méritos: Sentido Invisible, Mentor (Gémenias) 3, Posición (Circulo de la Bruja) 3, Rebaño 2

Potencia de sangre: 4 (13 /2)

Salud: 9

Voluntad: 6

Humanidad: 4

Tamaño: 5

Velocidad: 10

Mod. Iniciativa: 6

Defensa: 3

INVICTUS

Los Invictus, son realmente los que más han perdido con los últimos acontecimientos, ya que Rodrigo era uno de sus miembros. Con la pérdida del principado y el descubrimiento de la traición del anterior príncipe. La alianza ha perdido gran parte de su nombre en la ciudad, dando la impresión de debilidad e incompetencia. Sin embargo, los Invictus se recuperan pronto y Francisco es el mayor crítico con la política de las señoras y junto con Publio, espera dar la vuelta a la situación y devolver el poder a quien le corresponde, a los Invictus.

Son la alianza que más uso hace de los gules, poseyendo más de la mitad de los gules de la ciudad

Personajes importantes

Francisco Centelles

Descripción: Viste al perfecto estilo de los políticos con traje italiano de máxima calidad, camisa y corbata, americana a juego con los pantalones, su expresión siempre es tranquila y reposada, la del perfecto hombre de negocios, en ocasiones lleva gafas. Lleva el pelo corto y negro, aunque tiene numerosas canas, peinado con raya y su piel es en exceso pálida, aunque intenta disimularlo mediante el uso de maquillaje. Su voz es grave, pero serena, dando confianza.

Notas: Nacido en 1235, formaba parte de la familia Centelles cuando fue transformado. Escaló rápidamente en los niveles del poder y en la guerra de los bandos sustrajo el principado a Jordi Soler, al que se dio por muerto en el enfrentamiento. Jordi Soler, en verdad, no murió y su reaparición, despertó el odio y el fraccionamiento dentro de la alianza, lo cual facilitó que Rodrigo tomara el poder.

En la revuelta que conllevó la muerte de Rodrigo, también murió definitivamente Jordi Soler, con lo que Francisco recuperó el control absoluto de la alianza, que dirige con mano de hierro. Valiéndose, incluso, del vínculo para asegurar su posición.

Últimamente, se ha dado cuenta de que solo puede alimentarse con la sangre de los vástagos y en un frenesí mató a una de sus chiquillas, crimen que ha sido achacado al antiguo príncipe. Este hecho, hace pensar a Francisco, que deberá entrar en letargo próximamente, lo que ha conseguido que sea más ambicioso y exigente.

Consejos de interpretación: Nunca digas lo que piensas, lo que opinas, ni confíes en nadie. Se amable o ayuda, solo cuando puedas ganar más de lo que nadie pueda pensar. No dudes en traicionarlos para el bien de la alianza.

Nombre: Francisco Centelles

Nacido en: Valencia 1235

Edad aparente: 50

Clan: Ventrue

Alianza: Invictus

Facción: Publio

Virtud: Paciencia

Vicio: Ambición

Atributos

Poder: Inteligencia 4, Fuerza 3, Presencia 3

Precisión: Astucia 5, Destreza 2, Manipulación 4

Agua: Aplomo 4, Resistencia 4, Compostura 5

Habilidades (Especialidades)

Mentales (-3 sin habilidad): Academicismo 2, Ciencia, Informática, Investigación 2, Medicina 1, Ocultismo 3, Pericias 1, Política (danza macabra) 5

Físicas (-1 sin habilidad): Armamento (espadas, cuchillos) 3, Armas de fuego 1, Atletismo, Conducir 1, Fullerías 1, Pelea 2, Sigilo 2, Supervivencia

Sociales (-1 sin habilidad): Callejeo (medieval) 4, Empatía 3, Expresión (arengar) 3, Intimidación 4, Persuasión (dialéctica, oratoria) 4, Sociedad (medieval, vástagos) 5, Subterfugio (mentir) 4, Trato con animales

Disciplinas: Majestad 4, Dominación 5, Auspex 3, Ofuscación 2, Poderío 1, Vigor 2, Celeridad 1, Pesadilla 3

Devociones: Lengua sincera, acelerar la vista

Otros rasgos

Méritos: Rebaño (ricos) 4, Aliados (empresarios) 4, Contactos 5, aliados (ayuntamiento) 4, aliados (policía) 4, Fama 3, Posición (Invictus) 4, Refugio (palacete en el centro) 4

Potencia de sangre: 7 (20 /5)

Salud: 9

Voluntad: 9

Humanidad: 3

Tamaño: 5

Velocidad: 9

Mod. Iniciativa: 7

Defensa: 2

Armadura: Nada o cota de mallas (2/1)

Armas: Espada (L 10 dados)

Arancha Martínez Gaita.

Descripción: Alta y esbelta, con un pelo negro largo, y precioso, sus ojos también negros brillan con el placer, la emoción y la ingenuidad, con la que contempla las cosas, su ropa ajustada y corta es provocativa, pero sin ser de mal gusto y realzando sus encantos, le da también una elegancia, que aumenta con su forma de moverse, ágil, casi felina. Su voz es fina y agradable, aunque hable mucho y de más, su vocabulario no es selecto, pero evita las expresiones vulgares y soeces.

Notas: Hija de una familia burguesa mallorquina, creció feliz y sin problemas y así sigue. Para sus padres era la hija perfecta, bella y educada. Hace unos quince años fue enviada a Valencia, para estudiar turismo. Una vez aquí y viviendo a costa de su padre empezó a acostumbrarse a la vida nocturna. Empezó a frecuentar las discotecas y a hacerse contactos en ellas a base de su simpatía, conociendo de esa manera a todas las personas de influencia en las discotecas nocturnas y afters de la ciudad y cercanías.

Dominada y posteriormente abrazada por un Daeva, por orden de Ramón Ramírez, ya que hace diez años necesitaba los recursos que podía suponer este rebaño. Desde entonces ha pasado mucho, provocó un enfrentamiento con los del Circulo de la bruja, y piensa que la alianza con el Lancea Sanctum es un peligro. También tuvo que certificar su propia defunción, al tener cada vez más problemas con sus padres. Los últimos sucesos le han dejado un sabor amargo, quizás llevándola hasta la madurez. Sin embargo, tiene en Francisco la nueva figura paterna que buscaba, quizás por efecto del vínculo.

