

LOS VAMPIROS DE MARRUECOS

Por Manuel Ángel Gayoso Peña iuvens@hotmail.com

Nota del autor: No existe una forma correcta de transliterar el árabe-marroquí al alfabeto latino. Entre otras cosas, el significado de las palabras árabes depende hasta tal punto de la entonación y el énfasis que incluso una transliteración “correcta” puede ser del todo inservible si se pronuncia de forma errónea. En la mayoría de las obras con carácter filológico y científico se emplean toda una serie de marcas diacríticas que ayudan al lector a acercarse a la complejidad y riqueza del idioma árabe.

Sin embargo, este artículo está pensado sobre todo, como un suplemento para el juego de rol **Vampiro: la Mascarada**, y la rigurosidad filológica resulta contraproducente, por lo que me he inclinado por la simplicidad y la coherencia.

Por otra parte, se supone que el suplemento está ambientado a finales de 1999, poco después del ascenso al poder del rey Mohamed VI de Marruecos y la muerte de Sidi Ibrahim, del clan Lasombra, el Imán de Marruecos.

Que disfrutéis con la lectura.

LA TIERRA DEL SOL PONIENTE

A pocos kilómetros de Europa se encuentra un país que sugiere un caudal de imágenes y experiencias fascinantes: olores, sabores y sonidos diferentes, la quietud del desierto del Sahara, el ajeteo y las mil tentaciones de bazares y zocos. La tierra ofrece una gran diversidad geográfica, desde los picos nevados del Atlas hasta el bochornoso calor del desierto, que han forjado múltiples culturas de gran riqueza, tan diferentes como sus paisajes, desde los bereberes del norte a los saharauis del sur.

Y cuando el manto del ocaso cubre Marruecos esa misma diversidad palpita y adquiere nueva forma entre los vampiros, que pululan entre las sombras nocturnas llevando a cabo sus guerras y proyectos milenarios.

Para el observador exterior, parece que el país se encuentra dividido por la guerra entre la Camarilla y el Sabbat, rivales por antonomasia, pero sin embargo, a medida que la perspectiva se aproxima aparecen numerosas facciones y rivalidades, clanes y filosofías, que se solapan, alían y luchan entre sí, convirtiendo el territorio en un crisol en ebullición. Las rivalidades de los antiguos siguen vigentes en las luchas de los jóvenes y la Yihad vampírica adquiere un sentido muy real en Marruecos. Las conspiraciones sutiles se mezclan con el ocasional estallido de la violencia, y las distintas facciones se ven obligadas, de mejor o peor grado, a convivir en los mismos dominios. Por otro lado, las costumbres occidentales y musulmanas encuentran un campo de batalla entre los choques de los descendientes de Caín. La fe y la razón se convierten en herramientas en manos de los vampiros.

Esta tierra ha recibido la llegada de numerosos visitantes y conquistadores a lo largo de los siglos. En sus primeros días las tribus nómadas lucharon y se aliaron con los invasores cartagineses y romanos, posteriormente el Islam y los árabes de Oriente Medio dejaron su impronta sobre ella, dejando paso a las sucesivas dinastías de sultanes y por último a los colonizadores españoles y franceses. Todas estas civilizaciones han repercutido sobre los vampiros marroquíes, dejando una serie de conflictos no resueltos, y que de vez en cuando vuelven a estallar con inusitada violencia. Los antiguos, hijos de noches pasadas, murmuran temerosos ante los sucesos más nimios, obsesionados con las leyendas sobre el despertar de los Antediluvianos y la llegada de la Gehenna.

Y hacen bien en preocuparse, pues su temerosa espera ha terminado...

IDIOMAS

El árabe es el idioma oficial de Marruecos, aunque el francés aún se usa mucho en las ciudades (mucho menos en el ámbito rural bereber). El árabe marroquí, conocido como *darija*, es un dialecto del árabe estándar, pero difiere de éste en tantos aspectos que casi se puede considerar otro idioma. El francés sigue manteniendo su importancia en la educación, los negocios y la prensa. Existen tres grandes dialectos del bereber, sobre todo en las montañas del Rif y del Atlas. Los medios de comunicación modernos han contribuido a que sólo quede una minoría de bereberes monolingües; la mayoría hablan al menos algo de árabe. En menor medida que el francés, el español se ha mantenido en zonas del norte del país, aunque también se puede oír en el antiguo territorio español del Sahara Occidental y en la antigua colonia de Sidi Ifni. Actualmente también comienza a generalizarse el uso del inglés.

LA CAMARILLA

Aunque es sin duda la secta vampírica minoritaria de Marruecos, su influencia sobrepasa claramente a su número. Aliados nominalmente con los Ashirra, varios Vástagos europeos llegaron durante el siglo XIX, acompañando sobre todo los esfuerzos de la colonización francesa, y en menor medida, la española. Aunque ayudaron a los Ashirra a luchar contra la Mano Negra y el Sabbat, también

contribuyeron a extender las costumbres occidentales, algo que no sentó muy bien a los vampiros musulmanes más tradicionales. Durante la Segunda Guerra Mundial nuevos Vástagos, refugiados europeos y emigrantes americanos, se asentaron en Marruecos, principalmente en las ciudades costeras.

La colonización creó una brecha entre la Camarilla y los Ashirra, que quedó manifiesta a partir de 1956, con la independencia del país. En varios momentos se produjeron incidentes e incluso se temió que ambos grupos llegaran a una ruptura permanente. En última instancia la presencia de un enemigo común ha impedido que los rencores se hayan extendido demasiado.

