

INTRODUCCIÓN

*«Los imperios se alzan con el Sol y caen con el inicio de la noche.
Solo les damos un pequeño empujón y observamos cómo esos dominios y sus Príncipes se vienen abajo».*

— Erebus, Senescal Capadocio del Cónsul de Bath

VEO20 Companion explora los diversos dominios de la Edad Media; desde ciudades de Europa occidental hasta una de las mayores ciudades del subcontinente indio, y sirve como recurso para aquellos Narradores que deseen establecer sus crónicas en los dominios mostrados o para aquellos que deseen extraer elementos de cada uno de ellos y conformar los suyos propios. Proporciona opciones para el conflicto (tanto a nivel emocional como en un campo de batalla), además de directrices para la construcción de dominios, información apócrifa de los Clanes para quienes estén interesados en los misterios de la Sangre y nuevos monstruos que habitan la noche y que suponen una amenaza tanto para el ganado como para los Cainitas.

TEMA Y ATMÓSFERA

Cada dominio detallado en este libro posee un tema y una atmósfera distinta. **VEO20 Companion** pretende exponer la diversidad existente entre estos dominios históricos, mostrando que la distancia geográfica ocasiona algo más que un arduo viaje: también tiene un impacto sobre la cultura, la jerarquía y las creencias.

La Iglesia es fuerte en Roma, pero su Príncipe es, también, uno de los mayores pecadores sobre la faz de la Tierra. El tema del dominio es el de la grandeza en decadencia, con su dirigente alejándola tanto de la santidad como es capaz, a menos que se le detenga. El dominio está aquejado de

una atmósfera de grandeza, a pesar de sus obvios defectos, y tiene a sus Cainitas presos del orgullo y voluntariamente inconscientes de la injustificable maldad de su Príncipe.

El tema en el dominio de Bath es el de la lealtad de sangre hacia un ideal histórico, uno que puede que ya no sea válido. El Cónsul vincula a la población de su dominio y constata su lealtad al dios emperador Mithras, pero al mismo tiempo experimenta una crisis de fe, dejando la utopía de Bath al borde de una guerra civil. La atmósfera es de desesperación a medida que un creciente número de Cainitas se congrega junto a sus muros en busca de un santuario que pronto podría colapsar.

Bjarkarey representa el tema del salvajismo, pues su líder Gangrel encabeza frecuentes incursiones contra dominios escandinavos vecinos y persigue cruzados cuando el deseo de sangre la embarga. Los vampiros de Bjarkarey deben abrazar la violencia para sobrevivir en este duro y pequeño dominio. A pesar de ello, la atmósfera es de aislamiento. Ninguna esperanza alcanza la distante isla de Bjarkarey, forzándola a un ciclo permanente de derramamientos de sangre.

El tema de Constantinopla es la fe, pues sus Cainitas luchan por creer en algo más grande que sus propios y mezquinos politiquesos y tratan de seguir adelante tras el fracaso del sueño hecho añicos de un Matusalén. Mientras la mayor metrópolis del mundo se quiebra bajo el peso de repetidas cruzadas, el dominio exuda una atmósfera de expectación esperanzada. Sus vampiros están decididos a rechazar el fracaso y abrazar la grandeza una vez más.

El tema de Mogadiscio es la guerra en la sombra, pues tiranos que se oponen entre sí se ocultan tras máscaras de piedad para reclamar el mayor dominio de la costa oriental de África y descubren que la fe se opone a ellos. Organizados en contra de los Clanes y Líneas de Sangre que merodean por los bazares y callejones, existen fuerzas ocultas y un viejo monstruo que con un ademán podría destruir todo lo que los usurpadores de Mogadiscio esperan construir. La atmósfera es de tensión sofocante, pues, aunque en Mogadiscio abundan las oportunidades, sus apasionados Cainitas compiten por los más ricos tesoros.