Consejos de interpretación: Eres la persona, más acelerada y cabeza de chorlito, que te puedas imaginar. Respetas el orden establecido y hasta te gusta. Eras ingenua y bondadosa, pero la sangre te ha enseñado, que más que una ventaja, podría ser tu perdición, y poco a poco estas cambiando.

Nombre: Arancha Martínez Gaita

Nacida en: Mallorca 1973

Edad aparente: 20

Clan: Daeva

Alianza: Invictus

Facción: Francisco Centelles

Virtud: Caridad

Vicio: Lujuria

Atributos

Poder: Inteligencia 3, Fuerza 2, Presencia 4

Precisión: Astucia 2, Destreza 3, Manipulación 3

Aguante: Aplomo 2, Resistencia 3, Compostura 4

Habilidades (Especialidades)

Mentales (-3 sin habilidad): Academicismo, Ciencia 1, Informática 1, Investigación 1, Medicina, Ocultismo 1, Pericias, Política 2

Físicas (-1 sin habilidad): Armamento, Armas de fuego 1, Atletismo (correr, aeróbic) 2, Conducir (coches, motos) 2, Fullerías, Pelea 1, Sigilo 1, Supervivencia

Sociales (-1 sin habilidad): Callejeo (garitos y discotecas) 2, Empatía (seducir) 3, Expresión (bailar) 3, Intimidación 1, Persuasión (seducir) 2, Sociedad (discotecas) 3, Subterfugio (seducir, engañar) 2, Trato con animales

Disciplinas: Majestad 2, Poderío 1, Vigor 1, celeridad 1, Dominación 3, Auspex 2

Otros rasgos

Méritos

Beldad 2, idiomas (inglés, francés) 2, fama (discoteca) 3,

Rebaño (discoteca) 4, Recursos 2, juerguista

Defectos

Potencia de sangre: 1 (10 / 1)

Salud: 8

Voluntad: 6

Humanidad: 7

Tamaño: 5

Velocidad: 10

Mod. Iniciativa: 7

Ramón Ramírez

Descripción: Alto, elegante y delgado, sus ojos son azul verdosos y su pelo castaño claro, corto y perfectamente peinado. Lleva trajes, hechos a medida, a la última moda, que le dan un aire elegante e intelectual. Su reloj, es un Rolex de oro, y sus zapatos impolutos, destacan contra el suelo. Su gusto es clásico, pero lleva lo mejor de lo actual, su sonrisa es luminosa y tranquilizadora. Su voz es agradable y cantarina, animando a ser escuchada.

Notas: Hijo de un empresario textil Valenciano, estudio filosofía y psicología antes de tomar las riendas del negocio familiar. Fue un alumno aventajado de esgrima de Jorge Rayo, un Daeva que murió en el enfrentamiento para acabar con Rodrigo. Enfermó de Leucemia y los médicos le daban dos años de vida, su maestro apenado ante una muerte tan inútil, pidió a la alianza su Abrazo.

No es buen empresario y para ello dispone de varios gules, pero su habilidad de oratoria le valió el ser el brazo derecho de Rodrigo y ser el encargado de relaciones públicas del principado. Tras la muerte de Rodrigo al descubrirse su traición, la caída de su valedor, casi le arrastra con él, solo la muerte de Jorge, su mentor, mientras protegía a Blanca, le valió el perdón. Dentro de él alberga mayores esperanzas, y hace lo que puede para ganar méritos y el perdón.

Consejos de interpretación: Polifacético y agradable. Das la impresión de que lo vas a arreglar todo y que en tu presencia no hay ningún problema. Haces creer que deseas lo mejor para todos, cuando sólo deseas lo mejor para ti mismo.

Nombre: Ramón Ramírez
Nacido en: Valencia 1899
Edad aparente: 23
Clan: Ventrue
Alianza: Invictus
Facción: Publio
Virtud: Prudencia
Vicio: Avaricia

Atributos

Poder: Inteligencia 3, Fuerza 3, Presencia 4
Precisión: Astucia 4, Destreza 3, Manipulación 5
Aguante: Aplomo 3, Resistencia 2, Compostura 4

Habilidades (Especialidades)

Mentales (-3 sin habilidad): Academicismo 1, Ciencia, Informática, Investigación 2, Medicina, Ocultismo 2, Pericias 1, Política 2
Físicas (-1 sin habilidad): Armamento (estoque) 3, Armas de fuego 1, Atletismo, Conducir 1, Fullerías 1, Pelea 1, Sigilo, Supervivencia
Sociales (-1 sin habilidad): Callejeo 3, Empatía (oratoria) 4, Expresión (oratoria) 5, Intimidación 2, Persuasión (convencer) 4, Sociedad 3, Subterfugio 4, Trato con animales

Disciplinas: Dominación 4, Majestad 4, Vigor 2, Auspex 2

Otros rasgos

Méritos: Recursos 4, Contactos 4, Aliados (empresarios) 4, aliados (políticos) 4, aliados (policías) 3, Rebaño 3, criados 3, refugio 3

Defectos

Potencia de sangre: 2 (11 /1)

Salud: 7

Voluntad: 7

Humanidad: 5

Tamaño: 5

Velocidad: 10

Mod. Iniciativa: 7

Defensa: 3

Armas: Sable de esgrima (L 9 dados)

María Primo

Descripción: Una belleza de pelo negro, largo y rizado. Vestida con lo mejor de la moda para resaltar sus encantos. Sus ojos de un azul cielo, miran sin problemas al frente, y su voz es tranquila y reposada. Su cara es preciosa y su esbelta figura le haría merecedora de un premio, al igual que su buen gusto.

Notas: Hija de una de las familias más ricas de Alicante, fue prometida, por sus padres, al heredero de la familia Ramírez. Mujer de alta burguesía, se pasó toda su juventud, hasta los diecisiete años en que se celebró la boda, viajando por las escuelas para señoritas de casi todo el mundo.

Nada más ver a su prometido se enamoró de él, y al enterarse de su enfermedad, se negó a anular la boda. Casados ya un año, su cariño, consiguió que Ramón correspondiera a sus sentimientos. Transformado su marido por Jorge, ella no se quiso separar de él y fue abrazada por su Marido.

Desde entonces ha pasado mucho tiempo y aunque sigue amando a su esposo, las cosas ya no son iguales, sobre todo después de que este hizo abrazar a Arancha y se unió a Rodrigo.