Afortunadamente, ambas sectas han llegado a acuerdos puntuales, gobernando de forma autónoma en los dominios que comparten. Sin embargo, la Camarilla ha debido ceder terreno ante sus aliados a medida que el proceso descolonizador avanzaba. En estos momentos los vampiros que afirman seguir los dictados de la Camarilla constituyen un tercio de la alianza entre Vástagos y Ashirra. Entre ellos se encuentran no sólo vampiros europeos, sino también vampiros musulmanes “descarriados” que no se preocupan en exceso por los principios del Islam, ya sea porque han adoptado una visión flexible y moderna de su religión o porque simplemente les importa un bledo. Sin embargo, muchos de estos vampiros musulmanes no tienen ningún inconveniente en reafirmar su alianza en cualquiera de las dos facciones según su conveniencia, y en muchas ocasiones la pertenencia de un vampiro marroquí a la Camarilla o los Ashirra no está del todo clara.

Como institución la Camarilla se encuentra presente en los dominios de Casablanca y Tánger, que controla de forma directa, aunque sus agentes se extienden también por el centro y el sur del país, sobre todo en el antiguo territorio de la colonización francesa.

LOS ASHIRRA

Los Ashirra o “hermanos” son una secta musulmana de vampiros que se formó en torno al año 622, basándose en los principios de que cualquier ser que acepte el Islam puede redimirse y que la inmortalidad no excluye a los Vástagos del juicio de Alá. Desde sus inicios en Arabia se extendió siguiendo los pasos de los musulmanes, llegando hasta Marruecos, donde actualmente es la secta vampírica con mayor influencia y número de miembros. Los Ashirra se enorgullecen de basar su autoridad en el mérito religioso en lugar de simplemente la edad y el poder. La fuerza de la secta sería imparable...si todos sus miembros mirasen en la misma dirección, pero la realidad es que los vampiros Ashirra sólo están unidos por lazos culturales y espirituales y no siempre han sido capaces de cooperar. Ninguno de ellos puede afirmar que sus acciones no estén mancilladas por los primitivos juegos de la intriga y el poder. Al igual que ocurre entre el resto de la Estirpe los choques de voluntades y las traiciones no son desconocidos.

Los **conservadores** son particularmente estrictos en su adherencia a los principios del Islam y la devoción a Alá, oponiéndose a la cultura occidental, al Abrazo de mujeres (o alimentarse de ellas) y otras tradiciones musulmanas. Aunque esta facción es la más pequeña, muchos de los antiguos marroquíes más importantes pertenecen a ella. Son particularmente fuertes en el dominio de Fez, en el que no permiten la presencia de ningún vampiro ajeno a los Ashirra.

Los **moderados** respaldan el Islam, pero desde una perspectiva más liberal, y se oponen a una visión estricta, aislada y estancada del mismo. Enfatizan la devoción islámica mediante el aprendizaje y el debate, en contraposición a la ortodoxia y el dogma de los conservadores, permitiéndose prácticas que serían censuradas por sus hermanos más estrictos. Componen la mayoría de los Ashirra marroquíes, y son los principales partidarios de la alianza con la Camarilla.

Los **descarriados**, como ya se ha mencionado, no se preocupan por los principios del Islam, o sólo los siguen por conveniencia. Aunque algunos son meramente escépticos o particularmente afectos a la cultura occidental, otros se entregan a prácticas perversas o a caprichos desenfrenados.

Como ocurre en otros lugares del mundo, los Ashirra compiten por el control. Al vampiro que es capaz de imponer su voluntad sobre un dominio se le conoce como **sultán**, el equivalente del príncipe, un título que se emplea independientemente de la religión que siga. Debido al peso de los Ashirra en el país, se espera que éste se someta a las necesidades de la *unma* o comunidad vampírica musulmana.

El líder de cualquier comunidad Ashirra es el **imán**, que se encarga de hacer cumplir las leyes del Islam, y del mantenimiento de la mezquita para los vampiros de cada dominio. En los dominios de la Camarilla el imán representa a los Ashirra frente al sultán, mientras que en los dominios de los Ashirra ambos cargos se solapan.

El imán es elegido por los **ulemas**, estudiosos del Corán y los Hadith (escritos y proverbios sobre el profeta Mahoma), que son respetados por la comunidad. Suelen aconsejar al imán en cuestiones de fe, pero también pueden controlar un gran poder político, y muchos ocupan la posición de Primogénitos de sus clanes, aunque no siempre es así.

Los **cadíes** son los juristas de la religión islámica, que estudian las leyes dictadas por Mahoma y las interpretan en las disputas y crímenes. Son el equivalente de los arcontes de la Camarilla, aunque cada tipo de juez sólo tiene autoridad en su respectiva secta. Debido a esta situación, la seguridad normalmente es compartida por ambos grupos cuando se encuentran en un mismo dominio.

EL SABBAT

Debido a sus raíces occidentales y europeas, los vampiros del Sabbat se encuentran en Marruecos en una encrucijada similar a la Camarilla, aunque mejor asentada, pues desde un principio los Cainitas reconocieron la autoridad y la presencia de su secta hermana, la Mano Negra, que es quien verdaderamente controla las actividades de la Espada de Caín en Marruecos. Muchos altos cargos mantienen posiciones en ambas sectas.

Durante el siglo XIX, y a medida que la Camarilla y los Ashirra ganaban terreno en la zona de colonización francesa, varios vampiros españoles del Sabbat acudieron a Marruecos, tanto para ayudar a sus hermanos como para beneficiar sus propios intereses, sin embargo los antiguos de la Mano Negra mantuvieron su autoridad, reclutando a los elementos más meritorios de la Espada de Caín y expulsando o desechando al resto. La presencia de la secta se hizo especialmente fuerte en el norte, en la zona de colonización española, desde donde los Cainitas realizaron varias incursiones contra los Vástagos franceses y sus esbirros. Cuando Marruecos alcanzó la independencia en 1956 se apoderaron de la nueva capital, Rabat.

