



CAPÍTULO UNO: LA OSCURA EDAD MEDIA

INTRODUCCIÓN

Bienvenido al **Tomo de los Secretos**. Bienvenido de nuevo al siglo XIII, a la Oscura Edad Media presentada en **VEO20**. Recorreremos caminos ya conocidos y hollaremos otros nuevos. Vamos a descorrer algunas cortinas y dejarte ver la carne, los esqueletos y la bilis tras ellas.

¿QUÉ ES ESTE LIBRO?

El **Tomo de los Secretos** es una colección de breves fragmentos suplementarios que añaden contenido a **VEO20**. Es principalmente material que queríamos expandir, pero no podíamos apretarlo en un tomo tan enorme. Cada suplemento, cada parte, añade información adicional para Narradores y jugadores; encontrarás opciones para tus personajes e historias.

Este libro es una interesante colección que tú has ayudado a que vea la luz. No tú específica o necesariamente, pero sí los aficionados en general. Durante la campaña de Kickstarter de **VEO20** en inglés nos comprometimos con los aficionados y encontramos la clase de cosas de las que querían saber más. Durante ese mes, añadimos más y más material conforme alcanzamos metas adicionales. Éste es el tipo de material que siempre hemos querido tratar, pero en el pasado no teníamos necesariamente el espacio para hacerlo. También tuvimos que dar una identidad más concreta a esas ideas. Por ejemplo, damos más atención que nunca a la Hechicería Setita; ahora luce muy diferente de la Taumaturgia remozada. Hemos añá-

dido más contenido a nuestro nuevo sistema de Hechicería Koldúnica, mostrando algunas de las direcciones más allá del estándar presentado. También hemos añadido un sistema de rituales mágicos, una petición de los aficionados.

Además recopila la historia serializada de la campaña de Kickstarter, detallando el extraño suceso de la Cruzada sin Sangre. Con la ayuda de nuestros mecenas hemos incluso añadido una serie de cartas perdidas, que ayudarán a arrojar un poco de luz (o plantear nuevas preguntas) en la misteriosa cruzada. También hemos añadido nuevas Disciplinas Combinadas y rituales mostrando algunas de los personajes de nuestros aficionados. Si **VEO20** era una carta de amor a **Vampiro: Edad Oscura** y **Edad Oscura: Vampiro**, ésta es una carta de amor a los fans de **VEO20**.

QUÉ ENCONTRARÁS AQUÍ DENTRO

Aquí están los apartados que encontrarás en el interior.

COSAS IMPIAS

Este material trata sobre demonios, lo infernal y la complicada relación de los vampiros con lo impío.

COSAS SAGRADAS

Esta sección expande el concepto de Fe Verdadera presentado en el **VEO20** y examina la naturaleza de los milagros y cómo la fe afecta a los Cainitas.



FEUDOS

Esta sección ofrece herramientas e ideas para construir dominios y feudos en tus crónicas. Examina la idea de territorio en la Oscura Edad Media y proporciona herramientas de juego para presentarlo a tus jugadores.

GUERRA

Aquí echamos un vistazo a la guerra en el Sistema Narrativo a través de la óptica medieval. ¿Cómo llevar a cabo combates a gran escala en VEO20 y que resulten impactantes sin que terminen siendo farragosos a causa de complejos ejercicios de números?

HECHICERÍA ASSAMITA

Éste es un tratado del Clan Assamita, que presta atención al rol de Alamut en su linaje. También presentamos una forma de hechicería inexorablemente vinculada a Alamut.

HECHICERÍA SETITA

En esta sección añadimos Sendas adicionales para los hechiceros Setitas, así como también una aproximación filosófica a lo que significa la Hechicería Setita.

KOLDUNISMO

Este material amplía el Koldunismo que aparecía en VEO20, incluyendo un sistema para magia ritual y una nueva Kraina para tus Tzimisce Koldun.

MISTICISMO DEL ABISMO

Esta sección profundiza más en la oscuridad de las hechicerías Lasombra, incluyendo nuevos rituales y algunas terroríficas criaturas de la oscuridad.

NECROMANCIA

Aquí expandimos la magia de los necromantes Capadocios, Giovani y Laibon, y añadimos nuevas Sendas y nuevos conceptos.

ÓRDENES DE CABALLERÍA

Aquí damos un vistazo a la caballería, en sentido mortal y vampírico. Te dará ideas de cómo implementar la caballería en tus historias, así como también opciones específicas de combate para caballeros.

LA CRUZADA SIN SANGRE

LOS DIARIOS DE CREIDNE

Entrada 0: Preludio

Julio de 1242

Nuestro patrón nos ha prometido una gran fortuna a cada uno si descubrimos la ciudad llamada Scáth. Sólo debíamos conseguir un caballo y acudir con él inmediatamente después de medianoche del día siguiente.

Preguntas por qué estamos viajando. Preguntas para qué viajamos. Preguntas por quién viajamos.