Consejos de interpretación: Eres la simpatía encarnada y el buen gusto con unos toques de ingenuidad. Actúas como si adorases a tu esposo, y sigues las reglas del juego. Eres la esposa perfecta para toda la eternidad. Aunque existe un brillo en tus ojos que parece desear la independencia.

Nombre: María Primo

Nacida en: Alicante 1901

Edad aparente: 20

Clan: Ventrue

Alianza: Invictus

Facción: Francisco

Virtud: Fe

Vicio: Pereza

Atributos

Poder: Inteligencia 3, Fuerza 2, Presencia 3

Precisión: Astucia 2, Destreza 3, Manipulación 2

Aguante: Aplomo 2, Resistencia 2, Compostura 4

Habilidades (Especialidades)

Mentales (-3 sin habilidad): Academicismo 1, Ciencia 1, Informática, Investigación 1, Medicina 1, Ocultismo, Pericias 1, Política 2

Físicas (-1 sin habilidad): Armamento, Armas de fuego 1, Atletismo (correr, gimnasia) 2, Conducir, Fulleras, Pelea 1, Sigilo (pasar desapercibida) 2, Supervivencia

Sociales (-1 sin habilidad): Callejeo 1, Empatía (sociedad) 2, Expresión (música) 2, Intimidación 1, Persuasión (provocar compasión, seducir) 2, Sociedad, Subterfugio (mentir) 1, Trato con animales

Disciplinas: Majestad 2, Dominación 2, Vigor 1, Celeridad 2, Auspex 2

Otros rasgos

Méritos: Recursos 4, Aliados 2, Contactos 3, rebaño 3, refugio 3

Potencia de sangre: 2 (11/1)

Salud: 7

Voluntad: 6

Humanidad: 5

Tamaño: 5

Velocidad: 10

Mod. Iniciativa: 7

Defensa: 2

Carmen Ferrer

Descripción: De altura media y constitución delgada, tiene el pelo de un negro tan oscuro como la noche, que se recorta sobre su cuello hasta la altura de sus finos y deliciosamente torneados hombros. Rizos azabaches caen sobre su fina cara color luna y le dan un aire sensual como si hubiera acabado de levantarse, sus ojos marrones claros, color miel, miran hacia delante deleitándose como si gozara solo viendo. Sus labios son anchos y carnosos, su cuerpo voluptuoso y completo, se oculta tras vestidos anchos, finos, elegantes y cómodos. Sus ojos cuidadosamente maquillados con un suave rojo dan a su mirar un aire más tierno, que podría llegar a enamorar. Su voz pausada y sensual, llena la habitación como si se tratara de una cascada en una fría montaña desierta y helada, rodeada de pinos y árboles.

Notas: De ascendencia francesa, nació en el Cairo, ya desde pequeña era la niña mimada de su padre español y de toda la gente que le rodeaba. Poco a poco su candidez y aspecto le valió el corazón de todos aquellos que la rodeaban y vivía como una reina sin problemas. De repente la desgracia se abatió sobre ella y cogió una enfermedad mortal, con la muerte tras un largo sufrimiento como único futuro viaje a la ciudad de su padre para despedirse de él.

La familia de su padre que desde hacía tiempo servían como gules y rebaño a Blanca, ya que eran parte de la Garduña, conmovidos, consiguieron convencer a la condenada que la abrazara. La noche después de su transformación en un frenesí devoró a su padre, desde entonces ha intentado no secar a ningún recipiente más, por eso abrazo a Juan Lope. Su enfrentamiento con Blanca se debe a que Carmen piensa que es una soñadora, hipócrita y peligrosa, prefiriendo Carmen un orden más tradicional y seguro.

Consejos e interpretación: Simpática y bellísima persona, ayudara a todos los que pueda, pero ante todo estas tú y el Primer Estamento.

Nombre: Carmen Ferrer
Nacida en: El Cairo 1921
Edad aparente: 21
Clan: Mekhet
Alianza: Invictus
Facción: Publio
Virtud: Caridad
Vicio: Avaricia

Atributos

Poder: Inteligencia 4, Fuerza 3, Presencia 5
Precisión: Astucia 4, Destreza 4, Manipulación 4
Aguante: Aplomo 3, Resistencia 3, Compostura 4

Habilidades (Especialidades)

Mentales (-3 sin habilidad): Academicismo (historia, cultura medio oriente) 2, Ciencia, Informática, Investigación 1, Medicina 1, Ocultismo (medio oriente) 2, Pericias, Política 1

Físicas (-1 sin habilidad): Armamento 1, Armas de fuego 2, Atletismo (correr, saltar) 3, Conducir 2, Fulleras 1, Pelea 2, Sigilo (esconderse) 3, Supervivencia (desierto) 2

Sociales (-1 sin habilidad): Callejeo (medio oriente) 2, Empatía (delicadeza, compasión) 3, Expresión (medio oriente) 2, Intimidación, Persuasión (alentar, compasión) 3, Sociedad (medio oriente) 2, Subterfugio (mentir) 3, Trato con animales 1

Disciplinas: Majestad 3, Ofuscación 3, Vigor 1, Dominación 2, Celeridad 1

Otros rasgos

Méritos: Idiomas (árabe, francés) 2, Rebaño 2, Recursos 2, inspiración, refugio 1

Potencia de sangre: 2 (11 /1)

Salud: 8

Voluntad: 7

Humanidad: 6

Tamaño: 5

Velocidad: 12

Mod. Iniciativa: 8

Defensa: 4

Armas: Revolver ligero (C 8 dados)

LANCEA SANCTUM

La alianza, junto con los Invictus, que más ha perdido en la eliminación de Rodrigo fue el Lancea Sanctum. Aunque ganaron simpatías para su alianza demostraron su inutilidad. Publio vinculado por Iusra, fue un peón hasta justo antes de ser descubierta la traición. Casi todos sus miembros fueron masacrados en los enfrentamientos, que culminaron en la eliminación de la líder de la progenie de Belial.

Debido a su debilidad, no pudieron dar apoyo a los Invictus, en la reunión que cambio el principado por la tríada de las señoras. Debilitados, pero orgullosos, consiguieron que Publio mantuviera su feudo, las calles y zona que rodea a la catedral. También fue nombrado como maestro del Eliseo, lo cual mantiene un poco el estatus del Lancea Sanctum en la ciudad, cargo que él usa como guardián de la moralidad de los vástagos.

