

CANCIÓN TRISTE DE HUNGRÍA

Por Magus iuvens@hotmail.com

“**Canción triste de Hungría**” es un escenario y una Crónica para **Edad Oscura: Vampiro**, tomando uno de los acontecimientos que marcó la historia de Hungría y de gran parte de los reinos de Europa Oriental durante el siglo XIII: La invasión de los mongoles. Aparte de la información histórica, pueden resultar útiles para definir el escenario los suplementos de Edad Oscura: **Transilvania Nocturno**, **Vientos del Este** y **Despojos de Guerra**.

Los personajes participarán junto a otros Cainitas de Hungría en la protección del reino frente a los invasores, no sólo para ganarse el favor de sus pares, sino también para proteger lo que puedan y llegado el caso, sobrevivir y quizás conseguir un lugar en el nuevo orden que surgirá después de la tormenta. En un escenario tan confuso como una invasión a gran escala de ejércitos nómadas y en gran parte desconocidos, existen muchas posibilidades de caer, pero también de aprovechar el espacio vacío que dejarán en su retirada.

Por supuesto, los personajes jugadores no saben lo que deparará el futuro, simplemente que una marea de invasores que ya han arrasado otros reinos se cierne en estos momentos como una amenaza muy real sobre Hungría. Y no sólo quienes caminan bajo la luz del sol deben temer, pues los invasores vienen acompañados por su propia horda de bebedores de sangre.

Esta Crónica también puede utilizarse como parte de las **Crónicas de Transilvania**.

LOS INICIOS

Después de la Batalla del río Kalka en el año 1223, los mongoles aseguraron sus conquistas enviando espías al oeste y preparando una gran incursión. Varios boyardos rusos huyeron, advirtiendo de la amenaza que se aproximaba. En el año 1237 fray Julianus, un monje dominico, se presentó ante el rey Bela IV de Hungría con una carta del kan Batu, en la que exigía que sometiera su reino sin condiciones o se enfrentara a la destrucción. El rey húngaro no respondió, pero recibiría dos mensajes más de los cumanos, derrotados por los mongoles en 1239, y de los polacos, atacados en 1241.

Unos 40.000 cumanos, dirigidos por el kan Köten, llegaron como refugiados a Hungría en busca de asilo, y el rey húngaro los aceptó, con la condición de que lo reconocieran como señor y se convirtieran al cristianismo católico. El kan Köten aceptó las condiciones prometiendo luchar contra los mongoles (a los que los húngaros llamaban “tártaros”), y el rey les dio permiso para establecerse en las llanuras del río Tisza. La convivencia entre las poblaciones húngaras y los refugiados húngaros resultó no ser fácil.

LOS CAINITAS

El reino de Hungría está en gran parte dominado por señores de los clanes Tzimisce y Ventrue, que se encuentran bajo una frágil tregua desde principios del siglo XIII. A su vez, los Demonios de Hungría se encuentran enzarzados desde hace dos siglos con los Usurpadores del clan Tremere. La llegada de los mongoles, con sus propios parásitos de diversos clanes, pero dirigidos por los Anda, una rama del clan Gangrel, provoca cierta preocupación y temor. Algunos ven aliados de conveniencia, otros una tormenta apocalíptica que podría cambiar para siempre sus dominios y quizás incluso ser un prelude de la Gehenna o el Juicio Final. Quizás los mongoles son en verdad el pueblo bíblico de Magog, engañado por Satanás, una señal del Apocalipsis.

Entre todos los Príncipes húngaros, Vencel Rikard, del clan Ventrue, protector de la corona de Hungría y señor de Buda-pest, es quien se encuentra más preocupado ante una posible destrucción del reino, y decide convocar aliados entre los Cainitas, convocándolos en su ciudad en el año 1240.

Entran los personajes.

LOS CLANES ANTE LA INVASIÓN DE LOS MONGOLES

ALTOS CLANES

BRUJAH

Existen algunos Cainitas del clan Brujah en Hungría. En los inicios del reino, antes de la llegada del cristianismo, tenían una gran influencia, dirigiendo las incursiones magiars contra el Imperio Germánico. Sin embargo, los Ventrue reaccionaron tomando el control de la dinastía real de los Arpad y fomentando la conversión al cristianismo, rechazando la influencia de los Brujah. Aunque varios Brujah húngaros ven con desagrado a los Ventrue, también ven con inquietud la llegada de la invasión mongola, y estarían dispuestos a aliarse con los Patricios, aunque sea temporalmente, antes que ver destruido el reino. Ya llegará otro momento de ajustar cuentas... En cualquier caso, pocos son los Brujah que acuden a la llamada del Príncipe de Buda-pest. Otros prefieren hacer la guerra por su cuenta, o permanecen al margen de forma calculadora, esperando abalanzarse sobre los despojos. De esta manera, muchos Brujah húngaros caen solos o se ven sorprendidos por una tormenta que es mucho más feroz de lo que esperaban.

CAPADOCIOS

El Clan de la Muerte observa con anticipación la llegada de los invasores del este, observando el movimiento inquieto de los Sin Reposo y la tormenta fantasmal que estalla al paso de las masacres y matanzas. Extendidos principalmente entre varios cultos y ordenes monásticas de Hungría, no obstante los Capadocios son conscientes de que deben prepararse no sólo para aumentar sus conocimientos, sino también para sobrevivir y poder aplicarlos. Aunque de forma quizás tibia, algunos Ladrones de Tumbas han acudido a los Ventrue y otros señores no muertos de Hungría, ofreciéndose como consejeros y estrategas, además de los recursos materiales que pueden aportar con los recursos de los monasterios y la Iglesia, especialmente en el oeste del reino.

LASOMBRA

Los Lasombra que parasitan la Iglesia católica ven en los bárbaros mongoles una amenaza para sus dominios. Algunos, especialmente los que habitan en las zonas de frontera, creen que quizás haya llegado el momento de hacerles frente y movilizar tropas, o de utilizar a sus peones eclesiásticos para apoyar a los señores feudales del reino de Hungría. Aunque no son un linaje numeroso entre los húngaros, y su influencia se ve coartada por la nobleza vasalla de los Ventrue, existen algunos Magistrí que ven oportunidades y potencial en la inminente marea de invasores, ya sea para esperar el espacio vacío que sin duda dejará la caída de sus rivales, o haciendo frente a los invasores y obtener dominios.

TOREADOR

El Clan de la Rosa ha visto y oído lo suficiente para saber que la invasión de los mongoles constituye una amenaza para la civilización que tanto valoran. Las noticias sobre ciudades arrasadas, edificios destruidos y obras de arte desaparecidas para siempre bastan para que algunos decidan tomar medidas. La mayoría de los miembros del clan se encuentran lejos del campo de batalla, así que realizan apoyos indirectos, enviando recursos y peones al frente. No obstante, unos pocos caballeros Toreador, deseosos de ponerse a prueba, y quizás algo hastiados del ocio de sus cortes, acuden con un deseo idealista de cruzada, que pronto chocará de bruces contra la dura realidad.

TZIMISCE

La llegada de los mongoles constituye un elemento disruptivo para los Demonios en medio de su propia guerra contra los Tremere. Los dominios más orientales han sido arrasados, y aunque algunos Tzimisce han vendido cara la piel y han sembrado el terror entre los invasores, la monstruosidad no basta para hacerles frente. Manadas de chiquillos son Abrazados y arrojados en la noche contra las hordas, pero no tardan en ser engullidos por la tormenta.

Varios Tzimisce han decidido establecer una tregua, al menos con los rivales de su linaje, mientras que otros no dudan en aliarse con otros clanes, especialmente con los señores Ventrue de Hungría, con los que comparten la necesidad de proteger sus dominios. Como mínimo, en estos tiempos convulsos, los Demonios húngaros se muestran más hospitalarios con sus potenciales aliados, o por lo menos, muestran una distante neutralidad.

Entre los linajes Tzimisce de Hungría, los **Obertus**, los **Szantovich** (emparentados con la dinastía real de los Arpad) y los **Vlaszy**, son los más dispuestos a establecer alianzas con otros clanes, por lo menos mientras dure el conflicto, y dejar rivalidades y rencillas de lado hasta que pase una tormenta que amenaza con engullirlos a todos.

VENTRUE

Para el clan Ventrue, el reino de Hungría es uno de sus dominios, aunque su influencia no es tan absoluta como les gustaría. En cualquier caso, desde los inicios del reino, el clan ha estado asociado al linaje real de los Arpad, y varios miembros del clan han sido abrazados en la familia, o por lo menos eso afirman. Dirigidos por un antiguo magiar, llamado Bulscu, los Ventrue Arpad han mantenido fuertes relaciones con los Ventrue germánicos y muy especialmente con la facción de los llamados Señores del Este, que han acompañado la expansión del cristianismo y de los mercaderes y colonos germánicos en Europa Oriental.

Los Ventrue Arpad han convocado la ayuda de sus compañeros de clan para hacer frente a la amenaza de los mongoles y los Cainitas que los acompañan. Varios Patricios de Europa Central y Oriental han acudido a la llamada, no siempre por el altruismo de los lazos de su sangre azul, sino también con la ambición de ser recompensados con riqueza y dominios.

Por otra parte, la unidad de los Ventrue no es tan fuerte como parece. Entre los Ventrue Arpad, **Vencel Rikard**, el Príncipe de Buda-Pest es el principal líder que organiza la resistencia frente a los invasores, pero en secreto recibe la oposición de su hermano de sangre **Géza Arpad**, Príncipe de Esztergom, quien le odia y le gustaría verlo destruido durante la invasión. Por otra parte **Nova Arpad**, Príncipe de Transilvania, es consciente de la debilidad de su dominio, y está pactando con los invasores esperando desviarlos hacia el oeste.

BAJOS CLANES

ASSAMITAS

Para los Assamitas, la invasión de los mongoles es una oportunidad que les permite ofrecer sus servicios como mercenarios. Algunos tienen lazos con los comerciantes que introducen mercancías de Oriente a través de las rutas de Constantinopla, mientras que otros actúan como embajadores y diplomáticos, o exploran el potencial del reino de Hungría para establecer su presencia. Con la creciente amenaza que llega del este, sus servicios encuentran numerosos clientes, aunque sus objetivos no son nada fáciles.

GANGREL

Desde el punto de vista de los Cainitas occidentales la horda de los mongoles que se aproxima desde oriente va acompañada de jaurías de feroces y bárbaros vampiros del clan Gangrel. Sin embargo, aunque son el clan más numeroso entre los invasores, su presencia debe ser matizada. Los líderes de la horda son el linaje mongol de los **Anda**, una rama del clan Gangrel que surgió en el aislamiento de las estepas del Lejano Oriente. El antiguo kan **Jhunakhai** es el líder de los Anda que acompañan el avance del ejército mongol, y se ha aliado con **Arnulf** el goda, un antiguo del clan Gangrel que aspira a devastar los reinos cristianos de Europa Oriental y reducirlos de nuevo al barbarismo. De esta manera, los Anda mongoles y los descendientes de Arnulf constituyen la feroz cabeza de los invasores Cainitas, cada uno con sus propios intereses, por supuesto. Mientras los Anda aspiran a saquear y someter el reino de Hungría, los descendientes de Arnulf quieren hacer retroceder el cristianismo y la civilización lejos de sus tierras.

Pero la alianza de los Gangrel no es tan monolítica como pudiera parecer a primera vista. Algunos Gangrel, que todavía conservan lazos con sus familias y ciudades, dudan, y no están dispuestos a que terminen asesinadas y destruidas ante el avance de los mongoles. Unos pocos Gangrel, han ofrecido su alianza a los Cainitas húngaros, aunque son recibidos con gran desconfianza como posibles espías y saboteadores del enemigo.

MALKAVIAN

En principio los Malkavian parecen inquietos ante la inminente invasión de Hungría. En conjunto su reacción es muy diversa, desde los que permanecen expectantes ante el más que probable baño de sangre, guerreros que afilan sus armas, sacerdotes que rezan al cielo...pero otros Cainitas han detectado un inquietante patrón: En los últimos tiempos muchos Locos han acudido, ya sea como espectadores neutrales o dispuestos a participar en el conflicto entre húngaros y mongoles. Circulan muchos rumores sobre los Malkavian en Hungría. Desde que celebran danzas para adorar al diablo en las noches de luna llena, hasta que recorren los cementerios, profanando tumbas y alimentándose de restos humanos. Algunos creen que son como una bandada de carroñeros preparados para la matanza, y en cuanto a los propios Malkavian, simplemente se limitan a decir: "La tierra llama."

NOSFERATU

Frente a la inminente invasión, la prioridad de los Nosferatu es simplemente sobrevivir. Muchos de ellos se atrincheran en sus refugios, aguardando a que pase la tormenta que se acerca, pero otros ven posibilidades que aprovechar, ya sea sirviendo como espías de los señores en liza, o como puñales afilados en las sombras. Muchos Cainitas dejan de lado su orgullo tradicional ante la utilidad de las Ratas de Cloaca, prefiriendo recurrir a sus habilidades antes de que terminen sirviendo a sus enemigos en su contra.

RAVNOS

El clan Ravnos se encuentra en una posición marginal frente a los demás. Conocen a los invasores nómadas, como los mongoles, y han aprendido a seguir su estela para aprovecharse de los despojos y la destrucción que dejan a su paso. No dudan en vender sus servicios mercenarios a uno y otro bando, y cambiar cuando les conviene, o simplemente por puro capricho. Hay mucho que ganar para quienes sean capaces de nadar en las aguas turbulentas de la guerra que se avecina, pero es mejor no acercarse demasiado...

SEGUIDORES DE SET

Quizás de todos los clanes, las Serpientes son el que disfruta de menor influencia en el reino de Hungría. Sin embargo, no están del todo ausentes. Desde hace siglos han seguido las rutas comerciales de Constantinopla, vendiendo recursos exóticos o servicios exclusivos, y la guerra les proporciona una serie de potenciales clientes desesperados y dispuestos a cualquier pacto para disponer de alguna ventaja de sobrevivir.

TREMERE

Los Tremere se han encontrado en una situación de guerra desde los inicios del clan. La marea de invasores que se aproxima les permite un respiro en el conflicto con sus enemigos tradicionales, los Tzimisce, al mismo tiempo que les permite la oportunidad de congraciarse con los Príncipes de Hungría. En conjunto, los Usurpadores se han presentado como aliados de buena fe y dispuestos...a cambio de favores todavía por especificar, pero el clan maniobra para ganarse nuevos aliados y extenderse en el reino de Hungría.

El principal representante de los Tremere en Hungría es **Jervais**, un hechicero que recientemente consiguió la aceptación de su clan entre los Ventrue germánicos, ayudándolos en su expansión por el Báltico. Ahora corteja el favor de los Ventrue Arpad, esperando obtener resultados similares.

Muchos jóvenes Tremere acuden al reino de Hungría, poniéndose al servicio de otros Cainitas y esperando cosechar beneficios cuando el conflicto termine. Con ellos también acuden algunas **Gárgolas**, acompañando la magia de los Usurpadores con fuerza bruta.

LOS PERSONAJES

Aunque en un conflicto los conceptos guerreros son muy valorados, en "Canción triste de Hungría" también tienen cabida otro tipo de personajes, especialmente si ya proceden de Crónicas anteriores. Más allá de las habilidades marciales de guerreros, asesinos, mercenarios, caballeros, etc., también pueden encontrar cabida otro tipo de personajes.

Una guerra es un proceso muy costoso, y personajes que puedan aportar Recursos, ya sea en forma de dinero o tierras, también tendrán su lugar. La habilidad diplomática y los buenos embajadores sin duda serán muy útiles para convencer y cambiar ánimos, ganando aliados difíciles o convenciendo a potenciales enemigos de que declaren una tregua y evitar así puñaladas por la espalda. Estrategas militares y consejeros pueden aportar valiosos conocimientos, ya sea recordando las batallas del pasado o improvisando con su habilidad. Espías y saboteadores también serán útiles a la hora de obtener información valiosa o infiltrándose en las filas del enemigo para sembrar la confusión.

Por otra parte, recuerda que más allá del trasfondo mortal, en el mundo nocturno de los Cainitas pueden encontrar una utilidad inesperada, o también puede ocurrir que individualmente sean débiles y busquen protección o traten de prevalecer unidos frente a una amenaza común. Recuerda también que aunque los personajes tengan carencias, éstas pueden ser compensadas por sus aliados o sus servidores. Quizás un Cainita consiga reunir una mesnada utilizando el soborno, su sangre, su encanto...o varias estrategias a la vez. En cualquier caso, recuerda que “Canción triste de Hungría” puede durar varias sesiones, y los personajes deberían encontrarse cómodos con sus personajes.

No está de más que dediques una sesión a la creación de personajes. Habla con tus jugadores y procura buscar nexos de unión, aunque la amenaza de ser destruidos por la invasión de los mongoles debería ser un primer paso. Tal vez algunos sean refugiados de otros reinos, que ya han sufrido en carne propia la tormenta que se avecina, pero también pueden compartir un dominio que quieren preservar, o puede que busquen una oportunidad de construir su futuro al servicio de los antiguos. Puede que incluso sus sires recién los hayan convertido para aprovechar sus habilidades y que luchen en su nombre.

CAINITAS DESTACADOS

Muchos de los personajes no jugadores de “Canción triste de Hungría” aparecen en el suplemento **Transilvania Nocturno**. Siéntete libre de alterarlos a tu gusto o añadir los tuyos propios en función de las necesidades de tu Crónica. La convocatoria del Príncipe de Buda-Pest atrae a otros Cainitas, ya sea del reino de Hungría o de los reinos vecinos, preocupados por el avance de los mongoles –o que ya han sufrido sus incursiones. Idealistas, oportunistas, individuos desesperados por proteger sus dominios o recursos frente a la tormenta, existen muchas posibilidades.

Albrecht von Wien (Tremere, 8ª Generación): En vida Albrecht fue elegido para imponer la ley de su señor en su feudo transilvano. Fue allí donde descubrió la existencia de los wampyrs, y luchó contra los monstruos que creían que la noche era suya. Con el tiempo se volvió cada vez más despiadado contra sus enemigos, prendiendo fuego al castillo de su propio señor cuando fue convertido en un vampiro. Posiblemente hubiera muerto, pero los Tremere lo descubrieron y lo reclutaron en sus filas. Desde entonces se ha convertido en un feroz enemigo de los voivodas Tzimisce, y ahora ha sido enviado a Hungría para que ayude a los Ventrué a detener a los Cainitas que acompañan a los mongoles.

Albrecht es un enemigo despiadado, pero también posee su propio sentido del honor, y a pesar de su presencia implacable, aprecia los actos justos. A pesar de ser un hombre desconfiado y taciturno, no obstante puede convertirse en un aliado de los personajes si juzga que son sinceros en su apoyo al reino de Hungría. Los vigilará, midiendo sus actos, y llegado el momento podría ayudarlos.