Viajamos por la ciudad. No es un lugar como Dublín. No puedes consultar mapas. Se mueve. Se desvanece de vez en cuando. La ciudad contiene un gran botín de antiguos y místicos tesoros, tesoros que pueden hacer reyes a los indigentes. Alberga un secreto tan oscuro que podría sacudir nuestra comprensión de la Sangre hasta sus propios cimientos.

Nuestro patrón es un gran Cainita, un poder entre poderes. No puedo divulgar su nombre. Nos ha garantizado que en sólo una noche de viaje conoceremos su poder. No pide que tengamos fe ciega, simplemente una noche para probar sus credenciales.

Nuestro primer viaje es a Dublín. Peinamos la ciudad. Buscamos. Preguntamos. Nuestro patrón nos dice que debemos saber qué buscamos para poder encontrarlo.

La existencia de esta carta significa que eres valioso para nuestra búsqueda. Ven con nosotros. Cabalgaremos al caer la noche.

—Creidne

Entrada 1: Dublín, julio del 1242

Nuestro viaje nos lleva hacia caminos transitados. Nuestro patrón ha cumplido con sus afirmaciones. El viaje fue duro la primera noche. Cuando despertamos en la segunda noche nuestra Ansia había desaparecido por completo.

Es mentira. Nuestra Ansia no había desaparecido y sugerirlo sería faltar a la verdad. Nuestra hambre fue reemplazada por otra hambre: el hambre por la caza, la búsqueda y el camino. Aquellos de nosotros que se apartaron del camino sintieron los espasmos de inanición de la misma manera que alguien tras una semana sin sangre mortal. Aquellos que nos poníamos a trabajar y marchábamos nos sentíamos saciados, al igual que podíamos hacerlo tras una comida copiosa. Cuando llegamos a Dublín nos sentimos satisfechos, incluso eufóricos. Esto ayudó al viaje, ya que tantos Cainitas viajando juntos podría poner a prueba, si no erradicar, la población local. Sin la necesidad de sangre, podríamos dedicarnos a la misión.

Durante tres noches Dublín pareció un callejón sin salida. Los lugareños no sabían nada de la ciudad de Scáth. Aunque esta recién descubierta ausencia de Ansia mantuvo nuestro interés en la búsqueda, algunos de los nuestros continuaban cazando sólo para mantener a raya la sed de sangre. Esta fue una experiencia catártica para muchos.

Nuestro descanso vino en forma de callejón olvidado entre dos casas abandonadas que albergan numerosas familias pobres. El recién nombrado alcalde mayor, John Le Warre, nos dijo que esta pequeña calleja no existía. Nos dijo que no viajáramos a esa parte de la ciudad, que era mucho

más probable que cualquiera de las otras ocho mil personas nos ayudasen en nuestra búsqueda. Pero lo encontramos. "Scáth Edimburgo". Esta indirecta referencia hizo que se hincharan nuestros pechos, como si acabásemos de saciar nuestra sed con un sano recipiente recién asesinado. Aunque la referencia fuese vaga, esa sensación fue suficiente para conducirnos a nuestro siguiente objetivo.

Entrada 2: Edimburgo, julio de 1242

La pérdida del Ansia ha demostrado ser todo un milagro. Hemos viajado durante más de dos semanas y ninguno de nosotros se ha derrumbado por la ausencia de sangre. Ninguno de nosotros ha sucumbido a la Bestia o al temido Letargo. Nuestras bendiciones son abundantes.

Edimburgo fue una breve parada en nuestro viaje. Una mujer nos esperaba, ¿o fueron tres? No puedo recordarlo. Creo poder rememorar sus rostros. Pero sólo puedo recordar a una de ellas hablándonos. Nos contó muchas cosas increíbles, pero todos y cada uno de nosotros hemos olvidado sus palabras. Nos dijo que recordaríamos cuando fuese importante. Nos dio un metacarpo afilado, antiguo y frío. Lo guardamos densamente envuelto, pues cualquier planta a menos de un pie de distancia se marchitaba en segundos y no menos de tres caballos murieron cargándolo. Uno de los nuestros, una Assamita, lleva el hueso consigo y corre con la rapidez de la Sangre junto a nuestra caravana.

Nos dijo que debíamos continuar hasta Norwich. Nos dijo que no sería el fin de nuestro viaje. Nos dijo que Norwich podría darnos un impulso en la competición.

¿Tenemos competencia? La trama se complica. ¿Nuestro patrón había contratado a múltiples compañías? Ciertamente no. Nuestro milagro no podía ser imitado por nadie por debajo de Caín. ¿Podría incluso Caín eludir la necesidad de sangre?

Viajamos hacia Norwich.

Con Norwich como próximo alto en el camino debo preguntarme adónde nos lleva este viaje. Hemos marchado por gran parte de las islas británicas y no parece que vayamos a parar.

Entrada 3: Norwich, agosto de 1242

Norwich nos dio una pista inmediata. Miramos hacia Londres y vimos en el cielo nocturno una aureola roja alrededor de una estrella. Cuando observamos este halo, nuestros corazones latieron como podría hacerlo el de un niño mortal. Supimos que ése era nuestro camino.