En Mangaluru el tema es la resolución y cómo las antiguas costumbres dan paso a las nuevas de forma inexorable. En este dominio, la Larga Noche nunca llegó a su fin. Las viejas alianzas se mantienen firmes y las nuevas Líneas de Sangre encuentran dificultades para hacerse con el poder. Aun así, la atmósfera es de *amor fati*. La milenaria jerarquía del dominio va camino de la destrucción, su destino, y no pueden evitar abrazarlo.

CÓMO USAR ESTE LIBRO

VEO20 Companion ofrece numerosos dominios con diferente nivel de detalle, de esta forma, un Narrador puede establecer su crónica en uno de ellos o usar elementos de cada uno para conformar su propio dominio, tal y como se detalla en la **página 105**. En muchos de los capítulos aparecen nuevas criaturas de la noche, monstruos del folclore que acechan en los dominios presentados en este libro y que el Narrador puede usar para proporcionar un toque adicional de siniestro misterio a sus sesiones. Cada capítulo contiene también apócrifos de uno o más Clanes; en algunos casos, estos apócrifos son específicos del dominio en cuestión, pero los jugadores y Narradores pueden extraer ideas de ellos y usarlas en sus propias crónicas para añadir capas a personajes y tramas y para presentar nuevas opciones.

Capítulo Uno: El Dominio de Roma — Este capítulo presenta el magnífico dominio de Roma, sometido a la tiranía del Príncipe Camilla. El capítulo concluye con apócrifos para los Clanes Brujah y Nosferatu.

Capítulo Dos: El Dominio de Bath — Este capítulo explora la pequeña y pacífica ciudad de Bath, que lucha para lidiar con la afluencia de esperanzados Cainitas que buscan santuario. El capítulo contiene al siniestro perro negro como antagonista del folclore y apócrifos para los Clanes Capadocio y Ventrué.

Capítulo Tres: El Dominio de Bjarkarey — Este capítulo presenta el aislado dominio insular de Bjarkarey, frente a las costas de Noruega, cuya salvaje dirigente Gangrel persigue cosechar la sangre de todos aquellos que se opongan a su reinado. El capítulo contiene estadísticas para los fossegrim, un enemigo para mortales y Cainitas y apócrifos para los Clanes Gangrel y Malkavian.

Capítulo Cuatro: El Dominio de Constantinopla — Este capítulo presenta de nuevo la metrópolis de Constantinopla en el amanecer del fracaso de la ambición de un Matusalén por convertirla en una utopía vampírica. El capítulo incluye también al goblinoide kallikantzaroi, y apócrifos para los Clanes Lasombra, Toreador y Tzimisce.

Capítulo Cinco: El Dominio de Mogadiscio — Este capítulo trata el dominio de Mogadiscio en África oriental, donde los gobernantes Cainitas luchan por el poder sobre la ciudad dividida y utilizan la fe como arma. El capítulo contiene apócrifos para el Clan Assamita y los Ramanga.

Capítulo Seis: El Dominio de Mangaluru — Este capítulo presenta el bullicioso dominio de Mangaluru en la costa occidental de India, que lucha por resistir la Guerra de los Príncipes y la caída del Clan Salubri. En él se describen los pishacha devoradores de carne, y los Clanes Ravnos y Salubri reciben apócrifos.

Capítulo Siete: Construir un Dominio — Este capítulo detalla cómo puede un Narrador o un grupo de jugadores construir un dominio mediante el uso de Trasfondos y eventos y personajes apropiados para la época. El capítulo incluye apócrifos para el Clan Tremere.

Capítulo Ocho: El Arte del Campo de Batalla — El capítulo final trata sobre las armas y armaduras de la Oscura Edad Media y de nuevas formas de orquestar el combate en Mundo de Tinieblas. Los Seguidores de Set reciben apócrifos en este capítulo.



CAPÍTULO UNO: EL DOMINIO DE ROMA

«Somos tan eternos como los emperadores esculpidos en mármol, pero el mármol se quiebra».