Los términos cristianos adoptados por el Sabbat en Occidente no se ajustan a la cultura musulmana marroquí, donde la secta ha adoptado muchos términos, ritos y tradiciones de la Mano Negra, asentada previamente en el país y conocedora de la situación local. Muchos de estos términos de carácter religioso coinciden con los de los Ashirra, pero mientras los Vástagos musulmanes los emplean con reverencia y un significado religioso, los Cainitas les dan un sentido perverso y paródico. No ayuda al entendimiento el hecho de que el Sabbat ha acogido entre sus filas a muchos descarriados y herejes de la secta de los Ashirra.

Arzobispo-**Imán**

Obispo-**Emir**

Ductus-**Jequé**

Cofradía/Manada-**Kamut**

Actualmente el Sabbat marroquí se encuentra en una situación convulsa. De la misma forma que la muerte del Cardenal Ambrosio Luis Moncada ha supuesto un revulsivo para el conjunto de la secta, especialmente en España, los Cainitas marroquíes también se vieron privados de su líder, el Imán Sidi Ibrahim, que se encontraba en la ciudad de Madrid visitando al Cardenal. Sidi Ibrahim fue secuestrado y torturado por un grupo de renegados Assamitas de la Mano Negra, que traicionaron a su secta y participaron en el asesinato de Moncada.

Los Cainitas del Sabbat se encuentran ahora divididos, luchando entre sí por la sucesión de Ibrahim, y algunos incluso han acusado de traición a la Mano Negra, que también atraviesa una situación delicada debido a problemas internos.

LA MANO NEGRA

Para los vampiros de la Camarilla, la Mano Negra es un sinónimo del Sabbat, para otros se trata de un subgrupo de guerreros de elite dentro del Sabbat. Sin embargo, los más antiguos conocen leyendas sobre la terrible reputación de la Mano Negra y saben que la secta es anterior a la existencia de la Camarilla y el Sabbat. Pero ni siquiera estos antiguos conocen todos sus secretos.

Realmente la Mano Negra es un culto formado por varias facciones de tradición mística basadas en el conocimiento de Caín, cuyos misterios son enseñados únicamente a los miembros que se ganan el derecho de poseer ese conocimiento. Sus objetivos políticos van mucho más allá del Sabbat, y los ideales de sus fundadores siguen vigentes aunque muchos hayan desaparecido.

Los agentes de la Mano Negra llegaron al Magreb en el siglo V, cuando la secta se enfrentaba a un cisma entre sus filas, supuestamente instigado por los Seguidores de Set. Los vampiros de la Mano Negra reclutaron aliados entre los Cainitas bereberes. Finalmente la facción oriental o Tal'mahe'Ra se impuso, y la zona quedaría bajo su influencia hasta la reunificación de la secta en el siglo XVIII.

La Tal'mahe'Ra se aisló de la Mano Occidental o *Manus Nigrum*, pero se vio debilitada por sus constantes batallas contra los Assamitas y los Seguidores de Set y la protección de la fortaleza de Enoch, un reflejo fantasmal de la supuesta ciudad de Caín que se encontraba oculta en las profundidades del Inframundo.

Con la llegada de los musulmanes en el siglo VII varios vampiros de la Tal'mahe'Ra se convirtieron al Islam y se infiltraron entre los Ashirra, entre ellos Pelagón, un guerrero Assamita, que era el líder de la secta en el Magreb. Sin embargo, Pelagón y sus servidores estaban descontentos por lo que consideraban una intromisión indebida de los vampiros en el mundo de los mortales (además de que se resentían ante lo que consideraban invasores de su dominio), por lo que en cuanto tuvieron oportunidad provocaron problemas internos entre los Ashirra, y rencillas entre los vampiros marroquíes. Aunque la Revuelta Anarquista no tuvo las mismas repercusiones en Marruecos, sí provocó el debilitamiento de clanes como los Qabilat al-Khayal (Lasombra) y los Mushakis (Brujah).

Tras la derrota de los Assamitas por la Camarilla, Pelagón se uniría a los antitribu junto con muchos de sus descendientes, que encontraron refugio dentro de la Mano Negra y el Sabbat. Pelagón fue

uno de los principales artífices de la reunificación entre la Tal'mahe'Ra y la Mano Negra Occidental en el siglo XVIII. Poco después sería asesinado, supuestamente por los Seguidores de Set, aunque hay quien atribuye su muerte a miembros de la Mano Negra descontentos con la reunificación de la secta.

El sucesor de Pelagón fue su chiquillo Ziryab, quien se convirtió en Dominio de la Mano Negra de Marruecos y fortaleció la secta a costa del Sabbat, sometiéndolo prácticamente a la Espada de Caín a través de su autoridad y favoreciendo el ascenso de grupos afines o como fachada para cubrir el verdadero alcance de su poder. Entre estos grupos se encontraba otro culto nodista conocido como la Tribu Perdida o las Lágrimas de Zillah.

La Mano Negra prosiguió su guerra contra los Ashirra, los Assamitas y los Seguidores de Set, y hubiera podido controlar por completo Marruecos de no haber sido por la intervención de la Camarilla durante la colonización europea. Aunque esta intervención creó una brecha en la alianza entre la Camarilla y los Ashirra lo cierto es que cumplió su objetivo de impedir el predominio de la Mano Negra y el Sabbat en la zona. Ziryab reaccionó atrayendo a varias manadas y cofradías del Sabbat europeo que se asentaron en la zona de colonización española y detuvieron a sus enemigos.

La secta recuperó su iniciativa tras la independencia de Marruecos, extendiéndose por todo el país, aunque no pudo alcanzar su objetivo de controlarlo por completo, debido a la fortaleza de sus numerosos enemigos, por lo que se dedicó a asentar su influencia.