Albrecht tenía unos cuarenta años cuando fue Abrazado. Es un hombre bajo y robusto, de escaso cabello negro, con poblado bigote y que viste de forma pragmática, preferentemente de negro. Lleva su mano izquierda cubierta con un guante, ya que antes del Abrazo perdió varios dedos y sufrió terribles quemaduras en un enfrentamiento con un vampiro.

Arnulf el Godo (Gangrel, 6ª Generación): Un guerrero de otro tiempo, Abrazado en la época de las invasiones germánicas del Imperio Romano, Arnulf echa de menos tiempos más sencillos, rechazando el avance de la civilización cristiana. Su proyecto es arrasar con la ayuda de los mongoles los reinos de Europa Central y Oriental, y para ello ha establecido una alianza con Jhunakhai y los Anda. Arnulf es un adversario poderoso, y una fuerza de la naturaleza por derecho propio. Actúa como una bestia de los bosques, pero también ha aguzado el ingenio de sus días mortales, y sabe dónde herir a sus adversarios.

Sin embargo, su plan es grande y sus recursos y aliados limitados para un espacio tan enorme como el reino de Hungría. Cuando aparece, pocos Cainitas pueden hacerle frente directamente.

Géza Arpad, Arzobispo de Esztergom (Ventrué, 7ª Generación): En vida, Géza fue uno de los reyes de Hungría, el responsable de introducir en su reino el cristianismo de Roma, apartando a los magiares de la ortodoxia oriental. Un hombre devoto, el Abrazo constituyó un horror para él, considerándose una criatura maldita y rechazada por Dios. Desde entonces en secreto se ha dedicado a adorar al diablo y a profanar los lugares sagrados de su dominio de Esztergom.

Géza domina la capital del reino de Hungría y oculta sus prácticas bajo la fachada de devoción que tenía en vida. Sin embargo, odia a Bulscu, el vampiro que le dio el Abrazo, y a su hermano de sangre Vencel, Príncipe de Buda-Pest. Utilizando su influencia sobre la Iglesia húngara, Géza está dispuesto a participar en la defensa del reino contra los mongoles, pero sus verdaderas intenciones es provocar la destrucción del dominio de Buda-Pest, y quizás la de Vencel y sus partidarios.

Géza fue Abrazado con unos cincuenta años. Se comporta como un monarca formal, educado y devoto, un ejemplo de rey cristiano, aunque con aspecto algo descuidado y consumido, como si soportara una terrible carga.

Isabella Bakócz (Ventrué, 8ª Generación): Una novicia del convento de Santa Ana en Esztergom, la hija de una familia de la baja nobleza, era una joven timorata que sufría los abusos de sus compañeras, pero los resistía con entereza, pensando que Dios la recompensaría...o castigaría a sus torturadoras.

Fue Geza Arpad quien acudió en lugar de Dios, pero le dio el poder que necesitaba para vengarse. Fue iniciada en los ritos corruptos del Príncipe, y la envió como su representante a Buda-Pest, cuando el Príncipe Vencel Rikard convocó una alianza Cainita para hacer frente a los mongoles.

Isabella desempeña con acierto su papel de condesa, que trae dinero para abastecer y pagar los ejércitos, con un aire preocupado y un aura de inocencia. Sin embargo, su intención es esperar su momento y romper la alianza del rey de Hungría con los cumanos.

Se comporta con cierto derrotismo, considerando que quizás el ataque de los tártaros es un “castigo de Dios” y que quizás los Cainitas han abusado demasiado de su posición. En cualquier caso, terminará siendo más un estorbo en los planes de los personajes que una ayuda. Sin embargo, no parece actuar deliberadamente.

Isabella tenía cerca de veinte años cuando fue Abrazada. Tiene un aire compungido y triste en sus ojos negros, que destacan en una piel pálida y un cabello rizado y castaño claro. Viste con ropas nobles, aunque discretas, con colores apagados, que acompañan su aire de melancolía.

Jhunakhai (Anda, 7ª Generación): Jhunakhai es el líder de los Anda que acompañan a los ejércitos mongoles que se disponen a invadir el reino de Hungría. En vida formó parte del ejército deun kan siberiano, siendo un soldado raso, pero ahora tiende a mentir afirmando que acompañó a Gengis Kan y su posición en su ejército. Afirma que durante una batalla se interpuso para recibir una flecha dirigida a Gengis, y cayó en el campo de batalla cuando comenzaba a anochecer. Un poderoso vampiro decidió darle el Abrazo.

Desde entonces Jhunakhai ha acompañado a las hordas mongolas en su expansión hacia el oeste. Estuvo en el saqueo del reino búlgaro del Volga, y de un mercader escuchó historias sobre los reinos que había más allá, hacia donde se ponía el sol, así que cuando el general Subodei y sus seguidores se pusieron en marcha, los acompañó junto con sus elegidos, una banda de vampiros y ghouls.

Jhunakhai tanteó las fronteras del reino de Hungría y terminó encontrándose en Transilvania con la Príncipe Nova Arpad. Ella le ha proporcionado información a cambio de que respete su dominio transilvano...y también ha dirigido su atención hacia Buda-Pest, donde afirma que se encuentra el líder de los Ventrué Arpad, un poderoso guerrero llamado Bulscu. A Jhunakhai le gustaría enfrentarse con él para apoderarse de todo su dominio. Por otra parte, Jhunakhai también es un consumado diabolista, y ambiciona tomar el poder de la sangre del antiguo.

Jhunakhai es un guerrero mongol de unos treinta años. Lleva las mejillas tatuadas con los símbolos de su clan y lleva la armadura de un guerrero mongol de alto rango. Nunca se separa de su cimitarra ni de su montura ghouls, un caballo de las estepas que lleva con él desde su Abrazo.

Joscelin d'Anjou (Toreador, 8ª Generación): Joscelin era un caballero francés de la baja nobleza, que procuró convertirse en un modelo de la caballería de su época. Atrajo la atención de Isouda de Blaise, del clan Toreador, quien pronto decidió que el joven caballero sería un añadido adecuado para su corte.

Joscelin ha servido a los intereses de su sire, y siguiendo sus instrucciones acompañó a su hermana de sangre Rosamund de Islington, con la que siempre se ha sentido muy unido, a Magdeburgo, como parte del séquito del exiliado Alexandre de París. Joscelin luchó junto a los Caballeros de la Cruz Negra en varios lugares de Europa Oriental, en Transilvania y en el Báltico.

Ahora, con su hermana Rosamund felizmente casada con Herr Jürgen von Verden, Joscelin desea volver al campo de batalla, y ha acudido a la llamada del Príncipe Vencel de Buda-Pest para hacer frente a los mongoles. Experimentado en la guerra contra los voivodas Tzimisce y también con los Cainitas nómadas del Báltico, sabe que no será una batalla fácil.

Joscelin tenía unos veinte años cuando fue Abrazado. Es un joven atractivo, de cabello rubio oscuro y ojos azules, que siempre procura mostrar un aspecto impecable. No obstante, quienes lo consideran poco menos que un caballero afectado e inexperto se sorprenderían si supieran las batallas a las que ha sobrevivido, y su habilidad e ingenio. Por supuesto, Joscelin prefiere ser subestimado, y ocultar el verdadero alcance de su poder.

Lanka (Nosferatu, 9ª Generación): Lanka era hija de un caballero húngaro, aprendiendo el oficio de su padre, a pesar de sus iniciales reticencias. Cuando los caballos del señor comenzaron a enfermar a pesar de sus cuidados, su padre decidió vigilarlos, sorprendiendo a un horrible wampyr que se alimentaba de ellos. Espantó a la criatura con fuego, pero el monstruo regresó, y para vengarse se llevó a su hija y le dio el Abrazo.

Lanka ha sufrido mucho, pero ha conseguido sobrevivir. Recientemente se puso al servicio del Príncipe Vencel Rikard de Buda-Pest, ofreciéndole su conocimiento mundano y sobrenatural sobre las bestias. Ha sido la encargada de reunir y adiestrar a varios caballos, dándoles sangre y acostumbrándolos a la presencia de los Cainitas, y de alguna forma ocupa la posición de caballeriza del Príncipe.

Lanka era una mujer joven cuando fue Abrazada, pero la sangre Nosferatu la ha deformado, encorvando su espalda, encaneciendo su escaso cabello y llenando su cuerpo de arrugas. Muestra dos largos colmillos sobre su labio superior, y tiene dos ojos azules y gélidos. No suele preocuparse de la impresión que causa en los demás Cainitas, pero es una mujer hábil en su posición, que se toma muy en serio, y sabe corresponder a la escasa amabilidad que recibe de los estirados Cainitas de otros clanes.

Nova Arpad, Príncipe de Transilvania (Ventrué, 7ª Generación): Nova era miembro de la familia real de los Arpad, y fue Abrazada por los Ventrué para asentar el dominio del clan sobre Transilvania, utilizando a la nobleza magiar y szekler sobre los siervos y campesinos. Nova formó un consejo de Príncipes vasallos que sería conocido como el Consejo de los Cenizas, pero los señores Tzimisce y sus aliados Gangrel y Nosferatu pronto neutralizaron el consejo y sustituyeron a Nova por un peón.

Recientemente liberada de su encierro, Nova comprende que es necesario darles una lección a sus enemigos. En secreto ha contactado con los Cainitas mongoles y les ha dado información sobre el reino de Hungría a cambio de que se deshagan de sus numerosos enemigos. Al mismo tiempo, como Príncipe de Transilvania (un título en gran parte nominal) ha actuado como embajadora entre los Ventrué Arpad y los Señores del Este, una facción Ventrué formada por Príncipes y conquistadores de Europa Central y Oriental, consiguiendo numerosos apoyos para proteger el reino de Hungría.

Nova Arpad es una mujer de unos treinta años, hermosa y noble, con una reputación de crueldad implacable, y que también es una hábil negociadora.

Vencel Rikard, Príncipe de Buda-Pest (Ventrué, 7ª Generación): Vencel fue un caballero de Baviera a principios del siglo XI, que fue guardia personal del rey Geza. Ambos serían convertidos en chiquillos por Bulscu, el líder de los Ventrué Arpad. Geza terminaría odiando a su sire y resentido con Vencel, considerando que era indigno que su guardia personal fuese su hermano de sangre.

Sin embargo, Vencel se convirtió en el chiquillo más devoto de su sire, ocultando las depredaciones del antiguo y su caída en la decadencia, al mismo tiempo que se ocupaba de administrar su dominio. La reciente caída de Bulscu en letargo, en gran parte ha constituido un alivio, pudiendo dedicarse plenamente a gobernar la ciudad de Buda-Pest, y a través de su influencia sobre el rey Bela IV, sobre gran parte del reino de Hungría.

La invasión de los mongoles constituye su mayor prueba desde que su sire cayó en letargo. Sin embargo, está dispuesto a afrontar el desafío, actuando como un administrador capaz y tratando de rodearse de aliados leales, lo cual no es fácil en el mundo de los Cainitas. Sin embargo, confía en proteger

su dominio, y es sincero en sus esfuerzos, recompensando a quienes correspondan a su favor. Aunque durante mucho tiempo se ha encontrado bajo la sombra de Bulscu, es un gobernante capaz y hábil por sí mismo, que se enfrenta a una tarea titánica.

Vencel es un hombre mediada la veintena, de estatura media, caballo claro, y pálidos ojos azules. Viste con ropas de buena calidad pero sin hacer ostentación: su única joya es un anillo que le dio su sire la noche de su Abrazo.

MORTALES DESTACADOS

A continuación se muestran a algunos de los mortales destacados de la Crónica. Sin embargo, más allá de ellos recuerda que existen muchas personas que pasan desapercibidas y cuya aportación puede ser lo que decida más de un conflicto. Nobles, eclesiásticos, burgueses, campesinos... Puede que las crónicas de la época otorguen el protagonismo a los monarcas y quienes los rodean, pero en **Edad Oscura: Vampiro** los Caínitas saben que no siempre es así, con sus servidores, contactos, aliados surgidos de prácticamente cualquier lugar.

EN EL REINO DE HUNGRÍA

Bela IV Arpad de Hungría (nacido en 1206): Primogénito del rey Andrés II de Hungría, fue coronado por iniciativa de un grupo de nobles influyentes mientras todavía vivía su padre en 1214, a pesar de la oposición de su padre. En 1220 fue nombrado duque de Eslavonia, Croacia y Dalmacia, casándose con María, una princesa bizantina. Desde 1226 gobernó Transilvania con el título de duque, extendiendo los territorios húngaros hacia los Cárpatos y apoyando misiones cristianas entre los paganos cumanos, adoptando el título de rey de Cumania en 1233. El rey Andrés II murió en 1235 y Bela lo sucedió.

Desde los comienzos de su reinado, Bela ha intentado fortalecer la autoridad de la corona, reclamando antiguas propiedades y enfrentándose a nobles y eclesiásticos. Despidió a muchos de los asesores de su padre y anuló concesiones y donaciones a los monjes cistercienses, así como a templarios y hospitalarios. En 1239 aceptó en Hungría a unos 40.000 refugiados cumanos, lo que ha generado descontento entre los húngaros.

Ahora el rey Bela intenta coordinar la defensa de Hungría. Es un hombre culto y no muy amante de la guerra, pero que no obstante posee una mente brillante y planificadora, siendo su hermano menor Colomán el comandante de sus ejércitos.

Colomán de Eslavonia (nacido en 1208): El segundo hijo del rey Andrés II de Hungría. Tras ocupar el principado de Galitzia en 1214, el monarca húngaro nombró a Colomán “rey de Galitzia”, aunque pronto se produjeron disturbios contra su autoridad y tensiones con el duque Leszek, que había sido su aliado. Colomán fue capturado por una alianza de polacos y rusos, pero tras un acuerdo fue liberado en 1221 y regresó a Hungría.

Fue nombrado entonces Duque de Eslavonia en 1226, y cuando su hermano Bela se convirtió en rey de Hungría en 1235 lo apoyó en su enfrentamiento contra la nobleza, anulando los privilegios de los caballeros templarios y las órdenes monásticas. También conquistó territorios en Bosnia y persiguió a los herejes bogomilos.

Cuando recibió noticia de la invasión de los mongoles en Hungría, Colomán ha sido uno de los primeros en acudir en ayuda de su hermano el rey. Desde 1215 está casado con Salomé, hija del duque Leszek de Cracovia.

Federico II Babenberg de Austria, el Belicoso (nacido en 1201): Hijo del duque Leopoldo VI de Austria, a la muerte de su hermano en 1228 se convirtió en heredero de los ducados de Austria y Estiria. En 1229 se casó con Inés de Merania y en 1230 heredó el ducado de Austria.

Es conocido como “belicoso” y “pendenciero” debido a sus frecuentes guerras con sus vecinos, especialmente con Hungría, Baviera y Bohemia, e incluso con el emperador Federico II, que lo desterró en 1236. Sin embargo, unos años después fue perdonado y se convirtió en uno de los aliados más importantes del emperador.

El duque de Austria ha acudido a las peticiones de ayuda del rey Bela IV para hacer frente a los mongoles, y se ha presentado con un ejército de caballeros germánicos. Sin embargo, las rencillas entre ambos amenazan con romper la alianza.

María Lascarina (nacida en 1206): Hija del emperador Juan III Ducas de Nicea, fue prometida con Bela, príncipe heredero de Hungría. Se casaron en el año 1220 y María se convirtió al catolicismo. Cuando el rey Bela heredó el trono en 1235, María y su esposo ordenaron el destierro de la reina viuda Beatriz de Este, acusándola de adulterio.

Hacia 1240 la reina María ha dado varios hijos a su esposo: Cunegunda, Margarita, Catalina, Ana, Yolanda, Isabel, Constanza y Esteban.

Matthias Rátót (nacido en 1206): Matthias era un noble de la familia húngara de los Rátót, creciendo en la corte real del rey Andrés II como compañero del príncipe Bela. Cuando Bela fue nombrado Duque de Eslavonia, Matthias pasó a formar parte de su corte, sirviendo como preboste y canciller, posiciones que mantuvo hasta 1233.

Cuando Bela heredó el trono en 1235, Matthias fue nombrado canciller real y en 1238 fue nombrado obispo de Vác, un año después fue elegido arzobispo primado de Esztergom, la posición eclesiástica más importante del reino de Hungría.

Ante la convocatoria del rey Bela frente a los mongoles, el arzobispo ha reunido a un ejército y se ha unido a las tropas del Duque Colomán.

Pousa, Voivoda de Transilvania: Un noble húngaro, Pousa fue conde de Vas, en Transilvania, y un leal seguidor del príncipe Bela, que le nombró tesorero y caballero en 1225. Fue nombrado voivoda de Transilvania cuando el príncipe se convirtió en rey en 1235.

Pousa es uno de los nobles que acompañan al rey de Hungría en su campaña contra los mongoles.

Rembald de Voczon, Maestre Templario: Originario de Francia, Rembald es el Maestre y prior de los caballeros templarios del Reino de Hungría. Un veterano de la batalla de los cuernos de Hattin (1187) fue nombrado maestre templario en 1225. Se mostró muy activo durante el reinado de los reyes Andrés II y Bela IV de Hungría, actuando como embajador ante el Papa de Roma en varias ocasiones.

Simón Nagymartoni, conde de Bájot: Simón es un conde de origen aragonés. Acompañó al rey Jaime I de Aragón en la conquista de las islas Baleares en el año 1229. En el año 1202 el príncipe Emerico, hijo del rey Bela III se casó con la princesa Constanza de Aragón, y entre sus acompañantes había una noble llamada Tota, que a su vez se casó con el voivoda Benedicto de Transilvania, recibiendo el condado de Bájot como regalo de bodas.

A la muerte de Tota, su hermano Simón heredó el condado, adoptando el apellido húngaro Nagymartoni. Recientemente ha acudido a la convocatoria del rey Bela IV con una compañía de arqueros.

Ugrin Csák, arzobispo de Kalocsa: Ugrin pertenece a una poderosa familia húngara. En 1219 fue nombrado arzobispo de Kalocsa, el segundo eclesiástico más poderoso del reino de Hungría después del arzobispo de Esztergom.

Durante su episcopado ha fundado un enorme hospital en Kalocsa, y también ha establecido nuevas diócesis, además de declarar la guerra a los herejes bogomilos de Bosnia. La guerra contra la herejía ha constituido el principal objetivo de Ugrin.

Ante la invasión de los mongoles ha acudido a la llamada del rey Bela, y se ha convertido en uno de los comandantes de los ejércitos de Hungría.

ENTRE LOS MONGOLES

Bakatu: Uno de los lugartenientes de Batu Kan, y uno de los más impulsivos.

Batu Kan (nacido en 1205): Batu fue nombrado Kan de la Horda Dorada por Gengis Kan a la muerte de su padre Jochi. Cuando Gengis murió en 1227, le dejó 4.000 guerreros mongoles a los hijos de Jochi. La Horda Dorada gobernaba las tierras al oeste del río Volga. Batu se unió a sus parientes en las guerras contra los chinos, pero hacia el final de la guerra se le ordenó que conquistara los reinos del oeste.