— Maginardo, Clan Nosferatu

Roma está tan muerta como los Condenados: caída pero inquieta, un cadáver animado por supuestos actos divinos. Tres desafíos asaltan a los Cainitas que se aventuran en la Ciudad Eterna. Primero están los orgullosos mortales romanos, que se aferran a los restos del Imperio. Roma estaba antaño atestada de habitantes que vivían hacinados en estrechos apartamentos llamados *insulae* o controlados en amplias fincas llenas de esclavos. Su cantidad y organización proporcionaban sangre, poder y anonimato. En la actualidad solo una fracción de la antigua población vive aquí, de forma que proporcionan menor influencia y cobertura. Incluso los más pobres se creen señores depuestos con derecho a las riquezas de Europa y se ofenden ante cualquier intento de manipularlos.

El segundo desafío es la fe. Roma es la sede de la Iglesia católica (un término apropiado para el período pero poco usado, puesto que la Reforma está aún a siglos vista). La Inquisición secreta florece bajo su mecenazgo. La basílica de San Pedro (un palacio-iglesia románico que será derribado y reconstruido en los próximos siglos) está protegida por Fe Verdadera y por soldados que pueden detectar horrores sobrenaturales.

¿Y el tercer desafío? Los Condenados de Roma, en la plenitud de su edad, orgullo y sueños antiguos, han ido perdiendo el contacto con la realidad de la Roma del siglo XIII mientras elaboran obsesivos juegos de fe e ideología. Al igual que los mortales romanos, a veces creen que los huesos podridos de la ciudad siguen aún cubiertos de carne y con fuerza para reclamar Europa de nuevo.

Bajo la influencia de Camilla, la corte Cainita asume una desafiante postura anticlerical. El Matusalén solo ha estado despierto durante un breve espacio de tiempo. Se denomina a sí mismo Pontífice del Pecado, y aunque muchos de sus seguidores solo

se adhieren de palabra a sus decadentes ideales, su elocuencia y habilidad políticas pueden transformarlos, con el tiempo, en verdaderos creyentes. Es tal su poder que desdeña a la Brujah gnóstica Tracia con una sonrisa y un ademán. Otros vampiros romanos de fuerza comparable rehúsan desafiarlo. El poderoso Creteo podría llegar a derrocarlo, pero emplea a Camilla como Antipapa para enfrentarse al Papa, para inspirar el drama de la Golconda o la caída de la Iglesia... ambas opciones lo satisfarían por igual.

GRANDES CAINITAS DE ROMA

Camilla, Príncipe de Roma (Ventrue de Quinta Generación): Titus Venturus Camillus regresó al poder de inmediato, una sorpresa para aquellos que esperaban que Creteo se opusiera a él. Trece años después de despertar de su Letargo, Camilla (el nombre que ha estado utilizando desde tiempos antiguos) alterna entre una corte «imperial», que se recrea en los peores estereotipos de la Roma decadente, y un «Antipapado» de frenética glotonería sangrienta que preside vistiendo ropas de obispo negras. El pedigrí de Camilla es incomparable. Su Sire, Collat, fundó el Senado Eterno que gobernó la Roma clásica. En su ascenso al poder, Camilla reclamó el alma de su Sire y su puesto, pero, para los grandes, incluso la Diablerie queda sin castigo.

Como maestro del Camino del Pecado, Camilla fue estudiante y amante de su supuesto creador, Tanitbaal-Sahar. Permite que los

Cainitas hagan lo que deseen, interviniendo únicamente durante las crisis. El sistema funciona porque las tradiciones de Roma proporcionan estabilidad a los vampiros residentes, pero Camilla choca con el cristianismo y la ética dominante de la moderación. Apoya los desafíos al Papado, y al hacerlo se arriesga a captar la atención de los soldados de la Fe y los seguidores del Camino del Cielo.