La caída de la ciudad de Enoch en 1999 y la fragmentación de la Mano Negra en distintos subgrupos que se limitaban a defender sus intereses particulares extendieron una marea de confusión entre las filas de la secta. Ziryab desapareció misteriosamente, y muchos lo consideraron un traidor, o peor aún, un cobarde. Con Ziryab se fueron muchos antitribu Assamitas que se unieron a las filas de su antiguo clan.

Actualmente se está produciendo una rápida reorganización dentro de la Mano Negra. Un nuevo Dominio ha asumido el mando e intenta mantener el poder de la organización dentro de la Espada de Caín, aunque su influencia se escurre debido a los problemas internos de ambas.

LAS SENDAS DE ILUMINACIÓN

Debido a la fuerte influencia de la Mano Negra en Marruecos, sus códigos morales han tenido un enorme peso dentro de los vampiros de la Espada de Caín. No obstante, más de la mitad de los vampiros de la secta se han aferrado a su humanidad a través de los siglos, aunque haya sido erosionada con el paso del tiempo.

La Senda de Caín es con mucho la más fuerte y predominante en el Sabbat y la Mano Negra de Marruecos. Dado el interés de la Mano Negra en Caín como padre de todos los vampiros, su popularidad es realmente comprensible. Después de que numerosos antitribu Assamitas abandonaran la secta, sus seguidores disminuyeron, aunque no de forma significativa.

La Senda del Acuerdo Honorable constituye el otro fiel de la balanza en la Mano Negra de Marruecos, siendo sin duda casi tan ampliamente seguida como la Senda de Caín, a pesar de que en las Noches Finales sus ideales son constantemente puestos a prueba. En Marruecos los Caballeros reciben el nombre de Ghazi, e incorporan en su filosofía numerosos elementos y tradiciones musulmanes.

La Senda del Poder y la Voz Interior está bien representada en ambas sectas después de la Senda de Caín y la Senda del Acuerdo Honorable. Muchos altos cargos del Sabbat la siguen (en secreto o no) y con frecuencia utilizan sus enseñanzas para justificar decisiones de guerra cuestionables o para escapar de asuntos políticos demasiado candentes.

La Senda de la Muerte y el Alma sigue a las anteriores a una considerable distancia, y aunque se consideran el contrapunto de la Senda de Caín, lo cierto es que no tienen el suficiente número como para constituir una oposición apreciable.

La Senda de los Cátaros ha sido asumida recientemente por miembros decadentes del Sabbat, principalmente por miembros europeos que tratan de corromper a los descarriados Ashirra con el materialismo y los placeres occidentales. Se rumorea que estos decadentes han realizado pactos con los Seguidores de Set.

FAMILIAS DE APARECIDOS

Debido a que son los vampiros del clan Tzimisce quienes más confían en las familias de aparecidos, y a la escasa o nula presencia de este linaje en Marruecos, la presencia de los aparecidos del Sabbat ha sido prácticamente inexistente en el país, salvo por visitas ocasionales.

No obstante, la Mano Negra también ha convertido a familias enteras en sus servidores ghouls, y mediante misteriosos métodos místicos las convirtieron en aparecidos. Sin embargo, la Mano Negra no ha compartido a estos servidores con los vampiros de la Espada de Caín, y su existencia constituye un secreto. Cuando miembros ajenos a la secta los han descubierto, han creído que se trataba de ghouls normales o miembros de familias de aparecidos del Sabbat.

Seggabine (Rafastio)- Se desconoce cómo esta familia de aparecidos llegó desde el valle del Po en el norte de Italia hasta Marruecos, aunque según informaciones fragmentadas podrían haber llegado en el siglo VIII ocultos en un cargamento de esclavos para servir a los antiguos de la Tal'mahe'Ra.

Los Rafastio era una familia de brujas y hechiceros y pusieron sus talentos místicos al servicio de sus amos. Comenzaron trabajando como seggabine (tintoreros), viajando entre las ciudades marroquíes para vender sus mercancías y así recibieron su apodo. Al principio se asentaron en torno a la ciudad de Fez, pero se extendieron por todo Marruecos en sus misiones para la Mano Negra.

Con la formación del Sabbat, los Seggabine continuaron con sus habituales prácticas, pero pasaron a servir únicamente a un antiguo Nosferatu de la Tal'mahe'Ra conocido como Zafar, quien ordenó a los Rafastio que ocultaran su presencia de los vampiros de la Espada de Caín, pues conocían secretos sobre la Mano Negra que no debían salir a la luz. Cuando era necesario se hacían pasar por ghouls, pero procuraban actuar en secreto y a salvo de miradas indiscretas.

Durante el siglo XVIII y después de un ataque de los Seguidores de Set que diezmó a la familia, los Seggabine se trasladaron a la ciudad de Casablanca, entonces en poder de los Ashirra, pero donde también se encontraban algunos de los espías de la Mano Negra. La familia prosperó, continuando con el negocio de los tejidos y tintes y el servicio a sus amos inmortales.

En 1999, tras la destrucción de la Mano Negra, varios de los antiguos de la secta desaparecieron, y los Seggabine aprovecharon la ocasión para rebelarse. La matriarca de la familia, Nyssa Seggabine, consideró que sus amos habían sido juzgados indignos y que los Seggabine debían sobrevivir por su cuenta. No obstante, la necesidad de sangre vampírica para mantener a los miembros más ancianos de la familia se convirtió en un problema, y tras una discusión y debate interno que duró varios meses, los Seggabine decidieron buscar nuevos patronos.

Los vampiros del clan Tremere tenían grandes dificultades para acceder a Marruecos y sus secretos místicos, debido a sus numerosos enemigos. Nyssa se presentó ante el embajador del clan en Casablanca y tras proporcionarle valiosa información, como muestra de confianza, le ofreció sus servicios. Se alcanzó un acuerdo: a cambio de actuar como agentes para los Tremere, Nyssa y su familia recibirían periódicas entregas de sangre vampírica.