Batu comenzó la conquista en 1235, con un ejército de más de 100.000 guerreros y en un año conquistó los territorios de los búlgaros del Volga, los cumanos y los alanos. Al año siguiente arrasó el

reino ruso de Vladimir-Suzdal, y dividiendo su ejército arrasó otros principados rusos, salvo los que aceptaron pagar tributo y convertirse en vasallos de los mongoles.

Los refugiados cumanos buscaron refugio en Hungría y Batu envió sucesivos mensajeros al rey Bela IV, exigiendo que le entregara a los cumanos y le rindiera vasallaje. Ante la negativa del rey, que ejecutó a sus enviados, Batu decidió llevar a sus ejércitos hasta el mar del oeste, y ha comenzado enviando sus exploradores y espías.

Según los cronistas, Batu era amable con su pueblo, aunque era muy temido. Sin embargo, únicamente mostraba su crueldad en batalla, siendo muy astuto e ingenioso.

Berke (nacido hacia 1208): Hermano menor de Batu, se unió bajo su liderazgo a la conquista de los reinos del oeste, dirigiendo la conquista de los pueblos alanos del Cáucaso y devastando los principados de Riazán y Súzdal.

Boroldai: Es uno de los principales lugartenientes de Batu en la conquista de los reinos del oeste. Participó en la conquista del principado de Súzdal y en la destrucción de Kiev. Es conocido como un hábil estratega.

Güyük (nacido en 1206): Ogodei, el padre de Guyuk, era el tercer hijo de Gengis Kan. En 1235 fue enviado con su primo Batu a la conquista de los reinos del oeste, aunque a menudo tuvo enfrentamientos con él debido a rencillas familiares, discutiendo la legitimidad de Jochi, padre de Batu, como hijo de Gengis Kan. Guyuk recibió una dura reprimenda de su padre Ogodei por provocar peleas con sus primos y por maltratar a sus soldados.

Según los cronistas, Guyuk era un hombre de estatura media, muy prudente, pero también artero, aunque de modales discretos y serios.

Kadan: Hijo del Gran Kan Ogodei y una de sus concubinas, era el hermano de Guyuk. Su misión es atacar el reino de Polonia desde el norte, para distraer a los húngaros. Posteriormente se unirá a sus parientes en la destrucción del reino de Hungría.

Subodei (nacido en 1176): Fue el principal estratega y lugarteniente de Gengis Kan en sus campañas militares. A su muerte entró al servicio de su sucesor, Ogodei Kan, y acompaña a su sobrino Batu Kan en la conquista de los reinos del oeste.

Hijo de un herrero, con diecisiete años entró al servicio de Gengis Kan, sirviéndole lealmente durante toda su vida. Es uno de los mejores generales mongoles, reconociendo la importancia de las armas de asedio, que utiliza en sus campañas. También ha incorporado a los ejércitos de los pueblos conquistados, aportando habilidades especializadas.

El ataque contra los reinos del oeste ha sido planeado por Subodei, devastando los principados rusos y enviando espías ha preparado un ataque contra el corazón de Europa, estando presente en las principales campañas.

Shiban: Shiban es el quinto hermano de Batu Khan. Como no había alcanzado la mayoría de edad a la muerte de su padre Jochi en 1227, no recibió tierras. Sin embargo, después de sus primeras campañas, Batu le dio tierras al este de los Urales y 15.000 familias.

Agradecido a su hermano, lo ha acompañado en la conquista de los reinos del oeste.

LOS ESCENARIOS

A continuación se muestran los dos escenarios principales de la Crónica, que aparecen en **Transilvania Nocturno**. De todas maneras, ten en cuenta que más allá de estas dos ciudades, existen otros muchos lugares como pueblos, villas, castillos y fortalezas dispersos por todo el país, así como pasos de montañas y ríos que pueden ser adecuados en determinados momentos de la historia.

BUDA-PEST

Tres ciudades distintas constituyen lo que suele conocerse como Buda-Pest. Dos de ellas, Buda y Obuda (Vieja Buda), ocupan las colinas boscosas al oeste del río Danubio. Aunque han mezclado su arquitectura y su carácter, son bastante distintas. Buda lleva el nombre del constructor de su castillo-fortaleza, supuestamente Buda (o Bleda), el hermano de Atila el Huno. Pest, en la baja orilla opuesta, sigue manteniendo una gran autonomía de la ciudad de Buda, más elevada y mejor defendida, donde sus habitantes buscan refugio en tiempos de guerra. Pest significa "chimenea", una referencia a los numerosos hornos y panaderías de la ciudad. La palabra alemana para Pest es todavía más directa: "Oten" (horno).

La primera ciudad en este lugar fue construida por los celtas en las laderas de la Colina de Gellert. Llamada Ak Ink (*manantial abundante*), era un centro del comercio del bronce y la alfarería en la antigüedad. Con la llegada de los romanos, se erigió la ciudad-fortaleza de Aquincum, con un fuerte gemelo (Contra-Aquincum) al otro lado del río. Aquincum se convirtió en la capital de la provincia de Panonia hasta la partida de los romanos.

Las invasiones no causaron muchos cambios en las ciudades abandonadas de Aquincum y Contra-Aquincum. Los ocupantes de las tierras de los alrededores construyeron moradas para trabajar pequeñas parcelas de tierra. Cuando los magiares llegaron en el siglo IX, pensaron que Obuda (que se alzaba sobre las minas de Aquincum) era nada menos que la legendaria capital de Atila el Huno, y empezaron a construir sobre las ruinas, entre las que se encontraba una fortaleza a orillas del Danubio, construida en el siglo IV.

En el siglo XIII, las ciudades de Obuda, Buda y Pest se han convertido en la ciudad del Medioevo Oscuro de Buda-Pest. A pesar de su carácter cristiano en el exterior, gran parte de Buda sigue creyendo en el paganismo. Algunos húngaros insisten en adorar a los viejos dioses magiares, reunirse en secreto y ofrecer sacrificios.

BUDA

La nobleza y los eclesiásticos concentran sus esfuerzos en la ciudad de Buda. Desde hace décadas las obras de construcción continúan en el castillo, las iglesias y las mansiones de la nobleza magiar.

VAR-HEGY (COLINA DEL CASTILLO)

En el centro de Buda se encuentra una colina de piedra caliza llamada Var-hegy (colina del castillo), en la que se encuentra el palacio del rey de Hungría. Dividida en cuatro partes, el norte de la colina está ocupado por las mansiones y casas de nobles y burgueses importantes, mientras que al sur se encuentra el castillo real y sus dependencias. Al oeste se encuentran varias iglesias, siendo la más famosa la Iglesia de Nuestra Señora, de estilo románico. En esta zona se encuentran también la prisión de la ciudad, una pequeña plaza de mercado y el salón de asambleas de Buda.

En el este se alza Vizivaros, la Torre del Agua, una estrecha franja de tierra entre el castillo y el Danubio ocupada por comerciantes, pescadores y artesanos. Toda la colina está fortificada con muros de piedra, y el castillo tiene otra muralla inferior. Una vieja superstición hizo que durante la construcción de las fortificaciones se incluyeran trozos de hierro como protección contra criaturas malignas, y de hecho, las hadas y duendes tienen dificultades para entrar en la ciudad. Esta parte es la más antigua de Buda, construida en lo más alto de la colina por razones defensivas.

LA CASA DEL ERIZO ROJO

Ubicada entre el castillo y el distrito de la iglesia, es una posada que sirve a los nobles y gente acaudalada de visita que desean permanecer en el barrio del castillo en lugar de la zona del mercado de Pest. Se dice que las habitaciones y la comida son las mejores de la ciudad, y la división de la taberna en tres áreas más pequeñas y conectadas otorga privacidad sin sensación de encierro. Gran parte de la élite de la ciudad, incluyendo Cainitas, visita el Erizo Rojo tras el crepúsculo.

CASTILLO DE BUDA

El castillo real tiene forma de herradura, con unas alas norte y sur que brotan de un bloque central más grueso, que conformaba la estructura original. El edificio central es típico de los castillos del siglo XI: gruesas paredes de piedra y suelos y techos interiores de madera. Dispone de un gran salón, cocina con mantequería (una habitación para almacenar cerveza, vino y velas) y despensa (para la sal, el pan y los cuchillos). El resto está ocupado por dormitorios, una capilla y un gran patio abierto. Carece de muebles salvo varios pesados arcones, sillas, mesas y camas de madera. Las paredes de los dormitorios (reservados para la realeza, los nobles y los invitados) están adornadas con tapices. El castillo tiene troneras para flechas más que auténticas ventanas, y un ingenioso sistema de calefacción a base de una red de conductos de arcilla que conectan el edificio con las cavernas calizas que hay bajo el mismo. Estos conductos suben desde un laberíntico sótano en el subsuelo; los numerosos manantiales termales de las cuevas (y fuera de ellas) despiden vapor, que sube por los conductos y mantiene el castillo mucho más cálido que la mayoría de edificios similares.

Las alas del castillo son más recientes. El ala sur alberga una armería, barracones y una sala para los caballeros. El ala norte es enorme, casi un castillo separado, con más cocinas, almacenes, dormitorios y salas para los funcionarios de la corte (o los ciudadanos en caso de asedio). A pesar de lo confortable de las instalaciones del palacio, no son muy utilizadas. Buda-Pest no es la capital de Hungría: este honor queda reservado para Esztergom, a algunos kilómetros al norte.

Las cavernas proporcionan cal, mientras que los manantiales termales ofrecen agua tibia o caliente para los aficionados a bañarse. Aunque originalmente los magiares no apreciaron estos manantiales (muchos se encuentran ligeramente al sur del palacio en la Colina de Gellert), al descubrir las termas romanas de Aquincum, no tardaron en aficionarse al baño...una costumbre más acorde con las prácticas orientales que con las occidentales de la época.

Bajo el castillo se encuentra un laberinto de túneles, con pasajes naturales creados por las aguas termales y otros pasajes y ampliaciones excavados por los sucesivos habitantes de la ciudad...tanto vivos como no muertos, interconectadas entre sí. Algunas cavidades se utilizan para almacenar agua o como bodegas, pero otras se encuentran vedadas para los mortales.

En las profundidades de los túneles se encuentra una estancia decorada con costosos tapices y alfombras, candelabros de oro y lujosos muebles, con el esplendor digno de un rey. Hasta hace poco, aquí dormía en letargo el antiguo Bulscú, el líder de los Ventrue Arpád. Ante la amenaza de los mongoles, su chiquillo Vencel Rikard ha decidido trasladarlo a un lugar más seguro.

BARRIO DEL PUERTO Y DE LOS CURTIDORES

En la base de la colina del castillo, sobre unos amplios terraplenes que se extienden desde el río Danubio, se encuentra el puerto fluvial de Buda. Sólo unos pocos edificios ocupan la zona: en su mayoría no son sino simples edificios de piedra con robustas puertas. Estos almacenes se usan para almacenar mercancías transportadas por el río. A lo largo de las orillas hay postes para amarrar los barcos. Buda recibe regularmente cargamentos de madera y ladrillos de Viena, enviando a su vez pieles, ámbar y exóticas mercancías orientales.

Corriente arriba, donde el río no es tan ancho, hay barqueros con balsas, barcazas y arrastres, que transportan a personas, ganado y mercancías de un lado a otro del río. No hay puentes. En tiempos un vado natural, la presencia de los barqueros dificulta ahora el paso, pues ocupan el mejor punto para cruzar el río, forzando a los que quieren cruzar por su cuenta a dirigirse a los tramos más anchos y profundos. La mayoría prefiere pagar una pequeña tarifa a arriesgarse a ser arrastrado por la corriente.

El Taban, o barrio de los curtidores, se encuentra un poco más al sur que el puerto. En el barrio también viven vinateros que usan la suave ladera de la colina para plantar sus viñas. A pesar del mal olor de las curtidurías, la zona tiene varias casas pequeñas pero cómodas ocupadas por comerciantes y propietarios de barcas. Una calle que sale desde el Taban proporciona el acceso más fácil a la Colina del Castillo. Entre los pobres de Buda-Pest abundan los rumores de que uno de los curtidores hace su fortuna suministrando pieles humanas curtidas a los adoradores del diablo que "todo el mundo" sabe que hay en la ciudad. Hasta ahora, no se ha encontrado ninguna prueba de este horror.

KELEN-HEGY (COLINA DE GELLERT)

Al sur del castillo se alza la Colina de Gellert (Gerardo), así llamada por el santo mártir del mismo nombre, un veneciano que se convirtió en obispo de Hungría. En el año 1046, durante una revuelta pagana tras el reinado de Istvan (llamado más tarde San Esteban, patrón de Hungría), Gellert fue metido en un barril con clavos en el interior y arrojado colina abajo hasta el río. También es conocida como colina de Pest, debido a la presencia de hornos de cal. En la colina hay un monumento al santo. Más abajo es posible encontrar ruinas celtas y varios de los estanques termales de Buda. En la base de la colina se encuentra una red de cuevas, conocidas como ("La cueva de San Juan"). Sin embargo, desde el martirio del santo la colina en gran parte se encuentra despoblada. Existen bosques densos y rocas, que según la leyenda son utilizados por las brujas para realizar sus ceremonias.

Los Cainitas de paso (especialmente, los que huyen de la justicia de la Estirpe) usan a veces las ruinas para descansar y ocultarse.

ISLA DE LAS LIEBRES

Justo encima de Buda, casi enfrente de Obuda, hay una pequeña isla llamada Isla de las Liebres, de unos 2.5 kilómetros de largo por 0.5 de ancho. Está cubierta de bosque y vegetación y tiene un manantial de agua caliente en el extremo norte. Un puente de pilotes la conecta con la orilla de Buda. Una villa romana con una torre, antigua residencia del comandante de la guarnición de Aquincum, es ahora la residencia y corte de Vencel Rikard, Príncipe de Buda-Pest, y sus criados ghouls. El rey usa la casa quizá una vez al año, cuando va a la isla para cazar liebres. Los demás residentes saben que la isla es una reserva de caza real. Recientes rumores afirman que el rey pretende entregar la isla a los Caballeros de San Juan para que construyan un monasterio fortificado.

OBUDA

El asentamiento más antiguo de la zona, de origen celta, puede que sea la Colina de Gellert, pero el segundo se encuentra en Obuda. La capital romana de Aquincum consistía en un puesto de avanzada

militar y el asentamiento civil desarrollado en torno suyo. Irónicamente, los nobles de Buda creen que el asentamiento más reciente es el que ofrece mejor residencia. Los nobles menores que no pueden permitirse una casa en Buda se ven relegados a las "menos deseables" de la vieja Obuda... lo que en realidad les beneficia, pues han heredado los mejores edificios de Buda-Pest.

EL BARRIO NOBLE

Quedan muchas estructuras y edificios romanos. Unos pocos nobles han construido casas utilizando los restos de paredes y suelos romanos, algunos con hermosos mosaicos intactos. Otros restos incluyen las *Thermae Maiores*, baños con piscinas, cámaras de vapor, salas de masaje, un paseo decorado y un templo en el que quedan estatuas de las ninfas de la curación. Aunque al principio no eran muy aficionados a los baños, los nobles magiarses residentes en Obuda adoptaron esta costumbre de los nativos, que habían seguido utilizando las instalaciones que habían quedado tras la marcha de los romanos. Habiendo llegado a apreciar los beneficios de los baños, los nobles de la zona intentan mantener este lujo en secreto frente a los nobles de Buda, para que otros nobles más poderosos no les arrebaten sus residencias.

LA CASA REDONDA

La llamada "Casa Redonda" se encuentra en un antiguo anfiteatro militar cerca de los baños, con una capacidad de hasta 10.000 personas. Fue construido hacia el año 145, durante el reinado del emperador Antonino Pío, y fue utilizado tanto para juegos festivos como para la instrucción militar. Un bloque de viviendas abandonadas delimita la arena: las paredes del sótano forman parte del anfiteatro. Unos pasadizos secretos llevan desde las celdas hasta la Casa Redonda, lo que permite al principal residente del edificio, el Malkavian Octavio, moverse por la zona sin ser visto. Los nobles han empezado a considerar la posibilidad de celebrar festivales y juegos en la vieja arena.

Octavio ha desanimado la idea, no queriendo ver comprometidos su refugio y sus rituales a Kupala. Torturado por la locura del demonio, captura a mortales (y Cainitas más débiles) a los que somete a elaborados juegos y crueles pasatiempos antes de sacrificarlos. Octavio no está seguro de si hace estas ofrendas para glorificar al demonio o para mantenerlo aprisionado y que no pueda despertar y llevar la destrucción a Europa Oriental. Con este fin, apoya y se opone alternativamente al Príncipe Vencel Rikard.

EL MERCADO DE ÁMBAR

Siendo Aquincum capital de la provincia romana de Panonia, fue una de las grandes paradas de la Ruta del Ámbar, la principal ruta comercial desde Rusia. Sus mercancías más importantes eran las pieles y el ámbar (de ahí el nombre). El ámbar sigue recorriendo esta ruta para ser vendido en bruto, y después se rompe para hacer perfume o engarzarlo en oro y plata como piezas de joyería o adornos. Todo este trabajo se hace en el Mercado del Ámbar, donde artesanos y comerciantes levantan sus puestos cuando el tiempo lo permite. En el mercado hay también narradores de historias, vendedores de vino y carne y los omnipresentes ladrones, buscando descuidar alguna pieza de ámbar de los artesanos (si no lo consiguen, su habilidad como cortabolsas les permite aliviar a los clientes del exceso de monedas). Aunque el mercado cierra a mediodía, permanece abierto de noche, iluminado por antorchas colocadas en la plaza. Muchos vendedores de ámbar han descubierto que el horario nocturno suele atraer a ricos clientes que nunca visitan el mercado en horas diurnas.

LA COLINA DEL ERMITAÑO

Esta colina se alza sobre Obuda, ofreciendo una vista despejada de la ciudad, Buda, el Danubio y Pest. Antiguamente había una torre de vigilancia, cuyas ruinas pueden verse todavía. Los romanos aprendieron, tras repetidas desapariciones, a no dejar hombres en la torre, y dice la leyenda que la colina esta embrujada. Más recientemente, algunos habitantes han visto a un hombre de larga barba blanca yendo y viniendo por la colina. La misteriosa figura, vestida con una túnica sucia y andrajosa, baja a veces hasta el Mercado de Ámbar de Obuda y el mercado central en Pest. También se le puede encontrar en una discreta mesa de la segunda sala de la taberna del Erizo Rojo. Tras haberle observado cuidadosamente, los guardias han dejado de considerarle una amenaza, tomándole por un ermitaño. De vez en cuando, algunas personas caritativas le ofrecen carne, vino u otros alimentos, pero se limita a sacudir la cabeza y marcharse. Muchos creen que ha pronunciado un voto de silencio y no le molestan. Pero unos pocos dicen que le han oído hablar... aunque sólo cuando *él* quiere.