Creteo, Primer Senador (Ventrue de Quinta Generación): Creteo, Chiquillo de Mithras, fue el gobernante *de facto* de Roma durante aproximadamente 300 años. El Ventrue toleró varios «Príncipes» autoproclamados, pero les dejó claro que tales gobiernos estarían subordinados a las peculiares tradiciones romanas. Creteo es el único miembro público del cuerpo que se convertiría en los Ignoti, o el Inconnu. Cuando dobló la rodilla ante Camilla en 1229 echó por tierra las expectativas, y esto fue visto como la representación de la aprobación de los ocultos.

Creteo es un Senescal indiferente, pues considera el cargo una distracción de sus estudios místicos. Su devoción por su ausente Sire, Mithras, se parece a una adoración, y de hecho trató de popularizar el mitraísmo y doblegarlo al servicio de su maestro. Sus esfuerzos fracasaron y la presencia de la Iglesia victoriosa es una de las pocas cosas que lo irritan visiblemente. Creteo es un hombre delgado que aparenta unos veinte años, de tez pálida y largo cabello negro.

Maginardo, el Edil (Nosferatu de Décima Generación): Antes de Maginardo, la posición de Edil, maestro de edificios y guaridas, había caído en el mismo estado de deterioro que la propia Ciudad Eterna. El Sire de Maginardo, Marco, tenía algunas nociones de albañilería y carpintería, pero se le tenía en cuenta sobretudo por saber tener la boca cerrada, puesto que tradicionalmente el Edil jura mantener su conocimiento en secreto. No obstante, no era un constructor demasiado habilidoso: el tiempo derrumbó refugios y catacumbas, y los Capadocios y Nosferatu renovaron y destruyeron estructuras en una guerra por los subterráneos de la ciudad.

Tras oír hablar de su fama como arquitecto, Marco Abrazó a Maginardo en Rávena en el año 1032 y lo presentó ante Creteo. En los siglos transcurridos desde entonces, el nuevo Edil ha renovado muchos espacios subterráneos e incluso ha irrumpido en lugares que hasta los Antiguos habían olvidado. En el proceso ha terminado con la batalla por el subsuelo de la ciudad, puesto que ambos bandos se han dado cuenta de que, bajo sus rudos cuidados, perderían más de lo que ganarían con la victoria. Aun así, la paz ha abierto el acceso a nuevos espacios y existen rumores acerca de amenazas de las cuales huyen las ratas y los gusanos en esa oscuridad ausente de luz.

La cara del vampiro parece de mármol quebrado y agrietado, distorsionando las facciones de un hombre en su veintena.

Otón el Farsante (Malkavian de Séptima Generación): La locura de Otón no consiste en creerse el legítimo Sacro Emperador Romano, ya que, en cierto modo, lo es: fue el hijo de Otón II y reclamó la misma Ciudad Eterna a finales del siglo x. Su delirio es que aún gobierna sobre Alemania e Italia como legítimo heredero de Carlomagno. Si se le señala lo contrario, se verá obligado a

aclamar que, como vampiro, se ve forzado a operar mediante peones mortales (los cuales no existen) y que respeta las sugerencias de «consejeros» como Camilla (que no le sirve). En ocasiones, Camilla le pide que se declare gobernante ante los Cainitas que vienen de visita y que incluso finja ser el propio Camilla.

Es un guerrero hábil, un creativo practicante de Dementación y sabe manipular a quienes piensan que él es una figura delirante y patética. Depende del favor de los verdaderos gobernantes de la ciudad, ya que los Ancillae de Roma lo desprecian debido a que muchos de ellos fueron una vez aristócratas mortales a los que Otón pisoteó durante sus días como mortal. El Sire de Otón es un místico y vagabundo que viaja bajo el nombre de Stephen de Kent, pero en realidad es un vampiro fenicio bastante más antiguo que fue Chiquillo de Tryphosa, el consejero de Camilla de la época pagana.