Personajes importantes

Publio Trajano

Descripción: Oscuro y pensativo, de pelo negro corto al estilo militar, viste con trajes de corte, oscuros y pasados de moda, aunque también se le ha visto con túnica o sotana. Es de baja estatura para la media actual y sus ojos son de un color madera oscura, tipo caoba. Su piel es pálida como un lienzo de papel y sus rasgos profundamente marcados, con todas sus venas azules pareciendo que quieran explotar y atravesar la piel. Su voz es profunda y poderosa, aunque con un acento extraño. Cuando se pone nervioso habla en un idioma rápido y ligeramente gutural, desconocido para esta época.

Notas: Poco se sabe del pasado de Publio y él apenas habla, quizás por melancolía quizás porque él mismo lo ha olvidado. Se rumorea que llegó a la península y concretamente a Valencia, cuando esta era un campamento romano, y en aquel momento ya era un vástago con algunos siglos de existencia. Se sabe que se enfrentó a Gémenias en ese momento, aunque no hay una explicación clara de que sucedió.

En ocasiones viste una túnica romana y le gusta hablar latín, con lo que se piensa que en aquella época encontró su razón para vivir. También hay una especie de leyenda que lo asocia a la creación de la camarilla, y quizás a su desaparición.

Casi siempre ha sido el guardián de la moralidad de los vástagos de la ciudad, aunque no hay constancia de que nunca haya usado el título de arzobispo o haya gobernado activamente. Es uno de los vástagos más poderosos de Valencia, junto con Gémenias. Hay constancia, que ambos suelen aparecer casi simultáneamente, como si intentaran que sus letargos se acabasen al mismo tiempo para vigilarse.

Engañado por el antiguo príncipe, fue emboscado y vinculado a Iusra, de la cual creía que le debía la vida cuando era mortal, llegando incluso a enamorarse de ella, supuestamente por efecto del vínculo. Aunque actúa solemnemente y con orgullo, se puede entrever la vergüenza que le produce ese engaño, pero si existe esta vergüenza la disfraza de fanatismo. Publio sin embargo tiene un temor, piensa en el fondo de su ser que Iusra no ha muerto, y se está preparando para el momento en que esta despierte.

Lleva varios siglos despierto, en teoría, teniendo que alimentarse de sangre vampírica, aunque nadie lo ha podido demostrar.

Consejos de interpretación: Eres una figura oscura y poderosa como un juez y un cura a la vez. Tu palabra es casi ley, y estas aquí para que se respete el punto de vista de tu alianza. Sin embargo no eres del todo inflexible, aunque se tenga esa sensación y por supuesto en ningún modo irreflexivo.

Nombre: Publio Trajano
Nacido en: Desconocido
Edad aparente: 30
Clan: Ventrue
Alianza: Lancea Sanctum
Facción: Francisco
Virtud: Fe
Vicio: Orgullo

Atributos

Poder: Inteligencia 5, Fuerza 4, Presencia 5

Precisión: Astucia 4, Destreza 5, Manipulación 4

Aguante: Aplomo 4, Resistencia 7, Compostura 4

Habilidades (Especialidades)

Mentales (-3 sin habilidad): Academicismo (filosofía, historia, religión) 4, Ciencia, Informática, Investigación (biblioteca, rituales) 4, Medicina 2, Ocultismo (Longinos) 5, Pericias, Política (danza macabra) 5

Físicas (-1 sin habilidad): Armamento (espada, lanza) 5, Armas de fuego (mancarga, pistola) 3, Atletismo (trepar, nadar, correr) 4, Conducir 1, Fullerías 1, Pelea 4, Sigilo (acechar, esconderse) 3, Supervivencia

Sociales (-1 sin habilidad): Callejeo 2, Empatía 4, Expresión (oratoria) 4, Intimidación 5, Persuasión (convencer) 4, Sociedad (vampiros) 4, Subterfugio (mentir, desviar atención, liar) 5, Trato con animales

Disciplinas: Majestad 5, Dominación 5, Auspex 5, Vigor 5, Celeridad 4, Pesadilla 4, Poderío 3, Hechicería Tebana 5

Rituales: El azote de la sangre (1), Relicario de vitae (1), La Absolución del Paladín (1), La Maldición de Babel (2), La Plaga del Embustero (2), Reblandecimiento Pecaminoso (3), Maldición del Desespero (3), El Don de Lázaro (4), Estigma (4), Prohibición de Sangre (4), Juicio virulento (5).

Devociones: Armadura de la Voluntad, Toque de Privación, Acelerar la Vista, Las Lecciones del Acero.

Otros rasgos

Méritos: Aliados 4, Posición (Lancea Sanctum) 5, Contactos 4, Rebaño 3, Recursos 5, posición 4, refugio 4

Potencia de sangre: 7 (20 /5)

Salud: 12

Voluntad: 8

Humanidad: 3

Tamaño: 5

Velocidad: 14

Mod. Iniciativa: 9

Defensa: 4

Armadura: Nada o cuero (1/0)

Armas: Lanza (L 13dados +1 defensa), Espada (L 13 dados)

Lisa

Descripción: Una melena negra de color azabache, cayéndole en un perfecto peinado, que se mece con el viento sobre su espalda torneada, sus pálidas y delicadas facciones, le dan un aire de pureza y madurez, que desmiente su mirada jovial y apasionada. Sus formas esculturales son a la vez atléticas y provocativas. Dependiendo de su vestuario, tiene un aspecto aún más extraño, ya que bien se le ve con un traje de noche o con unos vaqueros, una camiseta medio rota, una pistola y una espada. Lleva un relicario colgado de cuello, donde hay un colgante como una gran cruz de hierro. Su voz agradable y decidida da lugar a pocas dudas.

Notas: Nacida de una familia pobre en un barrio marginal en Madrid, vio a uno de sus hermanos morir de sobredosis y a otro acabar en la cárcel. Abrazada por la fuerza por un Mekhet de Madrid, para que recuperara la fe que había perdido por la vida que le rodeaba. Al poco tiempo aceptó el papel de cruzado del Lancea Sanctum.

Viajó a Valencia, con otro cruzado, Eduardo Lobo, con tal de aprender de las enseñanzas de Publio. Ya en la ciudad, su fe se volvió menos belicosa y más meditativa, surgiendo dudas en sus creencias, estando cerca de abandonar la alianza. Sin embargo, debido a la traición de Rodrigo y la aparición de Iusra recupero la fe. Sin embargo, al pensarse que iba abandonar la alianza, no fue un objetivo en los primeros momentos de la lucha, reencontrando su posición de cruzada.