Por el momento el pacto entre ambas partes ha funcionado bien. Como precaución, Nyssa no ha revelado la extensión de su red familiar a los Tremere, y de hecho, ha ordenado a varios miembros de su familia que preparen un refugio en una finca particular en Sidi Ifni por si los Seggabine se encontraran en problemas. Sin embargo, la familia ha sufrido numerosas bajas desde la destrucción de la Mano Negra, y muchos temen que los Seggabine terminen por enfrentarse a la extinción.

Los Seggabine más valiosos aprenden distintas formas de magia menor, especializándose en la Alquimia y la comunicación con los espíritus. También son capaces de elaborar venenos que afectan a los Vástagos. La familia es muy próspera, habiendo acumulado riquezas a lo largo de varios siglos, que les han permitido dedicarse a sus estudios místicos.

EL INCONNU

Los vampiros de la Mano Negra llevan mucho tiempo preocupados por su desconocimiento del Inconnu, una secta igual o quizás más antigua que ellos. Sin embargo, los antiguos Inconnu nunca han pasado a la acción, pareciendo limitarse a observar y vigilar, aún siendo la facción que mayor conocimiento puede tener sobre los descendientes de Caín.

Oficialmente y hasta donde el resto de los vampiros marroquíes sabe, el Inconnu no tiene representantes en Marruecos, o si los tiene, mantienen una presencia extremadamente discreta. Hay quien afirma que tal vez algún antiguo Matusalén abrazado entre los bereberes antes de la llegada de los romanos *puede* tener relación con esta enigmática secta. Sin embargo, la identidad de este vampiro, si es que existe, es tan misteriosa como su ubicación.

CLANES VAMPÍRICOS

A continuación se expone una visión general sobre la presencia de los distintos clanes vampíricos, junto con su denominación árabe entre paréntesis.

Assamitas (Banu Haqim)- Los Asesinos constituyen el clan más influyente de Marruecos, y de hecho constituyen una facción propia en la Yihad vampírica que afecta a la zona. Existen Assamitas presentes en prácticamente todas las grandes facciones y sectas, y algunos miembros han alcanzado grandes posiciones.

La facción más fuerte y numerosa dentro del clan son los *Lealistas*, que obedecen las órdenes de Alamut, el corazón espiritual del linaje. Sostienen que son superiores a los demás vampiros, y la mayoría están familiarizados en mayor o menor grado con las enseñanzas de la Senda de la Sangre y las cumplen en su comportamiento, sigan o no su filosofía. Los Lealistas constituían una facción independiente, luchando contra la Camarilla, el Sabbat, la Mano Negra, etc. o alquilando sus servicios a las partes en disputa. Desde que el Matusalén Ur-Shulgi rompió la maldición que impedía a los Assamitas cometer diablerie, la

facción Lealista ha recibido a numerosos antitribu que deseaban reconciliarse con el clan, pero al mismo tiempo también ha perdido adeptos, sobre todo entre los Asesinos musulmanes que seguían con tibieza los principios de la Senda de la Sangre. Ahora los Lealistas se preparan para lanzar una ofensiva contra los demás vampiros, sembrando el terror y el odio hacia los Hijos de Haqim.

Los *Cismáticos* constituyen la segunda facción Assamita en fuerza e influencia, habiéndose escindido del cuerpo principal del clan después de que el Matusalén Ur-Shulgi se hiciera con el poder en Alamut, debido sobre todo a cuestiones de fe, ya que Ur-Shulgi decretó el cese inmediato de cualquier adoración ajena al Antediluviano Haqim, algo que no sentó demasiado bien a los vampiros musulmanes del clan, pero también a los que seguían otras religiones o que preferían coexistir en paz con otros clanes. Aunque muchos Cismáticos encontraron refugio entre los Ashirra, entre los que se encontraban previamente muchos de sus hermanos, a principios del año 2000 los Cismáticos comenzaron negociaciones con la Camarilla para convertirse en aliados o incluso miembros de pleno derecho.

Los *Antitribu*, los Assamitas que servían al Sabbat y la Mano Negra, y que no se sometieron a la maldición que impedía al clan cometer diablerie, son la facción que más bajas ha sufrido en los últimos tiempos. Varios antiguos se unieron a los Lealistas con el despertar de Ur-Shulgi, pero no fue la única traición. En 1999 algunos Assamitas de la Mano Negra colaboraron en el asesinato del Cardenal Moncada y del Imán Ibrahim, y la acción fue respondida con una sangrienta represalia. Cuando el Matusalén Ur-Shulgi apareció en Alamut y reorganizó el clan, algunos Assamitas Cismáticos intentaron unirse a los Antitribu, pero el recuerdo de la traición es todavía demasiado reciente, y muchos fueron rechazados, cuando no destruidos. En estos momentos los Antitribu Assamitas se encuentran en una posición precaria. La mayoría de sus miembros en el Sabbat y la Mano Negra, salvo una selecta minoría, han desaparecido o abandonado sus puestos, mientras que otros han sido destruidos en las represalias que siguieron. Aunque su número sigue siendo significativo, ha sido reducido a menos de una tercera parte en Marruecos.

Un puñado de los Assamitas marroquíes constituyen una línea de sangre propia, surgida entre la casta de los guerreros que adoptaron el estilo nómada de las tribus del desierto. Estos Asesinos, han adoptado el poder del Animalismo renunciando a la Ofuscación. Aunque nominalmente han permanecido fieles a las órdenes de Alamut, en general prefieren mantenerse apartados de la Yihad vampírica.