PEST

La ciudad de Pest aparece mencionada por primera vez en una carta de 1148, convirtiéndose pronto en un importante centro económico, habitada por eslavos y búlgaros, aunque pronto comenzaron a llegar colonos húngaros y alemanes. En el siglo XII ya estaba rodeada por una muralla y en 1230 recibió

una carta de privilegio del rey Andrés II, que la convertía en ciudad real, sujeta sólo a la autoridad del monarca.

Construida sobre una capa de piedra y mampostería cerca de la orilla del río Danubio, gran parte de los edificios de Pest están hechos de madera. Mostrando el gusto húngaro para la decoración, muchos mercaderes acaudalados han encargado a talladores, carpinteros y otros artesanos, que adornen sus casas con elegantes tallas. Las más populares son diseños de parras y flores, águilas y caballos. Algunos árboles y relámpagos demuestran que los habitantes no han abrazado del todo el cristianismo (u olvidado a los viejos dioses). Todas las calles de Pest se proyectan hacia el exterior desde una plaza del mercado central. La calle principal sigue el curso del río desde el puerto, atraviesa el mercado y sigue hacia el este, saliendo por la puerta principal de Pest, más allá de la cual sólo se extienden llanuras infinitas.

MERCADO DE GANADO

Justo detrás de la puerta principal se encuentra el mercado de ganado, una polvorienta plaza donde se compran y venden reses, ovejas y caballos. Conocido como "esa cueva de ladrones" el mercado es famoso por el número (y la habilidad) de los cortabolsas que se congregan en él. Cualquier animal no vigilado en todo momento es probable que desaparezca de inmediato, al igual que las bolsas de los compradores... sobre todo en las horas nocturnas en que el mercado permanece abierto. Los Cainitas perjudicados por estos robos culpan al Ravnos conocido como Izydor, y suelen tener razón. Muchos tratan de vender sus bestias el mismo día en que llegan a Pest, en lugar de guardarlas en establos durante la noche, pues han notado que cuanto más tiempo pasan los animales tras los muros de la ciudad, más enfermizos y débiles se vuelven algunos. Se cree que el río libera malos vapores que afectan a las bestias; otros dicen que el diablo atormenta a los pobres animales durante la noche. Las bendiciones y rezos no parecen servir de nada.

LA IGLESIA PARROQUIAL

En el punto más bajo de Pest, la iglesia románica conocida como la Capilla de la Virgen se encuentra construida sobre las ruinas romanas de Contra-Aquincum. Sólo queda una pared exterior de la fortaleza, que alberga media iglesia. La cercana torre del siglo III sigue en pie, y se usa como improvisado campanario para la modesta iglesia. Alrededor de la iglesia se encuentra el cementerio, y desde comienzos del siglo XIII, los monjes dominicos han instalado un pequeño monasterio en las cercanías.

MERCADO REAL

Pest se ha desarrollado en torno a intereses mercantiles. En ningún sitio es tan evidente como en el mercado real, la plaza central de la ciudad. Todos los caminos llevan al mercado, al que rodean el salón de los legisladores, el edificio del tesoro y el Jabalí de Oro y el Venado Blanco, dos posadas que atienden a los viajeros; los alemanes tienden a frecuentar el Jabalí, mientras los húngaros prefieren el Venado. El mercado central está lleno de vivos colores, mucho ruido y casi cualquier mercancía disponible en Europa Oriental. Todo puede encontrarse aquí por un precio, los servicios de un herrero, los de un tonelero, unas botas nuevas o un trabajo de orfebrería. Vinateros, adivinos y prestamistas se codean con escribanos, mercenarios, alcahuetes, granjeros y criados domésticos. El principal mercado de esclavos de Hungría se abre una vez a la semana: los Cainitas locales (y algunos agentes enviados por vampiros de toda Europa del Este) asisten a las subastas, comprando recipientes selectos. Aunque el rey Esteban liberó a sus propios esclavos, la esclavitud sigue siendo una práctica legal en todo el reino de Hungría.

Las mercancías procedentes del oeste dominan la mayor parte del mercado, pero dos zonas ofrecen productos sorprendentemente distintos: una sección está a cargo de judíos, que venden hierbas raras, terciopelo, miel, velas de cera de abeja, elixires medicinales y mercancías de Bizancio; la otra está atendida por comerciantes de la pequeña comunidad musulmana de Pest. La presencia del Islam en la ciudad procede de una pequeña comunidad de búlgaros del Volga, a los que el príncipe Taxón cedió en el siglo X un barrio en la ciudad de Pest. Sus descendientes continúan presentes, vendiendo telas finas, raros perfumes y armas exóticas.

Según los rumores, tanto los judíos como los musulmanes esconden asombrosos elixires, armas y otros objetos mágicos, que venden sólo a los muy ricos y poderosos. El comercio con el este se concentra sobre todo en manos de estos pocos comerciantes.

ESZTERGOM (ESTRIGONIUM)

Viajar de Austria a Esztergom por el Danubio es como navegar por una cinta de plata entre las boscosas riberas del río. Los canales y afluentes forman pequeñas islas, refugios para las aves fluviales y la caza menor. Puede verse alguna choza ocasional, el hogar de un cazador o algún otro individuo solitario, pero la mayor parte de la región consiste en naturaleza salvaje. Justo antes de que el Danubio haga un amplio giro hacia el sur, el bosque se interrumpe con la visión de la cúpula de la Catedral de San

Adalberto, alzándose sobre la elevación rocosa que forma la Colina del Castillo de Esztergom o Estrigonium. La catedral recibe su nombre en honor del primer obispo bohemio de Praga, que convirtió al Príncipe Geza y su familia, y fue el primer edificio construido en la colina, que pertenecía a la Iglesia antes de que el rey ordenara construir allí su palacio. El rey Esteban fue coronado en la catedral en el año 1000, con una adornada corona enviada por el Papa Silvestre II. Poco después se colocó la primera piedra de la Archidiócesis de Esztergom, que se convirtió en el centro religioso del reino de Hungría.

Esztergom es quizá la región más occidentalizada de Hungría: tiene un estrecho vínculo con el Sacro Imperio Germánico por razones políticas y económicas. Como sede del poder eclesiástico y capital escogida por el rey, Esztergom recibe a numerosos embajadores y comerciantes en busca de inversiones o favores. Aunque no carece de sus propias intrigas, la ciudad (y su población) se encuentra en gran parte en una situación pacífica.

CATEDRAL DE SAN ADALBERTO

La catedral fue ordenada construir por el rey Esteban I en honor del obispo San Adalberto, quien lo bautizó y enseñó. La construcción tuvo lugar entre los años 997 y 1010, sustituyendo a una iglesia anterior más pequeña. En el año 1156 el arzobispo Martirio de Esztergom estableció en el altar el culto a la Asunción de la Santísima Virgen y le adjuntó el diezmo de setenta aldeas. La catedral sufrió un incendio en el año 1188, siendo reconstruida y ampliada en los años siguientes en estilo románico.

ZENIAPALOTAIA (PALACIO DE LA TIERRA)

Mayor que el castillo de Buda, el palacio real de Esztergom sirve como corte y residencia del rey. Comparte la Colina del Castillo con el palacio del arzobispo y la catedral. Las tres grandes estructuras de piedra dan una arrebatadora grandeza a la ciudad. Con sus numerosos arcos y pórticos, el castillo parece mucho más ligero y abierto que su equivalente de Buda. La Sala Abovedada es la estancia más famosa del castillo, una vasta habitación con hermosos labrados y ventanas de cristal de Bohemia; el rey la usa como su corte.

PALACIO DEL ARZOBISPO

Construido cuando Esztergom se convirtió en arzobispado, este palacio románico es tan suntuoso y bello como la residencia real (si no más). Los ciudadanos consideran adecuado que esta hermosa propiedad pertenezca al arzobispo de Esztergom, que como Primado de toda Hungría es la cabeza del sínodo de los obispos del país. El arzobispo extiende su hospitalidad a varios eclesiásticos menores que tienen su hogar en el palacio. La mayoría son clérigos en ascenso, y unos pocos sobresalen por su conocimiento de la ley canónica.

EL BARRIO REAL

Los funcionarios y servidores del rey viven en el extenso barrio real, extendido en el centro de Esztergom al otro lado del pantano situado en la ladera de la Colina del Castillo. El mercado y el principal puerto fluvial de Esztergom se encuentran aquí, y sus ingresos e impuestos pertenecen al rey. La iglesia parroquial de San Lorenzo, con forma de herradura, señala el límite norte del barrio. En este barrio también se encuentra una ceca de acuñación de moneda para todo el reino. La iglesia de San Nicolás, en la plaza del mercado, es la parroquia más rica de la ciudad.

Varias órdenes monásticas tienen presencia en la ciudad real, destacando los monjes franciscanos y dominicos, así como los caballeros hospitalarios y templarios.

EL BARRIO JUDÍO

Situado en el extremo sur del barrio real, técnicamente forma parte del mismo, ya que los judíos de la ciudad se encuentran bajo la protección y las leyes del rey. La comunidad judía de Esztergom es la más antigua del reino de Hungría, siendo mencionada ya en el siglo XI. En su mayoría trabajan como mercaderes, vendedores y cambistas.

Varios cientos de familias viven dentro del barrio, con su propia sinagoga y baño ritual. El jefe religioso es un rabino que vive de las donaciones de sus feligreses, celebrando matrimonios y fiestas sagradas. Debido a la falta de formación de los judíos de la ciudad, a menudo tienen que recurrir a los servicios de rabinos venidos de Austria e Italia.

Muchos judíos han oído hablar sobre la llegada de los mongoles y varios han comenzado a creer que es una señal de que su Mesías está a punto de llegar y su liberación está cerca.

EL BARRIO DEL ARZOBISPO

Entre la Colina del Castillo y el río Danubio, se encuentra el Barrio del Arzobispo, donde viven el clero de Esztergom, así como los comerciantes y artesanos que trabajan para la Iglesia. Los ingresos del

puerto fluvial también pertenecen a la Iglesia, que administra la justicia entre los residentes y quienes entran en el barrio. Según la costumbre canónica, si un fugitivo consigue entrar en este barrio, se le considera bajo la protección de la Iglesia, y puede acudir a la catedral para pedir santuario sin que nadie le detenga: estas personas pueden entrar al servicio de la Iglesia o ser devueltas a las autoridades civiles, según la voluntad del arzobispo. Los habitantes del barrio no están sujetos a la ley civil, ni siquiera aunque comentan delitos en otros lugares de la ciudad: son devueltos a la Iglesia, que suele administrarles un castigo mayor que el hubieran sufrido bajo la ley civil.

En este barrio se encuentra la Iglesia de María Magdalena, bajo la que habita Geza Arpad, que en vida fue rey de Hungría y actualmente es el Príncipe Cainita de Esztergom. Un hombre religioso en vida, tras el Abrazo se considera condenado por Dios. En las catacumbas bajo la iglesia Geza celebra rituales diabólicos, profanando las tumbas de los santos, corrompiendo el lugar y consagrándolo al demonio Kupala.

BARRIO ARMENIO

Al sureste de la colina, cerca de la iglesia de Santa Ana, se encuentra un barrio pequeño con viñedos, habitado por artesanos (principalmente herreros y orfebres) y mercaderes armenios, que disfrutaban de negocios libres de impuestos en todo el reino.

BARRIO DE SAN ESTEBAN (SZENTKIRÁLY)

En este barrio se encuentra una antigua torre fortificada de origen romano, junto a la que se construyó el castillo de San Esteban. El barrio está dominado por el monasterio y el hospital de San Esteban, donde se encuentra el centro de la orden militar del mismo nombre, basada en la regla de los Hospitalarios. La orden fue fundada por el rey Geza, y muchos caballeros de San Esteban le siguen sirviendo tras el Abrazo.

BARRIO DE SAN PABLO (SZENTPÁL)

Construido en torno a la iglesia de San Pablo, es un barrio de curtidores y fabricantes de calzado y patines. Los caballeros de San Esteban también tienen propiedades en este barrio.

BARRIO NUEVO (ÚJFALU)

Situado al este del barrio real, su edificio más importante es la iglesia de Santo Domingo. Los monjes dominicos administran la parroquia, que también es un barrio de bodegueros y vinateros.

PÁRKÁNY

Situada frente a Esztergom, al otro lado del río Danubio, a principios del siglo XI Párkány era poco más que un asentamiento de barqueros y pescadores llamado localmente Kokot (“gallo” en eslovaco), junto al que se ha construido una pequeña fortaleza para controlar el paso del río. Durante el siglo XIII el asentamiento ha prosperado gracias al comercio.

LOS EJÉRCITOS

En la Crónica de “Canción triste de Hungría” varios episodios transcurren en campos de batalla. Por supuesto, muchos Cainitas preferirán evitar esos escenarios de confusión, pero en ocasiones se verán inevitablemente arrastrados a ellos, e incluso algunos combates se librarán durante la noche, cuando los no muertos podrán actuar. No obstante, más a menudo, los enfrentamientos directos entre los Cainitas serán un reflejo de los encuentros diurnos, aunque no tienen por qué reflejar el mismo resultado.

Para utilizar reglas de batalla en Edad Oscura, los suplementos **Edad Oscura Companion**, **El Libro de los Secretos del Narrador** y **Despojos de Guerra** pueden resultar útiles, si quieres determinar los movimientos de los ejércitos. No obstante, puedes simplemente introducir a los personajes en medio del conflicto y utilizar las reglas de combate habituales, Narrando escenas épicas y dejando la batalla simplemente como un escenario de fondo frente a los protagonistas.

EL EJÉRCITO CRISTIANO

Aunque a mediados del siglo XIII el ejército húngaro ha adoptado elementos y tácticas occidentales, todavía sigue utilizando tácticas de los antiguos nómadas magiares, especialmente el uso de mercenarios nómadas (especialmente cumanos) con arcos a caballo; de hecho, hasta el siglo XIII los caballeros húngaros siguen utilizando el arco además de lanza y escudo. Sin embargo, cada vez con más frecuencia el uso del arco se deja para la caballería ligera, con armaduras más livianas, y gorros puntiagudos, y que normalmente va armada con arco, sable y maza. La caballería ligera húngara suele

anticiparse a la caballería pesada u hostigar los laterales del enemigo. Otro elemento frecuente en el ejército húngaro es el uso de carros para fortificar el campamento.

A veces los húngaros también utilizan las tácticas occidentales, adelantando la caballería pesada al frente, formando un cuerpo contacto alrededor del estandarte, con la infantería en el centro, detrás o delante de la caballería. Muchos infantes suelen ser mercenarios italianos.

A grandes rasgos, se estima que en el auge de la guerra contra los mongoles, en la Batalla de Mohi, el ejército cristiano estaba formado por unos 58.000 infantes a pie (con arqueros y ballesteros) y 12.000 caballeros (caballería ligera y pesada, así como caballeros templarios, hospitalarios y teutónicos).

EL EJÉRCITO MONGOL

Para una descripción detallada del modo de vida de los mongoles y los Cainitas que los acompañan, consulta **Vientos de Oriente**.

El ejército mongol fue creado a partir de su estilo de vida nómada, con añadidos de Gengis Kan, sus generales y sucesores. De otras culturas tomaron elementos adicionales y los estrategas extranjeros fueron integrados en la estructura de mando.

El intercambio de tropas entre unidades estaba prohibido. Los líderes tenían autonomía para ejecutar las órdenes como mejor lo consideraran. La estructura de mando era flexible y permitía al ejército mongol atacar en masa, dividir en grupos pequeños para rodear a los enemigos, emboscar o dispersarse. Aunque luchaban como un ejército, cada soldado era responsable de su equipo, armas y monturas. Las familias y rebaños a menudo acompañaban al ejército, con caballos adicionales, y carros de suministro.

Sobre las demás unidades había una fuerza de élite llamada kheshig, que funcionaba como guardia del kan y cuartel de adiestramiento para los jóvenes oficiales. El general Subodei comenzó su carrera en el kheshig.

Cada soldado mongol disponía habitualmente de tres o cuatro caballos, lo que le permitía cambiar de montura y cabalgar durante días sin detenerse, lo que también permitía una exploración rápida buscando terrenos adecuados. Los mongoles a menudo utilizaban los ríos helados como ruta, y el invierno, normalmente una estación dedicada a otros menesteres en occidente, era su momento favorito para atacar.

Para evitar los proyectiles, los mongoles enviaban una avanzadilla de caballería ligera, hostigando al ejército enemigo, y cuando parecía suficientemente debilitado se daban órdenes mediante banderas para que los lanceros cargasen. A menudo el hostigamiento de los arqueros a caballo era suficiente para debilitar al enemigo, así que los lanceros sólo tenían que golpear sobre el resto del ejército.

Aproximadamente un 60 % del ejército mongol estaba constituido por caballería ligera, con arqueros a caballo. El resto lo formaban caballería pesada con lanceros a caballo. La velocidad de la caballería ligera permitía el uso de prácticas más ágiles frente a enemigos más lentos. Los caballos a menudo iban protegidos con armadura de placas de cuero o metal al entrar en batalla. Una táctica habitual era fingir la retirada, alejándose en pánico antes de dar la vuelta y girar hacia el enemigo, destrozándolo con su carga.

La armadura básica del soldado mongol era un abrigo grueso, con un cinto para llevar espada, daga y en ocasiones, hachas. Bajo el abrigo llevaba una camisa de manga larga con elementos metálicos o de cuero. A menudo recubrían su abrigo con una armadura de placas o escamas de hierro, aunque en ocasiones también incorporaban cota de malla o cuero endurecido. Los yelmos eran cónicos y forjados con placas de hierro o acero y forrados de cuero.

El arma principal de los ejércitos mongoles eran los arcos compuestos, hechos con cuerno laminado, madera y tendón. Sus carcajes contenían unas 60 flechas, y habitualmente llevaban dos o tres arcos (uno más pesado para usar a pie y otro ligero para usar a caballo). El alcance habitual era de unos 150 m, aunque podía superar los 200.

La espada de los mongoles consistía en un sable ligeramente curvado de aproximadamente un metro de longitud, diseñado para cortar, y que podía usarse con una o dos manos.

Durante la invasión de Europa, está documentado el uso de armas de fuego por parte de los mongoles. En las crónicas se mencionan “catapultas de fuego” y “lanzadores de nafta”, aunque algunos historiadores discrepan.

Se estima que el ejército mongol que invadió el reino de Hungría estaba formado por unos 70.000 jinetes, acompañado de varias catapultas.

INTRODUCCIÓN

“Canción triste de Hungría” sigue una trama en función de los hechos históricos de la invasión del reino de Hungría por parte de los mongoles. No obstante, está dividida en una serie de episodios con un orden que se puede alterar. En principio, la Batalla de Mohi, la destrucción de Buda-Pest y el asedio de Esztergom deberían seguir ese orden, y los demás capítulos de la Crónica pueden seguir la sucesión establecida o intercalarse en función de las necesidades del Narrador.

La Crónica transcurre entre los años 1240 y 1242, y en ese período se pueden intercalar muchos eventos, en distinto orden. No te sientas ceñido por los capítulos de la Crónica y altéralos, añade o resta según gustes. En resumen: Haz que la Crónica sea tuya.