Vampiro

Requiem Nocte

Tiene contactos con Blanca, a la que considera su amiga y está intentando recuperar su humanidad perdida. Sin embargo, sabe que su tarea es para la alianza, por bien de la humanidad y de los condenados.

Consejos de interpretación: Angustiada y dubitativa, se muestra simpática pero reservada. A veces, sin embargo, actúa llevada por el fanatismo.

Nombre: Lisa
Nacida en: Madrid 1974
Edad aparente: 34
Clan: Mekhet
Alianza: Lacea Sanctum
Facción: Publio
Virtud: Esperanza
Vicio: Ira

Atributos

Poder: Inteligencia 2, Fuerza 3, Presencia 4
Precisión: Astucia 5, Destreza 5, Manipulación 2
Aguante: Aplomo 5, Resistencia 4, Compostura 3

Habilidades (Especialidades)

Mentales (-3 sin habilidad): Academicismo, Ciencia, Informática 1, Investigación 1, Medicina, Ocultismo (Longinos) 1, Pericias, Política

Físicas (-1 sin habilidad): Armamento (navajas, cuchillo) 4, Armas de fuego (pistola escopeta) 4, Atletismo (correr) 3, Conducir (coche, moto) 4, Fullerías 2, Pelea (karate) 4, Sigilo (seguir) 3, Supervivencia

Sociales (-1 sin habilidad): Callejeo (bajos fondos) 4, Empatía (drogadictos) 3, Expresión 3, Intimidación 2, Persuasión 2, Sociedad, Subterfugio 2, Trato con animales

Disciplinas: Majestad 2, Celeridad 3, Poderío 3, Vigor 3, Pesadilla 2, Ofuscación 3.

Otros rasgos

Méritos: Desenfundar rápido, Esquiva de pelea, esquiva armada, Estilo de lucha (kung fu) 4, Reflejos rápidos 1, beldad 1, recursos 1

Potencia de sangre: 1 (10 /1)

Salud: 9

Voluntad: 8

Humanidad: 5

Tamaño: 5

Velocidad: 12

Mod. Iniciativa: 8

Defensa: 5

Armas: Pistola automática (C 12 dados), Espada (L 10 dados)

ORDO DRACUL

Los dragones son muy poco numerosos y en principio no siguen a ninguna facción, siendo en teoría neutrales, pero, realmente tienen un gran poder. Gracias a los poderes de Escamas del Dragón, tanto Gémenias como Publio, pueden alimentarse aun de sangre humana en vez de vampírica, lo que ha conseguido un trato de favor para la alianza, de las dos facciones más influyentes en la ciudad. Concretamente ni Publio, ni Gémenias saben que el otro también recibe los beneficios del Ordo Dracul, con lo que uno está esperando que el otro entre en letargo y viceversa. Mientras tanto el Ordo Dracul aguarda y recibe beneficios, tanto de la Hechicería Tebana como del Crúac.

El uso de los gules por la Ordo Dracul es bajo, pero de gran importancia, ya que sus gules no están bajo las limitaciones impuestas, rumoreándose incluso que hay un grupo de gules de la familia Angusti sirviendo en la ciudad.

Personajes importantes

Albertina Giovanni

Descripción: Esta veneciana luce un vestido de la mejor moda italiana actual, siente preferencia por los colores oscuros y es un poco conservadora en cuanto a estética. Su pelo largo y negro recogido en un complicado peinado, parece una verdadera obra de arte de la peluquería. Tiene una manera de hablar, en extremo, educada y cortés, que casi raya la pedantería.

Notas: Poco se sabe de los Sangiovanni, pero está claro que Albertina podría pertenecer a esta línea de sangre si ella quisiera, ya que su sire es uno de sus miembros. Se enamoró de un argentino en un viaje por Sudamérica y rompió las reglas de su familia casándose con él. El castigo que recibió fue el ser convertida en la noche de bodas, y ver la muerte de su marido. Separada por este motivo de la línea de sangre no les guarda ningún aprecio, más bien una especie de rencor.

Atraída por la Ordo Dracul viajó a Valencia para reinstaurar un centro de Dragones. Testigo de los enfrentamientos, declinó intervenir en los debates posteriores, por lo menos de forma pública, sin embargo fue el artífice de los tratos entre Gémenias y Publio. Sin inclinar la balanza hacia ninguna dirección solo espera aprender de cómo avanzan los acontecimientos.

Consejos de interpretación: Reservada pero agradable, solo intervendrá en las conversaciones, si estas son llevadas cortésmente y con amabilidad. Pero es un miembro del Ordo Dracul ante todo y como último recurso actuará como lo tenga que hacer.

Nombre: Albertina Giovanni

Nacida en: Venecia 1930

Edad aparente: 28

Clan: Mekhet

Alianza: Ordo Dracul

Facción: Independiente

Virtud: Fortaleza

Vicio: Soberbia

Atributos

Poder: Inteligencia 2, Fuerza 3, Presencia 4

Precisión: Astucia 4, Destreza 3, Manipulación 3

Agua: Aplomo 4, Resistencia 2, Compostura 3

Habilidades (Especialidades)

Mentales (-3 sin habilidad): Academicismo 2, Ciencia 3, Informática 1, Investigación 1, Medicina 3, Ocultismo (Ordo Dracul, vástagos, necromancia) 4, Pericias, Política 2

Físicas (-1 sin habilidad): Armamento (estoque) 2, Armas de fuego (pistola) 1, Atletismo 1, Conducir 1, Fullerías 1, Pelea, Sigilo, Supervivencia

Sociales (-1 sin habilidad): Callejeo 1, Empatía 2, Expresión 2, Intimidación 2, Persuasión (seducción) 3, Sociedad (danza macabra, Ordo Dracul) 2, Subterfugio (mentir) 2, Trato con animales

Vampiro *Requiem Nocte*

Disciplinas: Poderío 1, Dominación 5, Auspex 4, Vigor 3, Majestad 3, Ofuscación 4, Celeridad 1, La espiral de la sangre 3, La espiral de las plagas 2
Devociones: El perdón de la sangre

Otros rasgos:

Méritos: Recursos 4, Posición (Ordo Dracul) 4, Rebaño 4, Idiomas (Italiano) 1, Refugio 4

Potencia de sangre: 2 (11 / 1)

Salud: 7

Voluntad: 7

Humanidad: 6

Tamaño: 5

Velocidad: 11

Mod. Iniciativa: 6

Defensa: 3

Armadura: Nada o chaleco kevlar fino (1/2)

Armas: Pistola automática (C 7 dados), Estoque (L 8 dados)

Nueva devoción: El perdón de la sangre (La espiral de la sangre 2, dominación 3)

Con este poder el vástago puede transferir el poder de la sangre de las bestias a otro vástago, durante un periodo de tiempo.