La Novia de la Noche (Lasombra de Quinta Generación): «Solo soy una mensajera», dice la Novia de la Noche, hablando como distraída por una irresistible voz interior. Procede del Castillo de las Sombras de Sicilia y se piensa que representa al Anciano Lasombra o a uno de sus Chiquillos. Fue confirmada como verdadera representante por los residentes Lasombra de Roma. Les habló en susurros a cada uno de ellos por separado y todos juraron por su Clan que ella procedía realmente del Castillo de las Sombras. La Novia de la Noche viste como una monja, lo que refleja su interés por la Iglesia.

Tracia, la Rebelde (Brujah de Séptima Generación): Tras la caída de Cartago, los Brujah romanos fueron forzados a sufrir diversas indignidades: impuestos, rituales de sumisión y castigo durante cualquier alzamiento político, aun cuando no fueran los responsables. Tracia vino a Roma hace un siglo con una sencilla misión: poner a prueba al caído Clan de los Eruditos hasta que redescubriesen sus ideales o fueran destruidos. Tracia descubrió que Roma estaba siendo gobernada desde la apatía. Se apoderaron de territorios y fueron ignorados. Emboscaron, estacaron y supuestamente asesinaron al Patricio Toreador y Creteo no hizo nada. Tras despertar, Camilla declaró que los esfuerzos de Tracia eran una «gran diversión» y la nombró *praetor urbanus* contra su voluntad, a pesar de lo cual se siente responsable de mantener la paz. Tracia es la líder local *de facto* del Clan de los Eruditos y ha convertido a muchos de ellos en Katharoi (ver pág. 19). Tracia cree ahora que podría reformar la corte y desafiar al «Antipapa» Camilla.

REBAÑO Y LUGARES DE INTERÉS

por Maginardo, Edil de Roma.

Honestamente, presto poca atención a los mortales de forma individual. Son visitantes como vos mismo: peregrinos durante unos pocos años hasta que se mudan al Reino de Dios. Pero si visitan las partes correctas de la Ciudad Eterna, contemplarán un adelanto de las mansiones que, según creen, les aguardan.

GENTE ENTRE LAS RUINAS

A la vista de vuestras ropas pasadas de moda, asumo que ha sido vuestro Sire quien os ha vestido, y puede haberos informado mal acerca de la ciudad actual. Muchos provincianos conocen Roma a través de las historias de sus Sires. No prestan atención a los últimos acontecimientos. Quizá esperabais una multitud de togados, pero si habéis llegado hasta aquí ya os habréis dado cuenta de que hay menos gente de la que esperabais y que visten igual que el resto de italianos. Mi Príncipe, cuya sabiduría es tan vasta como anciana, me dijo que una vez Roma alojó a un millón de almas. ¿Podéis imaginarlo? Muchos de ellos compartían pequeñas habitaciones en grandes edificios llamados «islas». Me pregunto qué se sentiría al vivir amontonados como una pila de leña. Puedo mostraros las ruinas. ¿O quizás debería enseñaros el Coliseo?

Sí, eso estaría mejor. Hay una capilla, unas pocas tiendas y residencias, pero solía ser un lugar donde los romanos se congregaban para ver los combates de gladiadores, para ver luchar a las fieras... Todo lo que has escuchado en las historias. Hoy en día toda la población de la ciudad apenas llenaría la mitad del aforo, y eso si restaurásemos todos los escalones y demás. Hemos descendido de un millón a unos treinta mil, más o menos. Sabed que no podréis encontrar el anonimato en una multitud, los Cainitas y el ganado saben cuándo desaparece alguien. Por fortuna, los visitantes extranjeros van y vienen continuamente, por lo que alguien tan pasado de moda como vos podría caminar entre ellos sin llamar demasiado la atención.

Roma alberga tantos edificios, catacumbas, ruinas y escondrijos que nadie sabe qué hacer con ellos. Puedo encontraros un lugar para descansar tan opulento o humilde como deseéis. Estoy obligado por una costumbre ancestral a mantener vuestro lugar de descanso en secreto. No os recomiendo encargáros vos mismo de encontrar refugio. Ciertamente, puede que encontréis un lugar deshabitado, pero está en la naturaleza de los Cainitas romanos reclamar las ruinas más bellas y útiles. Podrías allanar sin saberlo una propiedad que uno de ellos aprecie. Además, el ganado está constantemente saqueando mármol y piedra de los edificios viejos para los nuevos. Nunca se sabe cuándo un trabajador podría acabar exponiéndolos al Sol. Dicen que fue así cómo el anterior Príncipe fue reclamado por Dios.