Dicho esto, más allá de los capítulos mostrados es conveniente que elabores pequeños episodios entre un capítulo y otro, mostrando a los personajes los peligros y consecuencias de la invasión. A continuación se muestran algunas sugerencias:

-Reclutamiento: Una guerra consume numerosos recursos y quizás corresponda a los personajes realizar labores de reclutamiento o de recolección de recursos. Quizás haya quienes se resistan a lo que consideran un pillaje o un abuso, y otros pueden ser convencidos por la diplomacia. Un escenario puede llevar a los personajes más allá de las fronteras del reino de Hungría en busca de aliados y apoyos que hagan frente a la invasión.

-Espionaje: Una misión que requiere mucho tacto y que es realmente peligrosa. Frente a lo que pudiera parecer, el ejército mongol es muy diverso, acompañado de otros pueblos forzados al vasallaje, como cumanos, rusos, búlgaros y otros. Con algo de preparación (aprendiendo el idioma y las costumbres del enemigo), uno o varios personajes pueden infiltrarse en las filas enemigas y transmitir información importante sobre su avance, ventajas y debilidades. Si la situación lo requiere, los personajes pueden ir más allá, realizando labores de sabotaje e incluso asesinato, pero siempre con la amenaza latente de ser descubiertos.

-Escaramuzas: Más allá de las grandes batallas de miles de soldados, la guerra también transcurre a pequeña escala. Los personajes bien pueden participar en la defensa de pequeñas aldeas, emboscar a pequeños grupos de exploradores mongoles o bandas de Cainitas nómadas. Estos pequeños episodios también pueden ayudar a personalizar la historia, mostrando detalles que raramente saltan a las Crónicas: El terror de las pequeñas aldeas, familias desgarradas por la tragedia, los problemas del desabastecimiento y el hambre cuando los ejércitos se aprovisionan y confiscan todo lo que encuentran.

-Evacuación: Algunos gobernantes puede que practiquen una táctica de tierra quemada, llevándose todo lo que puedan y prendiendo fuego al resto, forzando a familias enteras a trasladarse en situación precaria. Los personajes pueden tener que proteger a una caravana de refugiados, repeliendo a cualquier amenaza sobrenatural y llevando a sus rebaños, aliados o criados a lugar seguro en un peligroso viaje. De la misma forma, también pueden intervenir para rescatar a familias que han sido sometidas a la esclavitud y forzadas a acompañar a los mongoles.

-Carroñeros: Algunos mortales y Cainitas pueden actuar como carroñeros, siguiendo a los ejércitos y tratando de aprovechar los despojos que dejen a su paso. Los personajes pueden tratar de impedirlo u hostigar a sus enemigos atacando a quienes quedan atrás. Es en estos momentos cuando se pueden presenciar escenas desoladoras y de crueldad, como el saqueo de aldeas, matanza de sus habitantes, etc.

PRÓLOGO: EL ÚLTIMO TRAGO

En el año 1237 un monje dominico, Juliano, se presenta ante el rey Bela IV con una carta de Batu Khan: “Rinde tu reino o enfréntate a la destrucción total.” El rey no contestó, y dos mensajeros mongoles llegaron posteriormente con mensajes similares. Los mensajeros fueron ejecutados.

En el año 1239 llegó otro mensaje: Los cumanos habían sido derrotados por los mongoles y pedían refugio en Hungría. El enemigo se acercaba.

Apenas unos meses antes, tiene lugar en Buda-Pest, una reunión en la Isla de las Liebres, una reserva de caza del rey de Hungría. Los Cainitas del reino, conscientes de la cercana amenaza que se cierne sobre ellos, han acudido a la llamada del Príncipe Vencel Rikard de Buda-Pest.

Uno de los mensajeros del Príncipe ha acudido a los personajes, o quizás han acudido ellos por propia voluntad al oír que el gobernante de la noche de Buda-Pest planea coordinar la defensa de los Cainitas húngaros frente a los vampiros bárbaros que acompañan a los mongoles. Se escuchan muchos relatos extraños sobre esos no muertos. Algunos rumores afirman que ni siquiera descienden de Caín, y que algunos incluso pueden caminar bajo la luz del sol.

En cualquier caso, ya sea mediante un cortés mensaje o por propia voluntad, los personajes terminarán acudiendo a la reunión que tiene lugar en Buda-Pest. No serán los primeros en llegar, y puede que encuentren a otros invitados por el camino.

El Príncipe Vencel Rikard es un buen anfitrión, asegurándose de que sus invitados reciban una digna bienvenida, sangre y comodidades si las necesitan. En el gran salón del pabellón real, donde en otros momentos del año el rey y su corte se preparan para salir de caza, se han reunido Cainitas de varios clanes. Es un momento en el que los personajes pueden conocerse, si es que no disponen de lazos mutuos, y también conocer a otros de los Cainitas que habitan el reino de Hungría y los reinos vecinos, varios de los cuales aparecen en **Transilvania Nocturno**.

Este primer encuentro permite a los personajes presentarse y quizás obtener los primeros contactos y aliados. Los lazos de clan pueden ser importantes, pero ante la situación actual también importan, y mucho, las lealtades personales. En poco tiempo comienzan a formarse grupos, mostrando la división entre Altos y Bajos Clanes, mientras varios criados del Príncipe, vestidos de negro y rojo, procuran atender a sus invitados, ofreciendo copas llenas de sangre cálida a quienes lo requieran.

Utiliza los personajes que consideres apropiados de **Transilvania Nocturno** o de otros suplementos, o introduce algunos propios si así lo consideras. Algunos son antiguos respetados, pero también hay jóvenes e incluso neonatos, viendo una oportunidad de ganar posición entre sus pares.

Después de una serie de presentaciones y conversaciones superficiales, en función de su interpretación y si indagan lo suficiente, los personajes pueden obtener distintos retazos de información. Utiliza los rumores y conversaciones entre los Cainitas reunidos para introducir mitos, o también familiarizar a los personajes con la política del reino de Hungría:

-El linaje Arpad del clan Ventrué reclama su dominio sobre el reino, pero su poder se debilita en el este, en Transilvania, dominada por los voivodas del clan Tzimisce, y en concreto, por el temido Vladimir Rustovich. Hubo una guerra entre ambos hace unas décadas, que terminó con una tregua.

-El Príncipe de Buda-Pest sólo es el servidor de su sire Bulscu, el verdadero líder de todos los Ventrué de Hungría, pero hace tiempo que ha dejado las cuestiones de gobierno en manos de sus chiquillos. Algunos dicen que realmente sigue gobernando desde las sombras por sus propios motivos.

-El ejército mongol está dirigido por un Matusalén, chiquillo de un Antediluviano que fue expulsado hacia el lejano este, y que ahora regresa deseoso de venganza contra sus hermanos.

-Los reinos de Polonia y Rusia fueron devastados el pasado año, y muchos de los vampiros que habitaban en las ciudades cayeron en letargo o fueron devorados por hordas de vampiros mongoles.

-La situación es tan preocupante que hasta los clanes Tremere y Tzimisce han establecido una tregua en su larga guerra para hacer frente al enemigo que se aproxima.

-Los Cainitas que acompañan a los mongoles no son verdaderos vampiros, sino Abominaciones, mezclas impías de Lupinos y vampiros, que tras ser rechazados, se han unido buscando la destrucción de ambos.

-Los Tzimisce están en guerra con los Tremere desde hace siglos, lo que ha permitido que otros clanes se instalaran en el oeste de Hungría.

Cuando consideres que la conversación y la velada han durado lo suficiente, uno de los criados anunciará la llegada de Vencel Rikard, Príncipe de Buda-Pest.

Se hace el silencio en la sala. El Príncipe entra, vestido con una larga túnica roja con rayas blancas, ceñida a la cintura con un cinturón de cuero y oro. Lleva una capa con borde de armiño y camina con la solemnidad de su posición, acompañado de dos caballeros. Se dirige hacia un gastado trono de roble situado en la cabecera de la sala y saluda a los presentes.

-Bienvenidos seáis a mis dominios.

Tras una pausa, prosigue.

-En la noche de hoy, os he convocado para tratar de una amenaza que nos amenaza a todos los hijos de Caín en el reino de Hungría, y también más allá, donde los reinos de los Rus y de Polonia han caído y se han visto obligados a hincar la rodilla ante hordas de bárbaros llegadas del lejano este.

“No se trata sólo de un problema que deba preocupar a los mortales. Con ellos cabalga un ejército de vampiros, bestias feroces que se revuelcan en la sangre que derraman a su paso, regocijándose en la usurpación de dominios que no les pertenecen y practicando el crimen del diabolismo sin detenerse.

Una pausa. Se escuchan algunos murmullos entre los Cainitas reunidos.

-Por todos los crímenes que han llegado a mis oídos, y en protección de este reino, declaro Guerra de Sangre contra esos bárbaros, y pido vuestra ayuda en estos momentos oscuros. Si luchamos divididos, caeremos uno tras otro, como ya ha ocurrido, pero si permanecemos unidos tendremos una posibilidad de vencer.

“¿Estáis conmigo? No habrá alta ni baja sangre entre mis aliados. Nadie será rechazado y nadie será forzado a acompañarme en la defensa del reino.”

Más murmullos. De repente, uno de los Cainitas reunidos se dirige con paso apresurado y firme hacia la entrada principal, apartando a uno de los criados. Una corriente de viento nocturno recorre la estancia tras su partida.

Otro Cainita (quizás alguno de los personajes) se adelanta y ofrece su espada en defensa del reino, y pronto le siguen otros.

De esta reunión surge una alianza, conocida como el Escudo de la Noche. Quienes acepten participar en ella, realizan un juramento ante el Príncipe: de no dañar ni permitir que nadie dañe los intereses de sus compañeros juramentados y de luchar contra los enemigos del reino en la guerra que se aproxima.

A continuación, uno de los criados trae un cofre, y el Príncipe entrega a cada uno de los juramentados una medalla de plata grabada con el símbolo de dos manos unidas bajo las que cae una gota de sangre.

-Que éste sea el símbolo de nuestra alianza por el que reconozcamos a nuestros compañeros, para poder prestarles ayuda en momento de necesidad. Cuando la guerra termine, también será el reconocimiento de vuestro mérito y os hará merecedores de vuestra recompensa.

De forma no tan solemne, el Príncipe Vencel afirma que quienes participen en la alianza serán recompensados cuando la guerra termine, con títulos y dominios, ya sea en Buda-Pest u otras ciudades de Hungría. El mérito prevalecerá sobre la sangre, lo que provoca cierto resquemor entre los Ventrue presentes.

Después de los juramentos y de que el Príncipe hable con los presentes, unos criados traerán una mesa sobre la que se encuentra un plano del reino de Hungría, desde los límites del oeste hasta los montes Cárpatos en el este. Los exploradores del Príncipe han informado que varios ejércitos están atravesando poco a poco los pasos de montaña. El resto de la velada consiste en planes y sugerencias de los presentes, y cerca del alba, todos los Cainitas se retiran a sus refugios, ya sean propios, o las habitaciones de invitados que ofrece el Príncipe.

Buda-Pest se convertirá en el centro de operaciones de la Crónica. Desde la ciudad, el Príncipe encargará a los personajes jugadores que realicen diversos cometidos, ya sea interceptar a fuerzas enemigas, enviar misiones diplomáticas en busca de aliados, etc. Por supuesto, los personajes también pueden tomar sus propias iniciativas, relacionándose con otros Cainitas del Escudo de la Noche.

El Príncipe proporcionará a los personajes equipo y recursos dentro de lo razonable, ya sean servidores leales, dinero y monturas ghoul debidamente adiestradas para acostumbrarse a la presencia de los no muertos. Al mismo tiempo, también tomará nota del comportamiento de sus aliados con vistas a juzgar sus méritos en un futuro.

Príncipe Vencel Rikard de Buda-Pest

Clan: Ventrue

Generación: 7ª

Abrazo: 1013

Naturaleza: Protector
Conducta: Arquitecto
Disciplinas: Auspex 2, Celeridad 2, Dominación 3, Fortaleza 3, Potencia 1, Presencia 4
Camino de los Reyes 8
Fuerza de Voluntad 8

CAPÍTULO UNO: LOS REFUGIADOS DEL ESTE

El general mongol Keter derrotó en 1238 a los cumanos. Su jefe, el kan Köten, dirigió a 40.000 huts (familias) a Hungría, huyendo de los mongoles.

En Hungría, el kan Köten se alió con el rey Bela IV, que dio asilo a los refugiados cumanos en las tierras del río Tisza. El propio Köten se bautizó como cristiano católico en 1239, tomando el nombre de Jonás, y su hija también se bautizó como Isabel, y fue prometida al príncipe Esteban, el hijo de Bela.

Sin embargo, los nobles húngaros desconfiaban de los refugiados cumanos, considerándolos espías de los mongoles. Se denunciaron muchos casos de robo por parte de los refugiados, pero el rey de Hungría era reacio a comenzar un conflicto con los cumanos, ya que los consideraba aliados frente a la invasión mongola.

PRECEDENTES

Aunque muchos Gangrel acompañan a los mongoles, dispuestos a arrasar las ciudades de Hungría y saquear sus restos, no todos los miembros del clan comparten ese objetivo. De hecho, varios Gangrel han sido expulsados de sus territorios o se han negado a participar. De la misma forma que el rey Bela IV ha establecido una alianza con los cumanos, el Príncipe Vencel Rikard pretende aliarse con los vampiros cumanos, y decide enviar a los personajes en una misión diplomática. Ha concertado un encuentro con uno de sus líderes, Konchak, cerca de la villa de Győr.

Los personajes pueden ofrecer a los Cainitas cumanos las mismas ventajas de la alianza del Escudo de la Noche, así como protección frente a sus enemigos. Si alguno de los personajes jugadores es de origen cumano, constituirá una ventaja. De todas maneras, se les ofrecerá la compañía de Itsvan, un intérprete ghoull, un ex monje franciscano que vivió unos años con los cumanos y conoce su idioma y costumbres.

ENTRE LOS CUMANOS

Presentarse ante los Cainitas cumanos no es del todo sencillo, pero los refugiados han sido divididos en varios condados junto al río Tisza. En principio el viaje es fácil, a lo largo de extensas llanuras, y los personajes van bien aprovisionados.

En varias aldeas del camino se escuchan quejas de que aunque el “conde” de los cumanos ha sido bautizado, su pueblo sigue siendo pagano. En varias tabernas se escuchan quejas de robos, violaciones y desapariciones de ganado, y los húngaros no parecen muy contentos con la decisión de su monarca de aceptar a los refugiados.

Encontrar a los cumanos es bastante sencillo. Aunque algunos, especialmente la nobleza, han recibido casas y alojamiento, la mayoría viven en campamentos improvisados cerca de las ciudades, donde a pesar de la ayuda recibida, han comenzado a sufrir las consecuencias de las enfermedades y el hambre.

El asentamiento de Győr es una pequeña villa medieval situada en torno a una fortaleza de origen romano, rodeada por un círculo de cabañas de madera. También dispone de una pequeña catedral románica dedicada a Nuestra Señora de la Asunción. Es la sede de un obispo, Gergely, que en estos momentos se encuentra ausente, acudiendo junto al monarca con una mesnada de soldados y mercenarios. Fuera de los muros que protegen la ciudad, se encuentra un campamento cumano.

Los personajes son recibidos en un salón reservado de una taberna llamada “La corona”, por el Príncipe Miklós, un descendiente del linaje Ventrue Arpad, que ha sido el principal contacto entre el Príncipe de Buda-Pest y los Cainitas cumanos. Miklós es un superviviente nato, y quizás debido a su origen como hijo ilegítimo no le importa tanto la división entre clanes. Sus intenciones son conservar su

dominio a cualquier precio, y fue él quien propuso a Vencel Rikard la posibilidad de una alianza con los Cainitas cumanos.

Se mostrará bastante obsequioso con los personajes, al mismo tiempo que los observará tratando de averiguar sus intenciones y disposición hacia el Príncipe. Después de varias horas charlando de política y de las ventajas de la alianza, en la puerta se presenta Konchak, el representante cumano.

Konchak parece un hombre joven. Va vestido con ropas nuevas de un llamativo color verde, con las que se siente claramente a disgusto, y lleva unos gastados pantalones amplios con un sable curvo al cinto y una larga capa de piel. Sus ojos oscuros observan en silencio a los personajes, y se inclina ligeramente como presentación.

Konchak está dispuesto a aceptar la alianza que le ofrece el Príncipe Vencel Rikard, pero sólo puede hablar por él mismo y su banda de seguidores, unos cinco vampiros. Afirma que otros de sus compañeros dudan, queriendo sólo sobrevivir tras ser expulsados de sus territorios por otros Cainitas. Si reciben dominios, lucharán para defenderlos, e invita a los personajes a acompañarle para convencer a otros de sus compañeros.

La conversación es interrumpida por sonido de lucha en el exterior, al mismo tiempo que comienza a filtrarse humo en el salón. Konchak permanece sorprendido y expectante, pero si nadie reacciona será el primero en dirigirse hacia la puerta. En el exterior parece haber una pelea, pero pronto queda claro que se trata de los servidores del Príncipe Miklos, que luchan contra varios guerreros cumanos.

Konchak dará voces para que todos se detengan, pero es atacado por uno de los guerreros, que también es un Cainita. Comenzará entonces un combate entre los personajes, Konchak y el Príncipe Miklós contra los atacantes. Puede que se produzca algo de confusión y quizás algún malentendido, pero en cuanto al menos dos de los atacantes sean abatidos, el resto huirán, transformados en lobos o murciélagos.

Konchak afirma que su intención de aliarse con el Príncipe Vencel Rikard sigue adelante y que no tiene nada que ver con los atacantes, que considera que trataban de sabotear el encuentro. Habla con sinceridad, y si los personajes consiguen interrogar a uno de los atacantes confirmará que tiene razón: algunos Gangrel cumanos no quieren ser los “perros” de los Cainitas cristianos.

Escenifica el ataque en función del número de los personajes. Cuando concluya, deberán decidir si aceptan la alianza de Konchak y le entregan la medalla de plata del Escudo de la Noche, o lo rechazan. Konchak está dispuesto a guiar e intermediar con los personajes para conseguir la alianza de más Cainitas cumanos, y es posible que reciban más ataques en el proceso. En cualquier caso, cuando consideren que hayan cumplido su misión, los personajes podrán regresar a Buda-Pest.

Objetivo: Aliarse con Konchak y otros Gangrel cumanos. Cuantos más aliados consigan, mayor será el éxito de la misión.

Príncipe Miklós de Györ

Un hijo bastardo de la familia Arpad, Miklós recibió desprecio durante su infancia y se decidió que haría carrera eclesiástica. Sin embargo, la vida sacerdotal no agradaba a Miklós, quien tras un escándalo fue enviado a una pequeña aldea de Györ. Su sire, el Príncipe de la ciudad, percibió sus inquietudes y terminó dándole el Abrazo.