De todas formas, Norwich nos ofreció algo más. Nos ofreció los primeros signos de los peligros que nos aguardan. Mientras discutíamos con los lugareños, llegó un mensajero desde Londres para contarnos que la Iglesia buscaba una coterie de demonios que viajaba a través del campo hacia la capital. Esto, sin duda, se refería a nuestra banda. El mensajero dijo a los lugareños que debían llevar a los demonios a la ciudad de Londres para ser interrogados. Allí, decía el mensajero, los demonios encontrarían su final.

Algunos de los nuestros abandonaron la partida en este punto, no queriendo arriesgarse a encontrar la Muerte Definitiva en el viaje. Sin embargo, se arriesgaron al Ansia y en este momento no sé qué les pasó.

Otros hicieron de tripas corazón para la batalla. Tomamos a algunos de los mejores cazadores y guerreros de Norwich y los abrazamos para incorporarlos a nuestro rebaño. Como esperábamos, el gran milagro de nuestro Patrón se extendió también a ellos. Ninguno de los Chiquillos sentía el Ansia. Ninguno atacó a sus Sires al levantarse. Rápidamente, los integramos a la partida.

Entonces, nos desplazamos a Londres.

Entrada 4: Londres, agosto de 1242

Cuando llegamos, Londres guardaba silencio. Eso no podía ser bueno. Como un gran séquito, marchamos hacia las puertas y nos negaron la entrada. El guardia nos contó dónde encontrar un establo rural para ponernos a cubierto y que volviésemos al amanecer. Nos contó que la actual política prohibía entrar a los extranjeros por la noche.

Teníamos un plan.

No nos doblegaríamos. No esperaríamos. El ansia por la búsqueda era demasiado grande y la Bestia murmuraba bajo nuestra carne muerta. Uno de los Toreador invocó a uno de los guardias a una casa cercana. No teníamos tiempo para alimentarlo durante tres noches, así que lo abrazamos y le dimos una rápida educación. Lo enviamos a la ciudad a investigar y que nos informase.

No volvió para informarnos, pero nos dio toda la información que necesitábamos. Gritó. Gritó hasta lo más alto del cielo. Aulló. Siseó. Todo mientras vimos el cálido resplandor naranja de una hoguera sobre las puertas de la ciudad.

No entraríamos en Londres como una coterie. Nos dispersamos. Rodeamos las murallas. Cada uno encontró refugio y planeamos el movimiento de la siguiente noche en un esfuerzo conjunto, tanto directamente militar como encubierto.

Entrada 5: Londres, agosto de 1242, segunda noche

Esta noche hemos dispuesto un asedio a Londres, un asedio de sombras.

Nuestra temible Assamita nos bendijo a todos con un velo de la propia noche. Recitó una oración en su lengua nativa y nuestros guerreros y espías se movieron sin dejar rastro ni hacer ruido y la niebla de Londres se adhirió a ellos como mantos arremolinados en el viento.

Los espías rápidamente encontraron el origen de esta farsa; una solitaria iglesia lejos del bullicio de la ciudad. Esta iglesia aún albergaba las cenizas de nuestro desafortunado Chiquillo en su jardín. «El Ghrian derribará los muros de Scáth» murmuraban algunos de la congregación con voz queda. Derribarían las murallas de Scáth, pero sus ojos no podían derribar la bendición de nuestro hechicero.

Nuestros guerreros avanzaron para atacar, sus garras, colmillos y sables fortalecidos por el Ansia que compartíamos. Una espantosa cantidad de miembros de la congregación, al menos una docena, lucharon con los fuegos de la Fe Verdadera. Perdimos a algunos, principalmente a los más jóvenes, pero la Sangre de Caín es fuerte en nuestro interior. Ningún hombre, ningún alcalde, ningún dios retendrá a una alianza de Condenados. Nos acaeció un hecho peculiar: algunos de los nuestros se perdieron en el acto de alimentarse. Nuestra Ansia había desaparecido, no nos habíamos molestado en explorar la sangre mortal desde que comenzamos nuestro viaje. Pero para los caballeros de nuestra cruzada, la sangre mortal se convirtió en ceniza, como la comida para Caín. ¿En qué nos estamos convirtiendo? Luchamos duramente y conquistamos después de pocas horas de asedio.

Tomamos un único prisionero, un tal Padre Childebert Longivald. Como otros tantos padres de devotos rebaños, su fe no era tan verdadera. No tenía más que una perversa ansia de poder, manipulando a los piadosos para servirle en sus repugnantes fines. Bajo tortura nos dijo que el hogar de su orden estaba en Toulouse. Nuestra Ansia se calmó. Sabíamos que íbamos en buena dirección. Lo atamos a un caballo para arrastrarlo durante las siguientes etapas de nuestro viaje. Su cuerpo desgarrado se rindió y cayó en una zanja antes de que terminara la primera noche.