PEQUEÑOS SEÑORES DE LAS TORRES

Los romanos aman tres cosas; su imperio perdido, sus familias y los disturbios. El orden de estas preferencias depende de lo que esté sucediendo, pero todas se apartan del enemigo tradicional: la alta nobleza. Se deshicieron de su duque hace 400 años y no les pareció necesario sustituirlo. Papas, señores feudales vecinos e incluso emperadores han intentado en vano gobernar al pueblo, pero los italianos solo respetan a aquellos con los que parten el pan. En Roma, cada compadre es un señor. Si consigue el dinero y el apoyo popular suficiente para su causa, se convertirá en patricio. Ellos son los que manejan el día a día del ganado. La

EL PALACIO DE LETRÁN

Por la Novia de la Noche.

¿Es quién sois en realidad, viajero. El Palacio de Letrán no es para vos. Se alza allí, cruzando el Tíber, con sus innumerables despachos, cortes y capillas para el Santo Padre, sus soldados de Cristo, sirvientes y otros. La mayor parte del palacio os haría arder. Quizás sea el beso de Dios. Quizás sean las plegarias del ganado, que lo rodean cual armadura.

Sí, hay formas de que los Cainitas puedan sortear el fuego de la Fe: técnicas, pasadizos... Pero no voy a mostrároslas. Sabed que incluso si consiguierais entrar empleando la astucia, la Santa Sede dispone de sacerdotes que huelen la corrupción como el azufre y monjes guerreros cuyas espadas pueden abrasaros. Son ellos los que cazan ahora en Roma, mientras Camilla somete al pueblo a sus excesos.

Decidle a vuestro sirviente que abandone sus planes; mis maestros me han dado permiso para describir la verdadera naturaleza del lugar, la diferencia entre los Templarios y los Caballeros de San Juan de Acre, y las de los demonólogos y sus libros. Hasta entonces, solo conoceréis el fuego de la Iglesia.

ciudad necesita una supervisión exhaustiva; Roma está llena de artesanos, ladrones y sacerdotes que no quieren arar la tierra, portear mierda o cavar zanjas. Todos los peregrinos, oficiales y séquitos ceremoniales se pasean gastando dinero con libertad, por lo que los romanos tienden hacia las profesiones suaves, a menos que los patricios los fuercen a lo contrario.

Hace unos cien años expulsaron por completo a la alta nobleza del gobierno. Fundaron una nueva República Romana, con sus senadores. Revitalizaron la augusta costumbre de dividir la ciudad en distritos: la adoptamos para satisfacer las viejas costumbres de los Clanes. Al final, el «Senado Romano» se convirtió en un vasallo del Papa y fue reduciendo su número hasta que solo existió un senador para mostrar su acuerdo con el Papa en todo. El sueño arrogante se colapsó en el típico caos romano. Aun así, los Cainitas no podemos arrojarlos demasiada superioridad al respecto. Tuvimos una vez un Senado Eterno y, al igual que los mortales, permitimos que se convirtiese en el despacho de un único Antiguo.

Las familias se deleitan en pequeñas guerras de tanto en cuando, por lo que es costumbre que nuestras mansiones estén fortificadas. La construcción de torres terminó por convertirse en una guerra en sí misma, una en la que los rivales compiten en cuestión de altura y esplendor. He dispuesto que ciertas torres se erijan profundamente bajo tierra a la misma distancia que sobre ella, y que conecten con ciertos y convenientes túneles. Cuando los patricios caen, sus torres quedan abandonadas hasta que alguien saquea la piedra. Las oportunidades son obvias.

REBAÑO Y LUGARES DE INTERÉS