El sire de Miklós resultó destruido hace décadas en un ataque de un voivoda Tzimisce al que ofendió, creyendo que no habría represalias, y Miklós heredó el dominio de Györ. Desde entonces se ha mostrado como un gobernante calculador y hábil, haciendo lo necesario para mantenerse en el poder. Cuando los cumanos llegaron como refugiados a Hungría, Miklós fue el primero en pensar en aliarse con los Cainitas que los acompañaban.

Miklós es un hombre joven, de unos veinte años, alto y delgado, con cabello corto y negro, ojos castaños y bien afeitado. Viste con ropas lujosas, aunque discretas, y todavía conserva ciertos modismos de su educación eclesiástica.

Clan: Ventrue

Generación: 9ª

Abrazo: 1175

Naturaleza: Superviviente

Conducta: Caballeroso
Disciplinas: Auspex 2, Dominación 2, Fortaleza 3, Presencia 3
Camino de la Humanidad 6
Fuerza de Voluntad 6

Konchak

En vida Konchak era la séptima hija de un jefe cumano. Su madre, avergonzada por no haber tenido hijos, tomó a su última hija y la educó como si fuera un niño. Así aprendió las artes de la guerra, y comenzó a vestir como un hombre, siendo aceptada como uno más entre los guerreros de su pueblo.

Una noche su poblado se encontró en medio del enfrentamiento entre dos bandas de Cainitas: Gangrel cumanos y mongoles. Vio morir a varios miembros de su familia y él resultó gravemente herido. Necesitados de recuperar bajas, uno de los Gangrel cumanos le dio su sangre.

Aunque relativamente joven en la sangre, Konchak conoce bien la política tribal de los cumanos, y está dispuesto a proteger a su pueblo, detestando a los mongoles que mataron a varias de sus hermanas. Si para protegerlo es necesario aliarse con los húngaros, que así sea. Aunque se siente incómodo, está dispuesto a adaptarse y pactar con los Cainitas cristianos, y quizás aprender sus costumbres.

Konchak tiene cerca de treinta años, aunque parece más joven. De cabello largo y negro, y grandes ojos de color castaño oscuro, carece de barba y parece lampiño. Es bastante bajo, pero es robusto y más fuerte de lo que aparenta.

Clan: Gangrel
Generación: 10ª
Abrazo: 1224
Naturaleza: Protector
Conducta: Superviviente
Disciplinas: Animalismo 2, Auspex 1, Fortaleza 2, Potencia 1, Protean 3
Camino de la Humanidad 6
Fuerza de Voluntad 7

CAPÍTULO DOS: EL MONASTERIO DE LOS OBERTUS

A pesar de la fuerza del invierno, cinco ejércitos mongoles comienzan a converger sobre el reino de Hungría. El ejército principal, dirigido por Batu Kan y Subodei cruza el paso de Verecke, la ruta que hicieron los antiguos magiares en su viaje hacia el oeste. Otro ejército, dirigido por Büri, atraviesa el paso de Tihuta en los Cárpatos. Otros dos ejércitos más pequeños, dirigidos por Böček y Bogutai entran en el reino de Hungría desde el sudeste. Otro ejército, dirigido por Kadan, arrasa varias ciudades polacas para distraer la atención de los húngaros y de repente, gira hacia el sur, entrando en Hungría desde el noroeste.

La suerte está echada.

PRECEDENTES

La mayoría de los voivodas del clan Tzimisce, orgullosos señores de varios dominios en Hungría y Transilvania, son reacios a sumarse a la alianza defensiva propuesta por el Príncipe de Buda-Pest. Vencel Rikard comprende a los Demonios: son orgullosos, arrogantes, y no quieren mostrar debilidad. El hecho de que el clan Tremere haya ofrecido su ayuda al Príncipe de Buda-Pest también influye.

El Príncipe de Buda-Pest sabe que para conseguir la ayuda de los voivodas debe actuar con cuidado y emplear otra táctica: Solicitar su ayuda humildemente. En este capítulo los personajes serán enviados a tratar con los Demonios, una tarea harto complicada.

Quizás la facción Tzimisce más favorable a colaborar con los Ventrue sean los Obertus. Hace una década, este linaje bizantino de los Demonios resultó crucial para detener las hostilidades entre los Ventrue germánicos y los Tzimisce transilvanos, y a cambio recibieron un dominio entre Hungría y Transilvania. Con la recomendación del Príncipe Vencel Rikard, los personajes son enviados a un encuentro realizado en uno de los monasterios Obertus.

EL TESORO DE LOS OBERTUS

Los personajes tendrán que emprender el viaje hacia el monasterio de San Juan, cerca de la ciudad de Oradea, en los límites de Transilvania. Una vez allí se encontrarán con una estructura fortificada y con gran agitación. Varias personas vestidas con hábitos monásticos grises se entregan a una frenética actividad, incluso tras la caída de la noche.

Uno de los monjes los recibirá en la entrada con un farol cubierto.

-Sean bienvenidos. Por favor, pasen con buena voluntad y dejen parte del gozo que traen a esta morada.

El monje los lleva hasta un largo patio, donde los aguarda su anfitrión. Es un hombre alto y delgado, de piel pálida, largo cabello negro, y enormes ojos color avellana, con dedos largos y largas uñas. Va vestido con una larga túnica y un manto de estilo bizantino, en rojo y dorado. Su actitud es culta, su voz agradable.

La estancia en el monasterio es agradable. Aunque los hermanos practican una variante del cristianismo ortodoxo, Myca Vykos no comparte su fe. El salón en el que los recibe está lleno de lujos y decorado con estilo, aunque está presidido por un enorme icono de un extraño Pantócrator. Una mirada detallada indica que no se trata de Jesucristo...sino de un Cainita. Es un retrato del Dracon de Constantinopla, el creador de los Obertus.

Myca ofrece un agradable refrigerio a los personajes, en la forma de hermosos jóvenes que ofrecen copas llenas de sangre cálida, o incluso a ellos mismos, si el anfitrión lo prefiere. Aunque es un erudito del Camino del Pecado, Myca no se encuentra para debatir filosofía, sino para tratar un negocio pragmático. Se comportará como un perfecto y educado caballero, aunque si hay algún personaje del clan Tremere, lo tratará con cierta frialdad. De alguna manera se está conteniendo.

-Hace apenas unas décadas tuvimos que huir de Constantinopla, y encontramos este refugio, que ha resultado ser menos seguro de lo que aguardábamos. A pesar de nuestras diferencias, estoy de acuerdo con el Príncipe Vencel Rikard en que si queremos que nuestros hogares sobrevivan, debemos luchar juntos.

“Hablo en nombre de mi sire, el respetable Simeón, pero también en nombre de toda mi familia, los hermanos y hermanas de la familia Obertus. Estamos dispuestos a participar en la alianza de los Cainitas del reino de Hungría. Aunque no somos conocidos por el manejo de las armas, podemos aportar el saber acumulado durante siglos y dones únicos.”

Si algún personaje pregunta qué tipo de dones, Myca esboza una fina sonrisa y su mano de repente se alarga en una garra de ominoso aspecto, que un instante después recupera su aspecto habitual.

En conjunto, Myca Vykos ofrece mientras dure la guerra los servicios de la familia Obertus al Príncipe de Buda-Pest, además de plata para contratar mercenarios, y la mediación del propio Myca para intermediar con los voivodas Tzimisce. A cambio, Myca pide protección para la familia, recursos para reconstruir los daños por los mongoles y la custodia de numerosos documentos, libros y pergaminos que la familia trajo de su exilio de Constantinopla.

Si los personajes aceptan en nombre del Príncipe de Buda-Pest, en las semanas siguientes se encargarán de custodiar varias caravanas que trasladan el tesoro de los Obertus, así como a varios miembros de la familia, que se refugian en Buda-Pest. Sin embargo, surgirán dificultades en el camino, así que los personajes deberían idear sus propias medidas de protección.

-Merodeadores Gangrel, que constituyen la avanzadilla del ejército mongol, y pueden atacar los monasterios Obertus o las caravanas.

-Rivales Tzimisce de los Obertus, quizás resentidos por su alianza con los Ventrue.

-Los Tremere pueden actuar sigilosamente para robar el tesoro de los Obertus, pero si son descubiertos, el Príncipe de Buda-Pest actuará de forma implacable, considerándolo una ruptura de la alianza del Escudo de la Noche, y exigiendo una reparación.

Objetivo: Conseguir una alianza con la familia Obertus y trasladar con éxito a una caravana de la familia a Buda-Pest.

Myca Vykos

Originario de la nobleza de los Cárpatos, el destino llevó a Myca a Constantinopla, donde se convirtió en testigo de la caída de la ciudad y actuó como diplomático para encontrar un nuevo hogar para su familia en las tierras donde había nacido.

Recientemente, Myca recibió una dura revelación, que le ha llevado a distanciarse de su sire. Ha regresado a Constantinopla, con la intención de ayudar a que la ciudad recupere su antigua gloria. Sin embargo, la invasión de los mongoles le ha obligado a regresar de nuevo en ayuda de su familia. No lo hace tanto por devoción familiar, ya que hace décadas que se distanció de su culto visionario para seguir su propio camino y explorar su potencial, sino por la preocupación por la biblioteca de sabiduría que han acumulado, estando dispuesto a evitar que se convierta en cenizas a cualquier precio.

Myca es un individuo pragmático. Negocia con ingenio y habilidad, mostrándose como un anfitrión amable y dispuesto a cumplir su parte, pero dispuesto a castigar la traición con la peor de las muertes. En las últimas décadas ha aprendido a desarrollar su crueldad.

Clan: Tzimisce

Generación: 7ª

Abrazo: 1002

Naturaleza: Monstruo

Conducta: Visionario

Disciplinas: Animalismo 2, Auspex 3, Dominación 3, Fortaleza 1, Presencia 2, Vicisitud 5

Camino del Pecado 7

Fuerza de Voluntad 7

CAPÍTULO TRES: LA BATALLA DE MOHI

El 15 de marzo de 1241 un ejército mongol fue divisado desde la ciudad de Pest, saqueando la zona circundante. El rey Bela IV prohibió a sus hombres atacar a los invasores, pues el ejército húngaro todavía no estaba preparado. Sin embargo, el duque Federico II de Austria lanzó su propio ataque contra una pequeña fuerza de incursores y venció. La victoria hizo que el rey húngaro pareciera un cobarde. Entre la población húngara se extendió la noticia de que había cumanos acompañando a los mongoles, lo que generó el descontento hacia los aliados del rey.

Finalmente, el 4 de abril el ejército húngaro se puso en movimiento, y los mongoles se retiraron de las cercanías de Pest. Los húngaros persiguieron a sus enemigos durante siete días, soportando el hostigamiento de los arqueros enemigos, que atacaban rápidamente antes de retirarse.

El 10 de abril el ejército húngaro llegó hasta el puente del río Sajó e instaló su campamento a unos 7 km al sur, utilizando los carros del ejército como defensas contra un posible ataque.

En la noche del 10 de abril, un esclavo fugitivo llegó al campamento húngaro, y advirtió que los mongoles estaban cruzando el puente en la oscuridad. Parte del ejército húngaro, dirigido por el duque Colomán, el arzobispo Ugrin y el maestre templario Rembald, sorprendió a la vanguardia del ejército mongol mientras cruzaba el puente. Los ballesteros húngaros resultaron muy eficaces y muchos soldados mongoles murieron, destruyendo casi toda la vanguardia enemiga. Muchos soldados se ahogaron en el río. Este primer encuentro terminó de madrugada. El ejército húngaro dejó una pequeña fuerza para defender el puente por si los mongoles intentaban cruzar de nuevo.

Los mongoles se vieron obligados a modificar sus planes. En mitad de la noche, el comandante Sejban fue enviado al norte con una pequeña fuerza para cruzar otro puente y atacar a los defensores húngaros desde la retaguardia. Al mismo tiempo, Subodei dirigió el grueso del ejército mongol hacia el sur y se dispuso a construir otro puente. En el puente del río Sajó, los defensores fueron atacados con catapultas. Cuando el comandante Sejban y sus tropas llegaron, los defensores húngaros se vieron obligados a retirarse hacia el campamento.

En las últimas horas de la noche el ejército húngaro se puso en movimiento para enfrentarse a los mongoles, comenzando una batalla encarnizada y sangrienta, en la que ambos ejércitos estaban bastante igualados, aunque el ejército húngaro superaba en número a los invasores. Situados entre el enemigo y el río, los mongoles no podían maniobrar con su velocidad habitual. Bakatu, lugarteniente de Batu Kan y varios de sus guardias personales, murieron. En varias ocasiones el ejército mongol estuvo a

punto de retirarse de no ser por el fuego de las catapultas y otras máquinas. Hacia las 10 de la mañana, Subodei terminó la construcción de su puente y atravesó el río con su ejército, aunque varios comandantes enviaron mensajeros a Batu Kan, en el campamento mongol, aconsejándole la retirada. Sólo Subodei consiguió convencerle de que continuara el ataque.

Durante toda la mañana, el ejército húngaro quedó confinado en su campamento y fue bombardeado con proyectiles de catapulta, y según algunos cronistas, nafta y armas de pólvora, que prendieron fuego a las tiendas y carros, impidiendo que los húngaros continuaran avanzando hacia el norte. Atrapados entre varias fuerzas enemigas y aterrados, muchos soldados murieron aplastados por sus propios compañeros. El duque Colomán reunió suficientes hombres para realizar una carga, pero fue rechazada. El arzobispo Ugrin murió junto a otros arzobispos y obispos, así como numerosos nobles y oficiales. El maestre Rembald y los caballeros templarios cayeron todos con un heroísmo desesperado.

Finalmente, a primera hora de la tarde, el ejército húngaro cedió, y se produjo la retirada. Los húngaros realizaron una última carga contra las filas de los mongoles, dirigidos por el rey Bela y el duque Colomán. Los mongoles abrieron deliberadamente sus filas en un hueco, dirigiendo a los soldados húngaros en retirada hasta un terreno pantanoso. Aunque Batu Kan, consciente de las grandes pérdidas de su ejército, no quería perseguir a los húngaros, el general Subodei lo animó a hacerlo, y destruyeron gran parte del ejército enemigo. Muy pocos consiguieron escapar del baño de sangre.

El rey Bela IV y su hermano, el duque Colomán, consiguieron escapar, pero las heridas del duque eran tan graves que murió poco después. El mayor ejército del reino había sido destruido y ninguna fuerza era suficiente para detener a la horda de los mongoles.

PRECEDENTES

Finalmente llega el momento del enfrentamiento decisivo. El Príncipe Vencel Rikard de Buda-Pest decide acompañar al rey Bela IV a la batalla. Se trata de un movimiento muy peligroso para los Cainitas, pero quizás su poder pueda ayudar. El Príncipe, que se considera protector de la familia real, y que en vida fue un caballero leal a los Arpad, toma sus propias medidas.

El Príncipe pide ayuda a sus aliados en Buda-Pest, entre ellos, los personajes, pero cuando afirma que acompañará al ejército húngaro, muchos dudan. Vencel Rikard no los culpa, ya que él mismo es consciente del peligro al que se enfrentará, pero recordará quién estuvo a su lado en esta gran batalla.

Toca a los personajes decidir si lo acompañarán en este episodio decisivo.

EN MEDIO DE LA BATALLA

Los personajes deberían hacer los preparativos pertinentes para acompañar al ejército húngaro y decidir de qué manera se protegerán durante el día. El Príncipe Vencel Rikard les ofrecerá servidores ghouls y medios de transporte si es necesario. Para mantener una presencia discreta en medio del ejército, el Príncipe formará una pequeña mesnada de caballeros, y los Cainitas podrán dormir ocultos en cofres de madera durante el día, que serán custodiados en un campamento especial, cerca de donde acampa el rey Bela IV y su corte.

La Batalla de Mohi comienza de noche, cuando un esclavo fugitivo alerta de que los mongoles están cruzando el río por el puente del río Sajó. Una avanzadilla parte para hacerles frente e impedirlo. En estos momentos, el Príncipe Vencel Rikard decide acompañar a los soldados para ayudarles, y para hacer frente a los vampiros mongoles si es necesario.

Corresponde a los personajes decidir si acompañarán al Príncipe en su cabalgada nocturna. Vencel Rikard no los obligará, pero si aceptan seguirle, podrán participar en el comienzo de la batalla, luchando contra los soldados mongoles en mitad de la noche, lo que permitirá que el uso de poderes sobrenaturales pase más desapercibido.

Como sospechaba el Príncipe, un grupo de vampiros mongoles ha acompañado a la vanguardia, con la intención de ayudarles a cruzar el río. En principio, cuando comience la batalla, los personajes tendrán que luchar con mortales, pero a medida que avanza el combate se encontrarán frente a frente a otros no muertos. Los personajes pueden buscar deliberadamente a sus enemigos, utilizando poderes de detección como Auspex o Protean.

Haz que la escena sea tan épica como sea posible: el relinchar de los caballos, gritos de desafío y de dolor, entrechocar de espadas, zumbido de flechas, son la música de fondo. El Príncipe Vencel Rikard carga con sus seguidores, y cuando avanza la noche, los mongoles deciden retirarse.

Los vampiros mongoles, hayan vencido o sido derrotados por los personajes, se retirarán con sus compañeros mortales. Los húngaros deciden mantener una pequeña fuerza para mantener vigilado el puente, que permanecerá durante buena parte de la noche hasta que el avance de los mongoles sea imparabile y deban retirarse al campamento con las primeras luces del día.

ATRAPADOS EN EL CAMPAMENTO

Los ejércitos mongoles consiguen cruzar el río Sajó por la mañana y avanzan hacia el campamento donde el ejército húngaro se encuentra atrincherado. Obviamente los personajes se encuentran en un grave peligro bajo la luz del día y con sus movimientos impedidos. El campamento se convierte en una ratonera que es bombardeada con proyectiles de piedra y fuego durante toda la mañana.

Es en estos momentos cuando los servidores de los personajes, ya sean ghouls o de otro tipo, resultarán decisivos. Los personajes también pueden disponer medidas para protegerse, preparando una huida potencial o enterrándose bajo tierra esperando que termine la batalla. Recompensa la habilidad y el ingenio, pero no dejes de mostrar el peligro al que se enfrentan. Otra posibilidad es que los personajes interpreten esta escena poniéndose en la piel de los ghouls, criados y servidores que tratan de salvar a sus amos.

Por lo que se refiere al Príncipe Vencel Rikard, habrá dado instrucciones a sus servidores para que ayuden al rey Bela IV a huir a cualquier coste. Es posible que los personajes quieran permanecer a su lado. En ese caso, el Príncipe dispondrá de varios cofres que serán cargados en caballos que serán sacados fuera del campamento cuando surja la oportunidad.

Y por la tarde, los húngaros intentan una última carga desesperada. Las filas de los mongoles se abren de forma deliberada, guiando a sus enemigos hacia los pantanos del río Sajó, donde son perseguidos y cazados. Otros mongoles se dedican a saquear el campamento y buscar entre los restos que los húngaros han dejado atrás. En medio del fuego y el humo, un cuerpo que grita y corre envuelto en llamas no atrae tanto la atención cuando se trata de un Cainita es expuesto bajo los rayos del sol.

