

Capillas Tremere

La Capilla

Hay capillas en la mayoría de las grandes ciudades de América. Cada Capilla está gobernada por un Regente. Por lo normal, sólo el Regente, y quizá algún Aprendiz de alto nivel, reside de verdad en la capilla, mientras que los demás miembros deben buscar sus propios refugios. Por supuesto, hay numerosas excepciones a esta regla. Cada capilla es responsable de todos los aprendices que haya bajo su tutela. Se aplican las leyes de la hospitalidad, y las capillas están obligadas a prestar refugios -incluso santuario- a los Tremere de otros territorios. No obstante, el Regente puede negar tal hospitalidad si tiene razones para pensar que tal acto podría poner en peligro la seguridad de su capilla o del clan en general.

Las Capillas son de todo tipo, aunque la mayoría procuran evitar la atención innecesaria. Las más ostentosas ocupan grandes mansiones, con frecuencia dentro de un recinto aislado. Las capillas urbanas suelen comprar pequeños edificios de apartamentos, renovándolos de acuerdo con sus necesidades. Una vez establecida, es raro que una capilla se traslade. Aparte de los problemas que implica reubicar el refugio de un vampiro, los Tremere también deben trasladar grandes cantidades de equipo mágico y alquímico, bibliotecas y archivos. Algunas Capillas europeas han estado habitadas durante siglos. Una capilla típica tiene espacio para albergar a tres o cuatro magis residentes, además de habitaciones de invitados.

El laboratorio suele estar en los sótanos, lejos de la vista de los intrusos. Cada magus tiene asignadas áreas específicas del laboratorio, con sellos especiales que lo indican. No se puede entrar en un "sanctum" ajeno sin haber sido previamente invitado. El "sanctum" de un mago es inviolable, e incluso los visitantes invitados renuncian a ciertos derechos al entrar. Aunque no siempre es posible, los magi residentes prefieren que sus laboratorios se encuentren adyacentes a sus cámaras.

Reclutamiento de aprendices

Los Tremere están atados por el Código del clan, y sólo pueden abrazar a un aprendiz con el permiso expreso de su superior. Aunque la tradición muestra preferencia por quienes muestran indicios de tener "el don" los Tremere son pragmáticos, y es frecuente que abracen a humanos que no muestran particulares aptitudes ni interés por la artes mágicas o los poderes paranormales. La iniciación es fría, prosaica y sin pizca de amabilidad, y menos de amor o ternura. Es muy normal que ni siquiera se consulte al iniciado sobre si quiere o no ser convertido en vampiro, y que el magus se limite a disponer de él sin aviso ni explicación. Los Tremere ven con desagrado las relaciones personales, prefiriendo enfatizar al clan como la familia del individuo.

La ley Tremere y el Tribunal.

La ley Tremere es intrincada, resolviendo las disputas entre magi individuales, capillas, Señores e incluso Pontífices. Por lo general, el clan anima a sus miembros a resolver sus conflictos de forma pacífica, pero el tribunal ofrece su arbitraje a los que son incapaces. Un tribunal normal está formado por doce magi de rango Regente o superior, aunque en casos de emergencia basta con siete. Los miembros son elegidos por el Consejero a cargo de la región donde ha tenido lugar la disputa.

Normalmente, los tribunales se reúnen una vez al año para escuchar los casos, aunque también pueden ser convocados de inmediato cuando el caso es urgente. Aunque el Juramento de Tremere, formulado por todos los iniciados