Coste: 2 puntos de vitae, un punto de fuerza de voluntad temporal.

El vástago objetivo de esta devoción obtiene los beneficios del poder de la Sangre de las Bestias durante un día lunar (28 días). Sin embargo, como es un efecto forzado, no se sentirá saciado mientras se alimenta, a menos que cumpla las exigencias de su potencia de sangre.

Hans Richta

Descripción: Alto y delgado, pelo negro ensortijado y ojos azules, su ropa negra y elegante, es ajustada y hecha a medida, otorgándole cierto aire marcial. Lleva unos gemelos engarzados en oro (encantados para un punto de armadura), y una corbata negra, que resalta sobre sus camisas blancas almidonadas. Se apoya en un bastón negro, que parece ligeramente pesado (Es un estoque escondido que ha sido encantado para que haga daño agravado), la empuñadura es metálica y larga, imitando a un León plateado. Su voz es firme y transmite autoridad.

Notas: Descendiente de militares austriacos, su padre fue un alto oficial en el ejército austriaco, desde pequeño vivió un ambiente marcial que finalizó con su ingreso en la academia militar de Austria. Finalizada la segunda guerra mundial, tuvieron que cambiar de aires, para lo cual se fueron a vivir al único país europeo que aún tenía una dictadura fascista. Ya en España, eligieron Valencia por el clima.

Con veintipocos años llamo la atención de Francisco por sus dotes marciales, sin embargo poco después de su abrazo fue reclutado por la Ordo Dracul, desde entonces aun a pesar de su sire, pertenece a esta alianza. Se encarga de los trabajos sucios de los dragones, tanto personalmente, como a través de una fuerza de mercenarios de que dispone.

Consejos de interpretación: Frío y servicial, lo más importante para ti es el honor y el servicio militar a los Ordo Dracul.

Nombre: Hans Richta

Nacido en: Viena 1920

Edad aparente: 25

Clan: Ventrué

Alianza: Ordo Dracul

Facción: Independiente

Vampiro

Virtud: Templanza

Vicio: Gula

Atributos

Poder: Inteligencia 4, Fuerza 3, Presencia 3

Precisión: Astucia 5, Destreza 5, Manipulación 3

Aguante: Aplomo 3, Resistencia 4, Compostura 2

Habilidades (Especialidades)

Mentales (-3 sin habilidad): Academicismo (tácticas militares) 2, Ciencia, Informática 1, Investigación, Medicina, Ocultismo 1, Pericias 1, Política

Físicas (-1 sin habilidad): Armamento (espadas, cuchillos) 4, Armas de fuego (pistolas, rifles, subfusiles) 5, Atletismo 4, Conducir 3, Fulleras, Pelea (Kung fu) 4, Sigilo (acechar, esconderse) 4, Supervivencia (zona de combate) 3

Sociales (-1 sin habilidad): Callejeo, Empatía (tropa) 4, Expresión (mantener la calma) 3, Intimidación (dar órdenes) 5, Persuasión (dar órdenes, animar) 3, Sociedad (militar) 3, Subterfugio 2, Trato con animales

Disciplinas: Majestad 2, Dominación 3, Auspex 3, Ofuscación 4, Celeridad 3, Poderío 2, Vigor 2, pesadilla 2, La espiral de las plagas 2

Otros rasgos

Méritos: Esquiva armada, esquiva en pelea, Reflejos rápidos 2, Aliados (mercenarios) 3, Aliados (militares) 3, Recursos 3, Rebaño (mercenarios) 2, Estilo de lucha: Kung fu 4, Posición (Ordo Dracul) 2, recursos 2, contactos 2

Potencia de sangre: 2 (11 /1)

Salud: 9

Voluntad: 5

Humanidad: 4

Tamaño: 5

Velocidad: 13

Mod. Iniciativa: 7

Defensa: 5

Armadura: Gemelos 1+ chaleco kevlar (1/2)

Armas: Subfusil pequeño (C 14 dados), Rifle asalto (C 16 dados), Cuchillo (L 8 dados), Estoque (agr. 9 dados)

NO ALINEADOS

De ser una alianza de sin alianzas, se ha convertido en un colectivo de mentalidades individuales, todo debido a la personalidad de Blanca. Al mismo tiempo al estar Blanca en el poder, esta alianza ha atraído más atención de la deseada. Como resultado, ha vuelto a aparecer un cierto fraccionamiento entre ellos.

Personajes importantes

Blanca Tomas

Descripción: Guapísima en el sentido romántico de la palabra, estilizada, alta, rubia con el pelo largo y de ojos azules como el agua de río. Lleva ropas provenientes del Romanticismo blusa vaporosa, falda y botines. Parece una frágil rosa de blancos pétalos a punto de quebrarse, ilusión que aumenta su fina voz, pero en verdad, encierra una inquebrantable fuerza interior.

Notas: Originariamente era la segunda hija de una familia noble castellanense, es decir, en principio, debía convertirse en monja debido a la época en que creció, sin embargo justo antes de entrar en el convento, fue abrazada por un miembro del clan Mekhet del que nada recuerda, excepto que era del Lancea Sanctum.

Sin embargo la fe de Blanca no era tan fuerte para aceptar las palabras de Longinos. Intentando huir de la influencia de su Sire, viaja a Valencia, donde estuvo tentada de ingresar en los Invictus. Pero no se integraba con los ideales y estructura del Primer Estamento. Buscando respuestas, se acercó al Círculo de la Bruja, pero tampoco le convenció las ideas paganas.

Entrando en letargo durante unos siglos, cuando despertó se encontró anticuada, pero hizo un esfuerzo por acoplarse a la época, consiguiéndolo finalmente a finales del XIX. A principios del siglo XX ingreso en los Cartianos, pero justo antes de la guerra civil abandonó el Movimiento desencantada. Y desde entonces ha sido el baluarte de los No Alineados.