Brujah (Mushakis)- Aunque no el más influyente, el Bayt Mushakis constituye el más numeroso de Marruecos y el más diversificado, siendo uno de los pilares de los Ashirra marroquíes, pues los antiguos se cuentan entre los imanes, cadíes y eruditos musulmanes más respetados por la secta, custodiando algunos de los registros más antiguos. Para ellos el Islam constituye un ejercicio de filosofía, una interpretación religiosa y un ideal de igualdad que les recuerda la legendaria Cartago. Sin embargo, la opinión del clan no es unánime, y engrosan por igual las filas de los conservadores, moderados y descarriados.

Los Antitribu Brujah no son tan numerosos como sus compañeros de los Ashirra o de la Camarilla, pero son el principal apoyo de la Espada de Caín. Sin embargo, casi todos sus miembros pertenecen al Sabbat, y pocos han sido admitidos en la Mano Negra, aunque esta situación está cambiando desde la deserción masiva de los Assamitas.

Gangrel (Wah'Sheen)-El Bayt Wah'Sheen ya se encontraba presente en Marruecos antes de la llegada del Islam, alimentándose de las tribus nómadas que habitaban en Marruecos, y la llegada primero de los romanos y posteriormente de los musulmanes no les agradó. Muchos optaron por emigrar hacia el África subsahariana, evitando el avance de la civilización. Sin embargo, durante la Edad Media, un grupo de Gangrel procedentes de Al-Ándalus, y en su mayoría descendientes del Matusalén Shabaqo el Nubio adoptaron el Islam y se diseminaron por el Norte de África. En su asociación con los musulmanes se enfrentaron con el resto de su clan, y han conseguido sobrevivir hasta las Noches Finales, aunque no son especialmente numerosos. Actualmente la mayoría de los Wa'Sheen marroquíes son Ashirra y algunos de los exiliados de la Camarilla han visto una alternativa en la conversión al Islam.

En contraste, muchos Wa'Sheen que se resistieron al avance del Islam y se enfrentaron a los Ashirra en la Edad Media, encontraron refugio en las filas de la Mano Negra, y después de los Assamitas eran el bayt más numeroso. Muchos han tomado el lugar de los Banu Haqim tras su deserción.

Existe un tercer grupo minoritario, aunque importante, de Wa'Sheen independientes que han abandonado la guerra de sectas para acompañar a las últimas tribus nómadas del desierto, desplazándose con ellas y compitiendo con un linaje de hombres chacal por el territorio. Algunos de estos Wa'Sheen son descendientes del antiguo Hassani, abrazado entre los Akunanse, un linaje subsahariano de los vampiros africanos conocidos como Laibon.

Giovanni-Los Capadocios (Qabilat al-Mawt), tuvieron una pequeña pero significativa presencia en Marruecos durante la Edad Media, sobre todo en los puertos de Tánger y Ceuta. Pocos se convirtieron en verdaderos creyentes de las enseñanzas de Mahoma, y muchos sufrieron ante el avance de los musulmanes y los Ashirra. Sin embargo, cuando estalló la guerra entre vampiros antiguos y jóvenes, un antiguo llamado Khayrat se unió a la revuelta, azuzando a los rebeldes contra los Ashirra, y destruyendo a algunos de sus antiguos. En las guerras que siguieron Khayrat sería destruido en el siglo XVI y sus

escasos descendientes, que se unieron a la Mano Negra, también desaparecieron en las décadas siguientes.

Los sucesores de los Capadocios fueron la familia de nigromantes venecianos conocidos como Giovanni, aunque durante mucho tiempo permanecieron ajenos al mundo islámico, concentrados en su supervivencia y expansión comercial. Sin embargo, a medida que buscaban nuevos mercados la situación cambió, y los agentes mortales del clan realizaron acuerdos mercantiles con los comerciantes y sultanes marroquíes.

En el siglo XVII los Giovanni “adoptaron” en su clan a la familia Ghiberti, un grupo de esclavistas holandeses, que participaban en la trata de negros entre África y las colonias del Nuevo Mundo. Los Ghiberti realizaron pactos con los sultanes del Magreb, pero su presencia no sería significativa hasta el siglo XX, durante la expansión colonial francesa.

Tras realizar una serie de pactos con los vampiros locales, y especialmente con los Seguidores de Set, los Ghiberti adquirieron diversos edificios y propiedades en la ciudad de Marrakech, que se convirtió en una importante base de operaciones para el Clan de la Muerte. Numerosos miembros del clan Giovanni iban y venían, manteniendo una presencia constante y realizando pactos puntuales con otros linajes, pero sin comprometer abiertamente su neutralidad en los conflictos vampíricos.

En 1999 se produjo un terrible cataclismo en Marrakech, conocido entre los vampiros locales como “la Tormenta Gris”. Todos los Ghiberti desaparecieron repentinamente, así como los vampiros de la ciudad de Marrakech. Los informes sobre la ciudad son confusos, aunque según los agentes que han conseguido regresar parece que muchos muertos y fantasmas se han alzado de sus tumbas. Los Giovanni han intentado acceder a Marrakech, pero hasta el momento sus intentos han sido infructuosos, debido a la miasma espiritual que parece rodear la ciudad.

Lasombra (Qabilat al-Khayal)- Aunque el Qabilat al-Khayal jugó un papel fundamental en la fundación de los Ashirra, el clan ha sufrido una progresiva caída desde los inicios del Islam. En Marruecos nunca fueron muy numerosos, pues muchos miembros del linaje prefirieron asentarse en las prósperas ciudades de la cercana Al-Ándalus. A medida que la Reconquista cristiana avanzaba, fueron expulsados y se refugiaron en el Norte de África.

Entonces estalló la “Guerra de los Hermanos”, una guerra entre dos facciones, una de ellas liderada por los fieles Ashirra y otra de vampiros descontentos y amargados procedentes de Al-Ándalus, que consideraban que su religión era un fraude. Aunque en principio eran minoría, cuando el Antediluviano Lasombra fue diabolizado en 1405, los rebeldes obtuvieron nuevos aliados y los fieles Ashirra se encontraron en minoría, convirtiéndose en antitribu.