PERSECUCIÓN EN LA NOCHE

Aunque la mayoría de los soldados mongoles abandonan la persecución de los húngaros cuando cae la noche, los vampiros mongoles comienzan su propia cacería, siguiendo el rastro de los Cainitas húngaros y acabando uno tras otro con ellos.

En primer lugar, cuando los personajes despierten de noche, deberían analizar las posibilidades. Si han preparado un buen plan de contingencia, podrían encontrarse a varios kilómetros del campo de batalla, acompañados de servidores leales, mientras que otros podrían despertar rodeados por el ejército enemigo.

Es en estos momentos cuando los vampiros mongoles vuelven a atacar. Una banda de guerreros no muertos cabalgando en robustos caballos ghoul bajo la luz de la luna es una perspectiva aterradora, y la principal amenaza en estos momentos.

Comienza el hostigamiento centrándote en los leales servidores que arriesgan sus vidas por salvar a sus amos, y después deja que los personajes reaccionen, utilizando la fuerza y el ingenio. Si sus enemigos son mortales, su sangre puede darles fuerzas para emprender la huida, y si se trata de otros vampiros, tendrán que poner a prueba su poder.

El Príncipe Vencel Rikard ha conseguido poner a salvo al rey Bela IV y sus acompañantes, que se dirigen rápidamente a caballo a la ciudad de Buda-Pest. Tras la derrota de los húngaros, los mongoles comienzan el saqueo del reino, y ante su avance, oleadas de refugiados comienzan a huir del campo hacia las ciudades y fortalezas. Los que no son aceptados, tratan de refugiarse en bosques y montañas, tratando de sobrevivir a un enemigo implacable, que se dedica a arrasar cuanto encuentra a su paso, tomando esclavos y matando a capricho.

Los personajes escuchan que el rey los supervivientes de la Batalla de Mohi se dirigen hacia Buda-Pest, y ellos deberían hacer lo mismo. El camino de regreso no debería ser fácil, con partidas de

saqueadores mongoles, grupos de refugiados que huyen de los invasores, y el drama de las aldeas arrasadas, que constituyen la canción triste del reino.

Objetivo: Sobrevivir a la batalla y regresar a Buda-Pest.

CAPÍTULO CUATRO: LÁGRIMAS DE TRAICIÓN

Tras la Batalla de Mohi no existía ninguna fuerza lo suficientemente importante para detener el avance de los mongoles. Ocuparon la ciudad de Pest, pero fueron contenidos en el Danubio durante buena parte del año 1241.

El descontento contra los cumanos estalló en la ciudad de Buda, siendo culpados de la derrota frente a los mongoles. Una turba furiosa asaltó la casa del kan Koten. El kan mató a su esposa y se suicidó, mientras varios príncipes y nobles cumanos fueron asesinados y arrastrados por las calles. El rey Bela IV intentó detener la matanza, pero el daño estaba hecho. Los refugiados cumanos abandonaron Hungría, matando y saqueando a su paso, dirigiéndose a Bulgaria y Serbia.

LA MATANZA DE LOS CUMANOS

Cuando los personajes llegan a Buda-Pest, se encuentran un panorama desolador. Los mongoles ya se encuentran en la ciudad de Pest, y aunque Buda resiste, dentro de sus muros se está produciendo una matanza de los aliados cumanos del rey de Hungría, que son culpados de la derrota y de haber traicionado al reino frente al enemigo.

La matanza se produce en gran parte durante el día, pero los asesinatos por parte de las turbas enfurecidas continúan de noche. Los personajes, por iniciativa propia o por orden del Príncipe, pueden colaborar con los soldados del rey Bela tratando de sofocar los disturbios. Más importante, pueden tratar de calmar a los Cainitas cumanos, horrorizados por la masacre, o tratar de detenerlos. El Príncipe Vencel Rikard realizará un gesto conciliador, entregándoles a los cabecillas que iniciaron la masacre, mortales o Cainitas, o asegurándose de que sean ajusticiados. Los personajes serán decisivos a la hora de mantener la alianza con los Cainitas cumanos o dejar que se marchen, acompañando a los refugiados mortales.

Una noche, uno de los personajes (en principio debería ser el que más ha destacado en la Batalla de Mohi o sofocando los disturbios, pero puedes elegir a cualquiera) será abordado por un hombre que dice tener un mensaje para él. Le enseñará la medalla de plata con las manos unidas que el Príncipe Vencel Rikard entregó a sus aliados del Escudo de la Noche, y le dirá que su señor quiere verle.

El mensajero no sabe mucho, y en parte se encuentra bajo los efectos de la Dominación. Si los personajes desconfían y lo interrogan, simplemente les dirá que su amo se llama Andrés, se está muriendo y necesita la ayuda urgente del personaje.

No hay ninguna trampa ni engaño, pues el mensajero tampoco tiene mucha voluntad al respeto. Guiará al personaje y sus acompañantes a una casa de Buda-Pest donde nada más entrar escucharán gritos de dolor. En la alcoba del piso superior hay un joven muchacho tendido en un lecho manchado de sangre y envuelto en vendajes igualmente manchados, que no deja de moverse con los dientes apretados. Dos doncellas silenciosas hacen lo que pueden para aliviar el dolor, lavando vendajes, e hirviendo tisanas de hierbas para disipar el olor nauseabundo a heces y putrefacción.

Cuando el mensajero y el personaje entran en la habitación, Andrés hace un doloroso esfuerzo por incorporarse y con una mirada de alivio y súplica se dirige al personaje:

-Soy Andrés de Esztergom, servidor del Príncipe Geza Arpad. Acudí a la llamada del Príncipe Vencel con Isabella, chiquilla de Geza, con la orden de servirla como a su sire. Fui herido en batalla, y ahora me estoy muriendo. Por favor, os suplico que me concedáis el don de la sangre de Caín y os aseguro que os serviré como un hijo leal.

Las palabras de Andrés están llenas de súplica y el tiempo apremia. Simplemente alimentarlo con sangre como un ghoul no lo salvará, pero sí el Abrazo.

Si los personajes tienen dudas, Andrés intentará apelar a la lástima de los personajes y a su servicio leal. Si se muestran demasiado reticentes afirmará que tiene información importante, pero que sólo la compartirá después de que le salven la vida.

Sobre la masacre de los cumanos de Buda-Pest.

Tras el Abrazo, András afirma que el Príncipe Geza Arpad de Buda-Pest odia a su hermano de sangre Vencel, y desde el principio ha planeado la ruina de Buda-Pest y del reino. Su chiquilla Isabella avivó el odio de los húngaros contra los cumanos, haciendo circular rumores de traición y que terminaron en matanza. Después huyó de Buda-Pest, antes de ser descubierta.

Los personajes pueden llevar a András ante el Príncipe Vencel Rikard, quien apretará sus puños, furioso, y lo interrogará hasta quedar satisfecho. Una investigación posterior confirmará las palabras de András, y que los disturbios fueron provocados por varias personas que estuvieron en relaciones con Isabella.

El Príncipe Vencel reunirá a sus aliados y expondrá la traición del Príncipe Geza de Esztergom. Ante todos los presentes proclama:

-El Príncipe Geza no sólo me ha traicionado a mí, su hermano de sangre. También ha traicionado a la sangre de los Arpad y al rey de Hungría. Y también ha traicionado a quien le dio el don de la noche, y al linaje de los Ventrue.

“Por semejantes crímenes, declaró traidor al Príncipe de Esztergom y convoco una Caza de Sangre contra él y quienes lo sirvan. Su dominio se encuentra interdicto y le será arrebatado y entregado a un gobernante más digno.”

A partir de este momento, los personajes pueden emprender el camino a Esztergom para llevar a cabo la Caza de Sangre declarada por el Príncipe de Buda-Pest, o pueden permanecer para ayudar en la defensa de la ciudad. También es posible que regresen después de llevar a cabo su misión.

Objetivos: Detener la matanza de los cumanos, descubrir a los culpables y mantener la alianza con los Cainitas cumanos.

András Bánca, el traidor

Hijo segundón de una noble familia húngara, la influencia de su padre permitió que entrara al servicio del arzobispo de Esztergom, mostrándose especialmente hábil ganándose el favor de los eclesiásticos debido a un inteligencia e ingenio. Fue entonces cuando atrajo la atención del Príncipe Geza, que lo observaba desde las sombras y lo convirtió en ghoul.

Desde entonces András sirvió como ojos y oídos del Príncipe Geza en la corte de los arzobispos. Bajo la influencia del Cainita fue adoptando una actitud más cruel, sirviéndolo en sus actos de profanación de varias iglesias y tumbas, y en ocasiones actuando para apartar a quienes podían interponerse a los peones eclesiásticos del Príncipe o seduciendo a quienes podían ser útiles a su amo.

András ha servido al Príncipe como ghoul durante unos diez años, y cada vez ansía más el Abrazo. Acudió a Buda-Pest como ghoul y paje de compañía de Isabella, una chiquilla del Príncipe Geza, con el objetivo de sabotear los planes del Príncipe Vencel, provocar su derrota ante los mongoles, y la destrucción de Buda-Pest. El último acto de Isabella antes de huir de regreso a Esztergom ha sido provocar la matanza de los cumanos y la ruptura de su alianza con el rey de Hungría.

Lo que András calla es que contribuyó a extender los rumores y el odio contra los cumanos, y fue herido en los disturbios que provocó. Cuando regresó al refugio de su ama, descubrió que le había abandonado. Una investigación puede terminar delatándole, pero si es así, afirmará que las órdenes y la sangre le obligaban, e intentará dar lástima y estar dispuesto a compensar el daño realizado. Lo cierto es que es un individuo ambicioso y oportunista, aunque se mostrará leal a los personajes mientras le convenga. Si es Abrazado, comprenderá que le conviene ayudarlos y contribuir a la caída del Príncipe Geza.

András es un muchacho bajo, de unos quince años, delgado y de rasgos afilados, con largo cabello negro y ojos azules. Es un consumado actor que suele apelar a los sentimientos de la gente para salirse con la suya.

Naturaleza: Bellaco

Conducta: Superviviente

Disciplinas: Dominación 2, Fortaleza 1, Potencia 1

Camino de la Humanidad 5

Fuerza de Voluntad 5

CAPÍTULO CINCO: SOMBRAS SOBRE BUDA-PEST

En el invierno de 1241 las aguas del río Danubio se congelaron, y los mongoles, que ya se habían apoderado de la ciudad de Pest, consiguieron cruzar y atacar Buda, que saquearon.

Los soldados supervivientes, quienes no habían llegado al tiempo a la batalla, así como campesinos armados y bandas irregulares, continuaron luchando contra los ejércitos mongoles, y en ocasiones consiguieron vencer. La mayor parte de la población civil huyó a las montañas del norte y el este, así como a los pantanos y terraplenes fortificados del oeste.

Poco tiempo después de la matanza de los cumanos, los mongoles ocupan la ciudad de Pest, saqueándola y provocando una oleada de refugiados. La destrucción es visible desde la otra orilla del Danubio, atemorizando a muchos habitantes de Buda, que deciden evacuar la ciudad, poniendo tanta distancia entre ellos y los invasores como sea posible. El rey establece a algunas de sus tropas en Buda, para que protejan la ciudad y ganen tiempo para su evacuación. En principio, los mongoles se mantienen en Pest, y tras algunos intentos de cruzar el Danubio, tanteando la resistencia de los húngaros, deciden aguardar la ocasión.

Por lo que se refiere al Príncipe Vencel Rikard, permanece en Buda, protegiendo al rey y a su corte, y al mismo tiempo dirigiendo las defensas. Circulan rumores de que algunos vampiros mongoles han conseguido cruzar el río al amparo de la noche, convertidos en murciélagos. Quizás los personajes tengan un enfrentamiento con uno de estos exploradores, pudiendo confirmar de primera mano que los rumores son ciertos.

Una noche, el Príncipe convoca a los personajes a su refugio, situado en una de las mansiones nobles de Buda. Ha abandonado su refugio en la Isla de las Liebres, ya que se encuentra demasiado expuesta al ataque de los mongoles. En estos momentos, los personajes ya deberían haber demostrado con creces que son dignos de confianza.

Sólo el Príncipe y sus servidores más leales se encuentran presentes. Tras saludarlos y ofrecerles un refrigerio, sonrío de forma conspiradora y les revela su plan:

-Hemos capturado a uno de los espías de los vampiros mongoles y lo hemos interrogado. No sabía mucho, pero sabemos que su líder Jhunakhai se encuentra en Pest, y también sabemos qué es lo que pretende: robar la sangre de mi sire, Bulscu, el fundador de los Ventrue Arpád.

“Mi intención es ofrecerle lo que desea. Me encargaré de hacer circular la noticia de que planeamos trasladarnos a la Casa Redonda, para disponer de mayor protección, y de esta forma los atraeremos. Cuando aparezcan, estaremos preparados y les tenderemos una emboscada. Si conseguimos acabar con Jhunakhai, los vampiros mongoles se quedarán sin su líder.”

El plan del Príncipe consiste en preparar una trampa. Un grupo de Cainitas y ghouls trasladarán varios ataúdes cerrados por la ciudad, que servirán como señuelo, mientras otros los vigilan de cerca. Cuando aparezcan los vampiros mongoles, estarán armados y preparados para contraatacar.

Los personajes pueden actuar desde dos posiciones: o escoltan uno de los señuelos, o acompañan al Príncipe en su emboscada. Cualquiera de las dos posiciones tiene sus riesgos.

Varios desertores del ejército húngaro y criminales son preparados. Reciben el Abrazo y son obligados a ingerir sangre mezclada con poderosas drogas que los dejan en letargo. A continuación, son vestidos con ropas nobles y un aliado Tzimisce del Príncipe (o quizás un miembro de la familia Obertus) utiliza sus dones sobre la carne para moldear sus rostros a imagen de varios de los Cainitas de Buda-Pest, entre ellos Bulscu, a partir de un retrato de un antiguo. Estos Cainitas en letargo serán introducidos en ataúdes y utilizados como señuelo.

Si alguien bebe la sangre de estos durmientes en letargo, su sangre se verá invadida por una mezcla de venenos y drogas que lo aturdirá temporalmente durante el resto de la noche (+1 a la dificultad de todas las acciones por cada trago hasta un máximo de +3), además de causarle una reserva de tres dados de daño.

Cuando todo está preparado, el Príncipe utiliza a sus propios espías para sembrar desinformación entre sus enemigos (si alguno de los personajes ha actuado como espía o infiltrado en el campamento enemigo, tal vez pueda colaborar en el proceso), y la noticia terminará llegando a Jhunakhai. El antiguo

líder mongol desconfía, pero también cree que puede estar dejando pasar una oportunidad de robar la sangre que tanto anhela del antiguo Bulscu, y tras meditarlo, finalmente decide arriesgarse y convoca a sus seguidores para planear el ataque, previendo que puede tratarse de una emboscada. Si no consigue su objetivo, por lo menos piensa acabar con algunos de sus enemigos. Prepara un grupo de guerreros para cruzar el Danubio de noche, convertidos en murciélagos o pasando sigilosos bajo las aguas del río.

Y llega la noche del “traslado” a la Casa Redonda, el antiguo anfiteatro militar de Buda. Las calles de Buda se encuentra en gran parte vacías, y cae una ligera lluvia. Nubes de tormenta cubren el cielo nocturno.

Varios cortejos fúnebres salen a la calle. Grupos de ghouls transportan varios ataúdes. Algunos vacíos, y otros con señuelos en letargo. Los personajes y otros Cainitas supervivientes pueden acompañarlos, haciendo creer a sus enemigos que en verdad están protegiendo algo valioso. A cierta distancia, el Príncipe Vencel y varios Cainitas armados aguardan el ataque de los mongoles.

Y en mitad de la noche, grupos de vampiros mongoles saltan desde las sombras, asaltando a los distintos cortejos, que por varios caminos distintos, se dirigen a la Casa Redonda. Los ghouls están armados y plantan resistencia, pero si se encuentran en inferioridad, dejarán su carga en el suelo y echarán a correr. La madera de los ataúdes salta en pedazos, se escuchan maldiciones cuando se encuentran vacíos y gritos de victoria al descubrir un cuerpo aletargado.

El Príncipe Vencel Rikard y sus aliados caen por sorpresa sobre los mongoles. Comienza la batalla, y los personajes podrán demostrar su valor una vez más. La sangre de los enemigos cae.

El enfrentamiento final tendrá lugar en la Casa Redonda. Jhunakhai ha decidido adelantarse, y aguardar la llegada de los Cainitas de Buda-Pest allí. Puede que incluso deje llegar a los personajes con su carga, y aparecer de improviso ordenando cargar a sus seguidores, asesinos y guerreros Anda, Gangrel, Nosferatu, y quizás de algún otro clan.

Un relámpago ilumina el cielo y comienza a llover con fuerza, sacudiendo la arena del anfiteatro, mientras de los huecos laterales de los que antaño salían gladiadores y otros combatientes, saltan los no muertos, tratando de ajustar cuentas definitivamente. Jhunakhai destroza el último ataúd, en el que se encuentra “Bulscu” y sus colmillos se cierran sobre su cuello antes de incorporarse y escupir con un gruñido de rabia.

Jhunakhai y Vencel Rikard se buscan en medio de la batalla. Sus espadas chocan con un restallido metálico. Los personajes sin duda se encontrarán enzarzados en medio de sus propios combates, pero pueden tratar de acudir en ayuda del Príncipe. Haz la escena de la batalla en el anfiteatro tan épica como puedas. Es el momento de que los personajes que hayan sobrevivido hasta ahora reaparezcan y den lo mejor de sí mismos.

Y de las profundidades del anfiteatro, de las catacumbas abandonadas, surgen otros, la privacidad de su refugio alterada por los contendientes de la arena. Se trata de un grupo de criaturas escuálidas y harapientas, con ojos enloquecidos e impulsadas por una locura ciega. Muchos de ellos son mortales, que se lanzan contra quienes han invadido su santuario sin pensar en las consecuencias. Pero otros son Cainitas, una secta de Malkavian que siguen una vieja fe.

La Casa Redonda es el hogar de un mal antiguo que ha sido perturbado. A la luz de los relámpagos y la luna llena, entre las sombras aparece de improviso un guerrero de otro tiempo, vestido con una antigua armadura y con un tocado que quizás quienes conserven la fe en los antiguos dioses reconozcan como Havnor, el dios del trueno y la tormenta de los antiguos magiares.

Los seguidores de Havnor se lanzan contra todos los combatientes, sin reparar en bandos. La batalla se recrudece. De repente, Jhunakhai ve al dios y carga contra él, y éste detiene el golpe de su espada con la suya propia. Los dos Cainitas se enzarzan en combate, mientras el Príncipe Vencel Rikard mira sorprendido y expectante.