Mantuvo una relación sentimental con Rodrigo, que acabo a pesar del vínculo, cuando descubrió sus conexiones con la Progenie de Belial. Este hecho, le hizo retornar activamente a la vida política y enfrentarse abiertamente a su ex-amante. Realmente ella fue la mayor artífice del fin del anterior príncipe, estando siempre en primera línea cuando era necesario, muchos piensan que buscaba la muerte y la redención.

Controla los periódicos a través de sus directivos, redactores y finanzas. También regenta un burdel a las afueras de Valencia, que se supone que le sirve como refugio, dicho burdel está en un palacete reconvertido, siendo uno de los más lujosos de la ciudad, de nombre "la flor blanca". Este local se ha convertido en uno de los centro de reunión más activos entre los vástagos.

También es la líder de la Garduña en Valencia y parte de Levante, cargo que obtuvo nada más llegar a la ciudad, por herencia de su familia mortal, y mantiene en un estricto secreto. Para protegerse mantiene un rebaño de gules, tanto mujeres que son sus ojos en los negocios, como guardaespaldas de distinta índole, incluso miembros de la Garduña, pero sean como sean se hallan controlados fieramente por la lealtad a su ama.

Es una de las señoras de la ciudad y a pesar de que está considerada como la más bondadosa entre ellas, no guarda demasiada piedad con sus enemigos, aunque prefiere convencer que eliminar. Actúa como puente entre el radicalismo del círculo de Gémenias, y el idealismo social de la Zorra, siendo ella normalmente la portavoz en público.

Consejos de interpretación: Se muestra tan reservada y suspicaz como sea posible pero se guarda mucho de faltar al respeto para evitar problemas, es callada porque prefiere no decir mucho. Cuando coge confianza con alguien se muestra casi charlatana y alegre, aunque ya siempre guardaras un rincón para la tristeza en tu mirada.

Nombre: Blanca Tomas
Nacida en: Castellón 1453
Edad aparente: 23
Clan: Mekhet
Alianza: No alineada
Facción: Señoras
Virtud: Fortaleza.
Vicio: Lujuria

Atributos

Poder: Inteligencia 5, Fuerza 3, Presencia 5
Precisión: Astucia 4, Destreza 5, Manipulación 3
Aguante: Aplomo 4, Resistencia 4, Compostura 4

Habilidades (Especialidades)

Mentales (-3 sin habilidad): Academicismo 1, Ciencia 1, Informática, Investigación 2, Medicina 2, Ocultismo (vástagos, nigromancia, leyendas) 4, Pericias 2, Política

Físicas (-1 sin habilidad): Armamento (espadas, cuchillos) 3, Armas de fuego 1, Atletismo, Conducir, Fulleras, Pelea 1, Sigilo 3, Supervivencia

Sociales (-1 sin habilidad): Callejear 2, Empatía (Sentimientos, vicios) 5, Expresión (música, cantar, teatro) 4, Intimidación 2, Persuasión (seducir) 4, Sociedad (alta sociedad, nobleza, danza macabra) 4, Subterfugio (mentir, seducción) 4, Trato con animales

Disciplinas: Majestad 2, Dominación 3, Ofuscación 5, Pesadilla 3, Protean 3, Celeridad 2, Vigor 3, Poderío 3, Crúac 1, Escamas del dragón 1, Hechicería tebana 1

Rituales: Relicario de vitae (1), espasmos de Proserpina (1)

Espirales: Espiral de las plagas (1)

Devociones: Lengua sincera

Otros rasgos:

Méritos: Mansión 2, Aliados (Garduña) 5, Posición (Garduña) 5, Posición 5, Contactos 5, Recursos 4, Refugio (burdel) 4, Inspiración

Potencia de sangre: 5 (14 / 2)

Salud: 9

Voluntad: 8

Humanidad: 4

Tamaño: 5

Velocidad: 13

Mod. Iniciativa: 9

Defensa: 4

Armas: Espada (L 9 dados), Revolver ligero (C 8 dados)

Nota: La Garduña

La garduña es una asociación criminal española, existente desde el siglo XV y supuestamente destruida en el siglo XVIII, que maneja los hilos desde la oscuridad. Sus miembros son hombres de negocios, ricos, sádicos y todo aquel que tenga el poder y la falta de moral necesaria para ser reclutado por esta sociedad secreta. Sus maquinaciones alcanzan todos los niveles e incluso son más complicadas que las de los antiguos dentro de los vástagos.

Hay quienes dicen que algunos de los miembros de la garduña son vampiros u otros seres sobrenaturales, y rumores de que sus lazos van más allá de la muerte. No se puede saber quién es miembro de la garduña, ya que actúan por células independientes.

Miguel Molina

Descripción: Su pelo es corto y suciamente pegado al cráneo. Lleva barba de cuatro días y sin arreglar. Lo más desconcertantes de su aspecto son sus ojos de aspecto gatuno. Sus ropas son viejas, sucias y están rotas.

Notas: Este andaluz vino a Valencia para trabajar en los astilleros de Sagunto, cuando estos fueron cerrados se quedó sin trabajo y sin futuro, desesperado se convirtió en un alcohólico. Tras ser abrazado por un Gangrel nómada, continuo alcoholizado, pasando a alimentarse de la escoria de la sociedad. Mayoritariamente ignora las decisiones de la sociedad vampírica. Sin embargo se hizo amigo de Raúl Maldonado, en su oposición al príncipe. Su actitud va cambiando poco a poco y ya es habitual verlo en las reuniones de los cartianos. Se alimenta de vagabundos y para protegerlos, actúa a veces de confidente para la policía.

Consejos de interpretación: Hazlo individualista, nunca aceptando ir con grupos numerosos, ni hablar con ellos, así mismo nunca pide, ni ofrece ayuda. Ha aprendido a valerse solo y lo prefiere así, demostrándolo siempre que puede. Pero empiezas a ver las ventajas de una unión, solo si todos son iguales.