Los antitribu Lasombra se aliaron con los Ashirra y la Camarilla, lanzándose al mar con los piratas berberiscos y atacando las posesiones del Sabbat siempre que podían. Sin embargo, los Lasombra del Sabbat, liderados por Sidi Ibrahim, se concentraron en la destrucción de sus hermanos, destruyéndolos o expulsándolos progresivamente de Marruecos. Con la decadencia de la piratería y la llegada del colonialismo europeo, no quedaba ningún antitribu Lasombra en el país.

De esta manera actualmente el Qabilat al-Khayal de Marruecos forma parte íntegra del Sabbat y de la Mano Negra, y es uno de los linajes más poderosos. Durante mucho tiempo Sidi Ibrahim fue el Imán renegado que regía los destinos de la secta en Marruecos, pero con su destrucción, los Lasombra se han visto temporalmente apartados del poder.

Malkavian (Majnoon)- Los Ashirra cuentan la fábula de Marid, Micah o Malkav, el fundador del Bayt Majnoon, que antaño quiso comprender el mundo de los *djinn*. De pie en la misma roca en la que Abraham sacrificó a Isaac, hizo un pacto con uno de los más poderosos espíritus y aceptó compartir su cuerpo con él. El *djinn* ganó el acceso al mundo material y el vampiro al reino espiritual, pero por desgracia la fusión de ambos los volvió locos, tal es el precio de la locura y desde entonces sus descendientes han pagado por su error.

Aunque nunca han sido muy numerosos, los Majanin son uno de los linajes más antiguos de Marruecos y muchos abrazaron el Islam con la llegada de los musulmanes. Sin embargo, su locura y sus intereses son tan diversos que nunca se han integrado plenamente en ninguna de las sectas vampíricas, esparciendo su demencia por doquier.

Existe un linaje de Majanin, presuntamente el más antiguo de Marruecos, que adoptaron el estilo de vida nómada de las tribus saharianas. Se les conoce como *Banu Gnaoua*, Hijos de los Danzantes del Trance o a veces como *Tuareg* (Hombres Azules), debido a los mantos azules que llevan, y cuyos tintes les dan un color azulado a su piel. Muchos de estos vampiros aceptan nominalmente el Islam

Los Banu Gnaoua vagan en caravanas de 3 a 10 miembros de oasis en oasis de noche, enterrándose durante el día y bailando durante las tormentas de arena. Según sus leyendas y relatos orales son descendientes de un terrible demonio conocido como Gnaoua el Devorador que yace en algún lugar perdido y lejano del corazón del desierto del Sahara. Un día el Devorador se sintió tan hambriento que comenzó a devorar el mundo, comenzando por sus descendientes, pero uno de ellos se sacrificó y mediante un astuto ardid consiguió saciarlo. Desde entonces el Devorador duerme bajo las arenas del desierto, pero algunos afirman que recientemente ha despertado y vuelve a estar hambriento...

Nosferatu (Mutasharid)- Los Mutasharidin viven una situación paradójica dentro de los Ashirra. Existe una importante facción dentro del clan conocida como los *Hajj* que abrazó el Islam, y que en su mayoría descienden del Matusalén Tariq-el Hajj, que custodia La Meca, la ciudad sagrada de los musulmanes. Los Hajj mantienen una posición privilegiada dentro de los Ashirra, ya que han completado el peregrinaje a las ciudades santas, una hazaña que pocos vampiros han conseguido, debido al poder de la fe que rodea La Meca, y tras un riguroso aprendizaje se extienden por las comunidades de Ashirra de todo el imperio, cumpliendo el papel de imanes, ulemas o muecines. Casi todos pertenecen a la facción conservadora de los Ashirra y pocos son moderados. También existe una minoría que se han convertido al Islam pero no han realizado el peregrinaje y se encuentran en una posición inferior.

Sin embargo, existe otra facción compuesta por los Mutasharidin que no se convirtieron al Islam o no descienden de Tariq, y que sufren una extrema presión política por parte de los Hajj para expulsarlos de las ciudades musulmanas, aunque en Marruecos esta presión no es ni de lejos tan excesiva como en Arabia. Esta situación ha provocado rencillas y enfrentamientos entre ambas facciones y muchos Mutasharidin, en represalia se han unido a las filas del Sabbat y la Mano Negra, alcanzando el reconocimiento que les negaron sus congéneres. Actualmente, y tras la desertión Assamita, uno de ellos incluso se ha convertido en el nuevo Dominio de Marruecos.

Al contrario que los Nosferatu europeos, pocos Hajj o Mutasharidin ocultan sus cuerpos o se avergüenzan de sus horribles semblantes. Por supuesto, la amenaza de los mortales aconseja precaución, pero cuando se encuentran en la privacidad de sus refugios o únicamente entre otros vampiros y sus servidores, se muestran tal y como son, mostrando las deformidades de su Abrazo.

Ravnos (Mujrim)- Los Mujrimin llegaron a Marruecos siguiendo la ruta de los comerciantes que surcaban el Mediterráneo y trazaban su linaje a un Matusalén egipcio. Solían dejarse llevar por la codicia y el orgullo y vivían rodeados de lujos trabajando como mercaderes, siendo el objetivo favorito de las reprimendas de los ulemas Ashirra, pero aunque algunos se unieron en sus plegarias a los vampiros musulmanes, la mayoría prefería dedicarse a sus negocios al margen de las sectas, compitiendo con otros vampiros.

Y repentinamente, en 1999, el linaje se vio afectado por una maldición con un frenesí caníbal que destruyó a muchos de ellos. Algunos de los escasos supervivientes fueron atacados por vampiros supersticiosos de los demás clanes, que los creían afectados por una plaga que podía extenderse. Otros creían que los Mujrimin con sus pecados habían incurrido en la cólera de Alá.