Ambos vampiros luchan y se causan heridas, pero finalmente el dios Havnor mira a Jhunakhai, atrapa su mirada, y éste lanza un grito de dolor, dejando caer su espada y llevándose las manos al rostro, mientras se derrumba y comienza a transformarse en un lobo, lanzando aullidos de terror. El dios del trueno sentencia en un antiguo magiar:

-Sólo eres un perro loco.

Convertido en lobo, Jhunakhai lanza un aullido lastimero y sale corriendo del anfiteatro, correrá sin parar hacia el este, lleno de miedo y por los recuerdos de dolor que han despertado en su mente.

Finalmente los rayos del sol del amanecer lo alcanzarán y no se detendrá, desapareciendo en el este de donde vino para siempre.

Por supuesto, los personajes no tienen por qué permanecer indecisos y su intervención puede resultar decisiva en el resultado final, pero si se acercan a Havnor o a Jhunakhai se arriesgan a ser heridos por cualquiera de los dos vampiros. Cuando Jhunakhai haya desaparecido, la batalla se volverá en contra de los mongoles, y el Príncipe Vencel Rikard reunirá a sus aliados dando la orden de retirarse.

Si los personajes miran atrás, verán al antiguo Havnor contemplando indiferente los cadáveres de la batalla, antes de desvanecerse en silencio y volver a las sombras de las que vino.

A la noche siguiente, al margen de lo ocurrido, el Príncipe Vencel Rikard ordenará a sus seguidores que abandonen la ciudad. El rey Bela IV y varios nobles magiares también han decidido dirigirse al oeste en busca de ayuda.

Objetivos: Atraer a los vampiros mongoles y a su líder a una emboscada. Sobrevivir.

¿DÓNDE ESTÁ EL VERDADERO BULSCU?

El líder de los Ventrue Arpád cayó en letargo hace unas décadas y su chiquillo Vencel lo ha ocultado en un lugar seguro y sellado de Buda-Pest. La invasión de los mongoles llegará y pasará sobre él, pero Bulscu seguirá durmiendo hasta despertar, restaurado por su sueño, varios siglos después.

Jhunakhai, el kan de los invasores

Clan: Anda

Generación: 7ª (originalmente 9ª)

Abrazo: 1045

Naturaleza: Autócrata

Conducta: Conquistador

Disciplinas: Animalismo 3, Celeridad 2, Fortaleza 4, Potencia 3, Presencia 2, Protean 4

Camino del Tirano 5

Fuerza de Voluntad 7

Havnor/Octavio, la voz de Kupala

Un chamán en vida, tocó el corazón del dios oscuro Kupala y trató de advertir a otros de peligro. Su locura atrajo la atención de un Malkavian, que le dio su sangre, pero sus lazos oscuros con el mal le llevaron a cometer varios actos viles, que culminaron con la diablerie de su sire.

En gran parte desconocido por los demás Cainitas de Buda-Pest, ha permanecido vigilando desde las sombras, creando un culto en torno al antiguo dios magiar Havnos, cuya figura usurpó, para obtener seguidores y sacrificios para Kupala...no está seguro de si para mantenerlo encadenado o para incrementar su poder.

La invasión de los mongoles resulta una molestia para él, viendo su dominio perturbado. Hubiera permanecido al margen, pero ahora han entrado en su templo y debe protegerlo de los enemigos del dios...o impedir que lo liberen.

Es un hombre alto y musculoso, pelirrojo y despeinado con ojos azules que arden con fanatismo. Lleva una antigua armadura hecha con piezas de diferentes épocas, pero tiene todo el aspecto de un dios del trueno y los relámpagos.

Clan: Malkavian

Generación: 6ª (originalmente 7ª)

Abrazo: 134

Naturaleza: Profeta

Conducta: Profeta

Disciplinas: Auspex 6, Dementación 6, Fortaleza 3, Ofuscación 2, Potencia 3, Presencia 5

Camino del Diablo 8

Fuerza de Voluntad 7

CAPÍTULO SEIS: EL ASEDIO DE ESZTERGOM

Después del saqueo de Buda, el ejército de Batu Kan se dirigió a Esztergom en 1242. Multitud de húngaros se refugiaron en la ciudad. Los mongoles llegaron a la orilla del Danubio, pero no se atrevieron a cruzar el río helado. Los húngaros rompían el hielo de su orilla cada día, pero el invierno fue tan frío que el Danubio se congeló por completo por primera vez en varios años.

Incluso entonces, los mongoles no se aventuraron a cruzar el río, pero los húngaros aprovecharon para meter su ganado en la ciudad. Al ver esto, los mongoles decidieron cruzar de una vez y rodearon la ciudad, utilizando a sus esclavos y prisioneros para levantar una torre de madera muy elevada y sus catapultas bombardearon la ciudad con piedras de día y de noche.

Mientras tanto, los defensores de Esztergom se atrincheraron en el castillo. Había confusión en la ciudad, y los húngaros y otros enterraron sus tesoros, mataron a sus caballos, e incendiaron los suburbios para detener el avance de los mongoles, convirtiendo sus casas y palacios de piedra en fortalezas, luchando calle por calle. Trescientas damas desesperadas salieron de la ciudad pidiendo piedad a los mongoles, pero fueron decapitadas una tras otra.

Desde el castillo, el conde Simón de Bajót, un caballero de origen aragonés, dirigió la defensa de Esztergom con 2.000 soldados y arqueros, y resistieron durante semanas hasta que los mongoles, viendo que no eran capaces de atravesar los muros de piedra, se retiraron.

PRECEDENTES

Los personajes pueden acudir a Esztergom siguiendo la Caza de Sangre convocada por Vencel Rikard contra el Príncipe de la ciudad, o como refugiados que huyen de Buda-Pest tras los sucesos del Capítulo Cinco. En cualquier caso, llegarán antes de que comience el asedio mongol. Si por alguna razón se demoraran o desviarán y se encontraran con el asedio iniciado, tendrán que ingeniar algún medio para abrirse paso, quizás utilizando algún tipo de poder como Ofuscación y Protean.

El Príncipe Geza de Esztergom es consciente de la declaración de una Caza de Sangre por parte de su hermano. Un apresurado caballero del clan Brujah lo atacó, pero fue aprisionado, y de sus labios supo que había sido condenado.

Geza es consciente de que se le acaba el tiempo. Una vez expuesta su traición, sin duda los Ventrue le retirarán su favor y se esforzarán por castigarlo, aunque sólo sea por salvaguardar su honor e impedir que otros clanes interfirieran en sus asuntos, reservándose el castigo del traidor. Pero también se debe a que el propio Geza está cansado, muy cansado, después de varios siglos de lo que considera una existencia de condenación. Para él la invasión de los mongoles no sólo es una herramienta para destruir a los enemigos que odia, sino una señal de que ha comenzado el fin del mundo.

Para Geza esa señal significa liberación, por lo que ha puesto en marcha sus planes para desatar su propio apocalipsis.

EL CORAZÓN OSCURO DE ESZTERGOM

Si los personajes creen que el Príncipe Geza todavía no se ha enterado de la convocatoria de una Caza de Sangre y se presentan sin más, Geza ordenará que sean encarcelados, o mejor, encerrados en una sala a la que prenderá fuego.

Por el contrario, si deciden actuar con más sutileza, los personajes podrán infiltrarse entre los numerosos refugiados que huyen del avance de los mongoles y tratan de encontrar refugio en Esztergom. Si han consultado al Príncipe Vencel Rikard, sabrán que Geza suele celebrar su corte en el palacio del arzobispo de Esztergom.

Será necesario investigar la ciudad, procurando no ser descubiertos, en una caza de gato y ratón. De hecho, es posible que los personajes puedan asentarse en Esztergom sin ser percibidos por Geza durante un tiempo.

Si han Abrazado a András, éste se mostrará muy solícito, y los guiará a la iglesia de Santa Magdalena. También le será posible reconocer a otros ghouls entre los eclesiásticos y los caballeros de San Esteban de la ciudad, de los que los personajes podrán obtener información adicional sobre la ubicación de refugio de Geza, situado en un laberinto de catacumbas bajo la iglesia. András puede guiarlos hasta la entrada de las catacumbas un pasadizo bajo el altar, que estará custodiado por varios ghouls, pero no sabe qué se encuentra en su interior, ya que el Príncipe nunca le ha permitido acceder a su refugio personal.

Más allá se encuentra todo un laberinto, construido en época romana, y restaurado y ampliado en siglos anteriores por el Príncipe Geza. Será complicado orientarse en el mismo. Las paredes están recubiertas por huesos y cráneos robados de tumbas y osarios. Algunos cadáveres completos muestran señales de profanación, especialmente los que pertenecen a eclesiásticos.

En varios puntos del laberinto hay varios frescos de estilo románico, que muestran varias escenas del infierno y el Juicio Final. Murmullos y susurros parecen oírse en la oscuridad, como si los muertos estuvieran inquietos.

Dentro de las catacumbas Geza ha dispuesto algunas defensas, como algunos tramos que se derrumban parcialmente, pero también algunos ghouls y algún chiquillo acechante. Es posible encontrarse con Isabella Bákokcz, pero su vestido de noble ha sido reemplazado por un hábito gris ceniza y su rostro tranquilo está recubierto de arañazos, su cabellera es una maraña salvaje, y sus ojos negros muestran señales de locura, habiendo sucumbido a la Bestia.

Tras una serie de encuentros de anticipación, finalmente se encontrarán con el propio Geza, vestido con un largo manto negro con capucha y con sus vestiduras reales. Mira a los personajes con serenidad cuando entran en una gran sala redonda excavada en la piedra y recubierta de símbolos blasfemos. Sobre el altar, manchado de sangre vieja y reciente, se encuentra un último sacrificio. Ídolos demoníacos cuelgan del techo, con ofrendas de huesos y sangre.

El Príncipe de Esztergom aferra y levanta una cruz de madera que arde en llamas cuando la sostiene. Los personajes pueden sentir que el objeto irradia fe, y sienten una ligera punzada de dolor cuando avanza. Geza se ríe con desprecio.

-¿Podéis sentirlo, verdad? Esta cruz es una reliquia traída de Tierra Santa durante la cruzada. El poder de Dios nos rechaza, pero nosotros seguimos viviendo aunque deberíamos haber muerto, y repetimos una y otra vez el crimen de Caín sin pudor alguno. ¡Estamos condenados!

“Sí, lo estamos, y por lo tanto somos herramientas de condenación. Los mongoles han sido enviados como señal de la ira divina y ahora ha llegado el momento de reunirme con el Creador y abrir la puerta del apocalipsis. ¡Estamos condenados!”

Golpea el altar profanado con la cruz de madera y la rompe. En ese momento, un coro de aullidos y gritos inhumanos sacude la estancia, al mismo tiempo que las paredes comienzan a temblar. Algo responde a la llamada de Geza. Horribles rostros comienzan a brotar de la piedra, criaturas aullantes de piel rojiza como la lava. Puedes utilizar las estadísticas del Horror (**Vampiro: Edad Oscura 20 aniversario**, pág. 402) o diseñar tus propias criaturas en función del equilibrio de poder de la Crónica.

Los demonios atacarán a todos los presentes, y Geza no se resistirá a su destrucción, riéndose como un demente. Sin embargo, las criaturas continúan saliendo de las paredes, y la mejor opción que tienen los personajes es huir. Interpreta una persecución a lo largo del laberinto, pero si consiguen salir y cerrar la entrada del laberinto, estarán a salvo, ya que no serán perseguidos más allá. Cuando se vuelva a consagrar la iglesia profanada y se celebre una misa sobre el altar de la iglesia, la entrada quedará sellada, pero los demonios y criaturas infernales permanecerán en el laberinto, aguardando y esperando a que alguien los llame o los libere de su encierro.

Si alguno de los demonios consigue escapar, el mejor refugio es una iglesia consagrada, aunque debido a la acción corruptora de Geza no quedan muchas en Esztergom. Irónicamente, la sinagoga del barrio judío ha evitado la profanación. Por otra parte, si los personajes quieren asegurarse de expulsar a los demonios, bien pueden convertir el problema en un asunto de la Iglesia, aunque eso atraerá a los cazadores de la Inquisición.

En cualquier caso, con la desaparición de Geza Arpád y en función de la Caza de Sangre, los personajes pueden reclamar el dominio de la ciudad de Esztergom. Sin embargo, se avecina un difícil asedio por parte de los mongoles, pero en este caso los mortales conseguirán resistir, posiblemente con ayuda de los personajes.

Demonio (sugerencia)

Fuerza de Voluntad: 6

Rabia: 15

Gnosis: 5

Esencia: 26

Encantamientos: Puede invocar hasta tres sabuesos infernales. Es inmune al fuego.

Geza Arpad, Arzobispo de Esztergom

Clan: Ventrue

Generación: 7ª

Abrazo: 992

Naturaleza: Celebrante

Conducta: Penitente

Disciplinas: Animalismo 3, Auspex 4, Dementación 1, Dominación 5, Presencia 3, Vicisitud 1

Camino del Diablo 4

Fuerza de Voluntad 7

CONSECUENCIAS

El rey Béla IV de Hungría y su familia consiguen huir a Austria, donde es hecho prisionero por el duque Federico II y liberado a cambio del pago de un rescate y la cesión de tres condados. El rey cede y regresa a Hungría, pidiendo la ayuda del Papa, pero éste se encuentra en guerra con el emperador germánico y no proporciona una ayuda real, a pesar de declarar una cruzada contra los mongoles. El rey húngaro jura lealtad al emperador, pero éste tampoco acude en socorro de los húngaros.

Perseguido por el general mongol Kadan, el rey Bela IV se atrinchera en la isla de Trogir, en el mar Adriático, que los mongoles no consiguen ocupar, por lo que prosiguen su camino hacia Bosnia. Desde la ciudad de Pest, los mongoles intentan organizar la recaudación de impuestos sobre la población y tomar la cosecha, actuando como la nueva autoridad. Muchos campesinos son tomados como esclavos y otros ofrecen sus hijos a los invasores.

No está del todo claro por qué se produce la repentina retirada de los mongoles. En algún momento de 1242 reciben la noticia de que el gran kan Ogodei ha muerto, y Batu kan y sus seguidores se dirigen de regreso al lejano oriente para participar en la elección de su sucesor.

Sin embargo, los mongoles también sufrieron graves pérdidas. La Batalla de Mohi fue más igualada de lo que se pensaba, y a pesar de sus intentos, no consiguieron tomar numerosas fortalezas y ciudades, entre ellas Esztergom, Fehervar, Gyor, Tihany y otras. Muchos castillos y monasterios resistieron igualmente el asedio de los invasores. La resistencia de los húngaros y la dispersión de los ejércitos mongoles finalmente pesaron en la decisión de retirarse. Algunos autores creen que la única intención real de Batu kan era acabar con el poder de los cumanos.

Se estima que alrededor de un 40-50 % de la población del reino de Hungría murió durante la invasión o debido a sus consecuencias inmediatas (alrededor de 1.5 millones de personas), y los daños materiales fueron enormes.

En el mundo de los Cainitas, el Príncipe Vencel Rikard acompaña al rey de Hungría en su huida, y se asegura de que no sea capturado por sus enemigos, contribuyendo a pagar su rescate en Austria. Tras la retirada de los mongoles regresa con el monarca a Buda-Pest, que se convertirá en la nueva capital del reino, en detrimento de Esztergom, que ha resultado muy castigada.

La alianza del Escudo de la Noche se disuelve, y el Príncipe cumple su palabra, distribuyendo dominios en Hungría, y ocupando un espacio que ha quedado en gran parte vacío. Varios Ventrue, especialmente los Arpad, critican que Vencel otorgue dominios a Cainitas de los Bajos Clanes, pero el Príncipe no acepta críticas a la hora de recompensar a quienes le ayudaron en momento de necesidad. Preocupado por la visión de "Havnor", mantiene vigilado el anfiteatro romano de Buda-Pest, pero el antiguo Malkavian parece haber desaparecido, quizás habiéndose marchado a otro lugar.

Por lo que se refiere a los personajes, si realmente contribuyeron a ayudar al Príncipe, serán debidamente recompensados. Tras el paso de los mongoles, existen muchos dominios libres por todo el reino de Hungría, pero debido a la naturaleza competitiva de los Cainitas, no tardan en comenzar de nuevo las intrigas por el poder.

A partir de ahora la Crónica queda en tus manos. La historia del reino, tras esta dura prueba, todavía ofrece nuevos episodios que los personajes jugadores de “Canción triste de Hungría” pueden explorar, navegando a través de las mareas del tiempo.

OTRAS VISIONES: CANCIÓN TRISTE DE...

La invasión de los mongoles no sólo afectó al reino de Hungría. La Crónica puede adaptarse fácilmente a otros países del entorno, como los principados rusos, Polonia o Bulgaria, con otros escenarios y personajes.

Otra posibilidad es interpretar la Crónica desde el punto de vista de los mongoles. Quizás los personajes jugadores son reclutados por el kan Jhunakhai para invadir los reinos del oeste, y su cometido no consiste en defender el reino de Hungría, sino en luchar contra sus defensores. Para esta posibilidad, el suplemento **Vientos de Oriente** resulta útil.

APÉNDICE

Jinete mongol

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3, Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2, Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 2

Talentos: Alerta 1, Atletismo 1, Esquivar 1, Intimidación 1, Pelea 1

Técnicas: Equitación 3, Supervivencia 3, Tiro con Arco 4, Trato con Animales 3

Conocimientos: Medicina 1, Sabiduría Popular 1

Tasfondos: Aliados 1

Camino de la Humanidad: 6

Fuerza de Voluntad: 4

Equipo: Arco corto compuesto, 60 flechas (Ligeras: Daño 3, alcance 275 m / Pesadas: Daño 4, alcance 140 m), lanza, maza, escudo, espada corta, cuerda de crin de caballo, cota o coraza de cuero (equivalente a armadura ligera o compuesta).

Caballo mongol

Atributos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 4 (5 como ghoul).

Fuerza de Voluntad: 4

Niveles de salud: OK/OK/-1/-1/-2/-2/-5/Incapacitado o muerto

Ataque: Pisotón o coz, 6 dados; Mordisco 3 (4 como ghoul) dados

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Pelea 1 (2 como ghoul).

Disciplinas: (Potencia 1 como ghoul).

Reserva de sangre: 5 (6+ como ghoul)

Reglas básicas del combate a caballo.

-La equitación del personaje es el máximo de cualquier reserva de dados de combate a caballo.

-Si el caballo intenta escapar del control del jinete, es necesaria una tirada de Astucia+ Equitación.

-Los caballos adiestrados pueden pisotear a los enemigos con una tirada de Manipulación + Equitación del jinete.

-Para usar una lanza a caballo se requiere al menos Equitación 3 y Armas C.C. 3. Si se obtiene éxito en el ataque se realizan 8 dados de daño. El objetivo impactado debe realizar una tirada de Fuerza + Atletismo (dificultad 4 + los éxitos del atacante) para evitar ser derribado.

-Los arcos disparados a caballo sufren una penalización de +2 al paso o medio galope, y de +4 al trote o más rápido, a menos que se disponga de la especialidad “Montado” en Tiro con Arco.