Nombre: Miguel Molina

Nacido en: Granada 1948

Edad aparente: 30

Clan: Gangrel

Alianza: No alineado

Facción: Ninguna
Virtud: Fortaleza
Vicio: Lujuria

Atributos

Poder: Inteligencia 2, Fuerza 4, Presencia 2
Precisión: Astucia 3, Destreza 4, Manipulación 2
Aguante: Aplomo 3, Resistencia 4, Compostura 3

Habilidades (Especialidades)

Mentales (-3 sin habilidad): Academicismo, Ciencia, Informática, Investigación, Medicina, Ocultismo 1, Pericias (naval) 3, Política
Físicas (-1 sin habilidad): Armamento (navajas) 2, Armas de fuego (pistolas) 3, Atletismo 3, Conducir 1, Fullerías 2, Pelea 3, Sigilo 2, Supervivencia
Sociales (-1 sin habilidad): Callejeo (vagabundos) 3, Empatía 2, Expresión, Intimidación 3, Persuasión 1, Sociedad (vagabundos) 1, Subterfugio 1, Trato con animales

Disciplinas: Protean 4, Ofuscación 3, Celeridad 2, Vigor 2, Poderío 2, Pesadilla 1

Otros rasgos

Méritos: Aliados (vagabundos) 3, Aliados (policía) 2, Contactos 2, Recursos 1, Rebaño (vagabundos) 2, esquivar marrullera
Defectos: Adicción al alcohol
Potencia de sangre: 1 (10/1)
Salud: 9
Voluntad: 6
Humanidad: 5
Tamaño: 5
Velocidad: 13
Mod. Iniciativa: 7
Defensa: 3

Armadura: Ropa gruesa (1/0)
Armas: Navaja (L 8 dados), Pistola pesada (C 11 dados)

Inés Casko

Descripción: Alta, proporcionada, su pelo negro le cae en borbotones, como una fuente árabe, sobre su soberbia espalda. Sus ojos grises se confunden con su piel de nácar. Y su belleza casi se muestra en toda su magnificencia, así de provocativa es su vestimenta, aunque por otra parte, bastante anticuada y tenebrosa. Algunos símbolos están grabados en su traje, o en los pedazos de buena tela, que lleva para taparse escasamente. Dichos símbolos son oraciones al dios de la oscuridad, escritos en antiguo egipcio. Su voz sensual expresa una invitación a seguirla a un mundo de placeres inimaginables y corrupción extrema y es muy difícil rechazar dicha invitación subversiva.

Notas: Descendiente de una familia de rumanos, ella nació, en el viaje hacia Barcelona, en Sitges. Estudió en escuelas públicas, pero cuando sus padres se separaron, huyó de casa y se dirigió a Valencia. En Valencia sobrevivió trabajando como secretaria y empezó a tomar drogas y a ejercer la prostitución esporádicamente. Arancha la abraza para tener compañía, sin embargo Inés, aun cayéndole bien su sire no comparte sus ideas sobre la sociedad prefiriendo ir por libre, lo cual es causa de conflictos entre ellas. Caza usando sus habilidades de seducción, y actualmente trabaja para Blanca.

Consejos de interpretación: Habla normalmente con los demás hasta que averigües que desea, entonces dáselo, tanto que le apabulle y con tanta sensualidad que sea un vicio, hasta que no pueda vivir sin él, en ese momento será tuyo.

Nombre: Inés Casko
Nacida en: Sitges 1961
Edad aparente: 27

Clan: Daeva
Alianza: No alineado
Facción: Señoras
Virtud: Prudencia
Vicio: Lujuria

Atributos

Poder: Inteligencia 3, Fuerza 1, Presencia 5
Precisión: Astucia 4, Destreza 2, Manipulación 4
Aguante: Aplomo 2, Resistencia 3, Compostura 5

Habilidades (Especialidades)

Mentales (-3 sin habilidad): Academicismo, Ciencia 1, Informática 1, Investigación 1, Medicina, Ocultismo 1, Pericias, Política 1

Físicas (-1 sin habilidad): Armamento 1, Armas de fuego 1, Atletismo (sexo) 2, Conducir 2, Fulleras, Pelea, Sigilo 1, Supervivencia

Sociales (-1 sin habilidad): Callejeo 4, Empatía (seducción, sentir) 3, Expresión (seducir, excitar) 3, Intimidación 2, Persuasión 4, Sociedad (prostitución) 2, Subterfugio (mentir, seducir) 3, Trato con animales

Disciplinas: Majestad 4, Dominación 3, Vigor 1, Celeridad 1

Otros rasgos

Méritos: Beldad 1, Recursos 2, Fama 1, Criados 1

Potencia de sangre: 1 (10 /1)

Salud: 8

Voluntad: 7

Humanidad: 5

Tamaño: 5

Velocidad: 8

Mod. Iniciativa: 7

Defensa: 2

Colaboraciones y futuros proyectos.

Quiero agradecer a José Fabregat, salvador Pons, Paco Castillo y Felicidad Martínez, su invaluable ayuda a la elaboración, redacción y recopilación de material para la creación de esta crónica. De verdad os estoy muy agradecido.

Como posibles ampliaciones, considero que en poco tiempo, supuestamente lo que tarde Distrimagen en la traducción del manual de gules, el abordar el tema de los esclavos de sangre, así como los antagonistas. Y cuando llegue el momento, considerare la creación de las crónicas para Hombre lobo y mago.

Es posible que escriba algún u otro modulo, aunque preferiría que me llegara de gente que juegue la crónica. La posibilidad más realista es la aparición de actualizaciones sobre esta crónica, conforme avance la historia, incluyendo una ampliación sobre el trasfondo.

A modo de conclusión:

Este documento fue publicado originariamente en Requiem.Net bajo el título de Valentia Nocturnae: Requiem et Tenebris y está basado en otro documento del mismo autor ambientado en Vampiro: La Mascarada, que podéis encontrar en La Biblioteca de Cartago.

Tras el cierre de Requiem.Net hace algunos años, contactamos con ellos y con el autor, autorizándonos a publicarlo en Requiem Nocte. El texto que leéis es la reproducción fidedigna del original, palabra a palabra, salvo algunos retoques mínimos de forma. Los únicos añadidos y cambios mínimamente importantes son el título (cambiado con autorización del autor a Ciudad de Condenados: Valencia), la portada, la maquetación y esta nota.

Con la autorización del autor está previsto en el futuro hacer una edición revisada de la obra. Mientras tanto, este documento ha servido de fuente de inspiración para escribir gran parte del capítulo dedicado a Valencia en Tierra de Condenados: España.

Mis agradecimientos a l autor, Vicente Francisco González Albuixech, por este gran trabajo, por su autorización a que lo publicáramos, y por habernos autorizado su uso para el futuro TdC: España.

Uxas

LIBRERIA DE CONDOPADOS

Гарыня



Próximamente

Resumen Noche



DE
LA BIBLIOTECA
DE
CARTAGO

THE REQUIM
THE REQUIM