A pesar de esta debacle, Marruecos es uno de los lugares donde el clan Ravnos consiguió sobrevivir a la Semana de las Pesadillas. Los dos supervivientes son vampiros jóvenes, temerosos de la ira de los demás clanes, y que prefieren pasar desapercibidos.

Seguidores de Set (Walid Set)- Los adoradores del dios oscuro Set afirman con orgullo que su linaje fue el primero en llegar a las tierras del Magreb, aunque no existe ningún registro fiable que lo acredite y el resto de los clanes cree que las Serpientes de Arena llegaron durante la época romana. Una facción conocida como los *Mesu Bedshet*, los Hijos de la Rebelión, y que deseaban extender las enseñanzas de Set más allá de la tierra de Egipto, creó el Nido Descendente en la ciudad de Tingis (Tánger), desde donde extendieron la influencia del linaje al resto del país, levantando templos en las principales ciudades que surgieron durante el período islámico.

La mayoría de los Setitas marroquíes remontan su ascendencia al Matusalén Jocalo, que consagró el Templo de Tingis en colaboración con otros antiguos del clan. La historia del linaje está llena de continuos conflictos con los Ashirra, los Assamitas y la Mano Negra y las sectas que surgieron posteriormente. Las Serpientes tienen espías, agentes y conversos entre los descarriados Ashirra, así como simpatizantes entre los depravados Cainitas del Sabbat. Actualmente la mayoría de los vampiros creen que el principal templo de los Setitas se encuentra en la ciudad de Marrakech, pero realmente, el centro espiritual del linaje permanece en Tánger.

Toreador (Ray'een al'Fen)- Los Pastores de las Artes se han adaptado bien a la cultura del mundo islámico, aunque no son tan numerosos como en Oriente Medio. Sin embargo, como en otros lugares, los Ray'een al'Fen se convirtieron en mecenas, creadores y protectores del arte islámico. Mientras las tribus bereberes les importaban poco, el clan se sintió atraído por el apogeo cultural del Imperio Almohade.

En la ciudad de Tánger existe una gran colonia de Toreador europeos, que se ha convertido en uno de los centros de reunión del linaje, atraídos por su atmósfera única, y a menudo la utilizan como puerta de entrada en sus viajes a Marruecos. Los vampiros europeos del clan también están presentes, aunque en menor medida, en Casablanca.

Sin embargo, la pasión del clan también es su debilidad, el vicio y el placer sensual que tanto censura la religión musulmana han descarriado a muchos Ray'een al'Fen. Por esta razón los Ashirra les dieron el título despectivo de *Mamluke* (poseídos), refiriéndose a que el linaje es esclavo de sus pasiones. Sin embargo, los Ray'een al-Fen reservan ese insulto para los extranjeros no musulmanes o para los Cainitas perversos del Sabbat y la Mano Negra.

Tremere (Shaitan)- El término Shaitan designa al demonio o a una persona perversa, y en el pasado se utilizaba sobre todo para designar a los vampiros infernales del linaje Baali, aunque desde su progresiva desaparición ha sido heredado por los Brujos.

El clan en general es despreciado por los Ashirra, y ha sufrido los ataques de los Vástagos musulmanes más fanáticos, y especialmente de los Assamitas, que se han opuesto a la presencia del linaje siempre que han podido. La razón de este rechazo de los vampiros musulmanes se debe a que los Tremere son acusados de haber cazado y destruido a los Al-Amin (Salubri), un pequeño clan especialmente reverenciado por los Ashirra, debido a su papel en la caza y destrucción de demonios. Aunque muchos Al-Amin cayeron en su guerra santa, los Tremere exterminaron a casi todos los vampiros europeos del clan y cazaron a los Al-Amin siempre que pudieron, de tal forma, que salvo rumores y leyendas, no se conoce la presencia abierta de este clan en las Noches Finales, aunque se cree que duermen o aguardan ocultos el momento de volver a caer sobre sus enemigos.

Debido a esta razón, y salvo el breve interludio colonial del siglo XX, los Tremere han carecido de una presencia significativa en Marruecos, y no es precisamente por no haberlo intentado. Aunque en ocasiones los agentes del clan han logrado sus objetivos, también han sido numerosos los fracasos y pérdidas ocasionados por los enemigos de los Brujos.

Actualmente los Tremere mantienen una única capilla en la ciudad de Casablanca, que actúa como embajada del clan y también es el lugar desde donde los vampiros magos reclutan aprendices potenciales antes de enviarlos a otras capillas del mundo. La capilla de Casablanca está sometida a la de Argel, sede del Consejero Tremere de África, y cuenta únicamente con tres miembros estables.

Tzimisce- Pocos y escasos Tzimisce han abandonado sus tradicionales refugios europeos por Marruecos. Aunque unos pocos de ellos han aparecido –y desaparecido– ocasionalmente entre las filas del Sabbat marroquí, actualmente no hay ninguno en el país.

Y no obstante, los Demonios más viejos conservan antiquísimas leyendas, afirmando que el Más Viejo Abrazó a un chiquillo africano conocido como Demdemeh, que creó una fabulosa ciudad, custodiada por monstruosos cocodrilos y babuinos, cuando el clima del desierto del Sahara era más benigno. Finalmente la ciudad cayó en la decadencia y fue tragada por las arenas del desierto, y Demdemeh viajó al sur, perdiéndose en las profundidades de África.

Ventrué (Hijazi)- La expansión del Islam destruyó o desalojó a los pocos Ventrué romanos que vivían en el Norte de África, pero algunos se convirtieron en conversos de la nueva religión, muchas veces por mera conveniencia. Estos pocos conversos se asentaron sobre todo en Arabia, donde recibieron el nombre de El Hijazi. Aunque posteriormente alcanzarían una gran influencia dentro de los Ashirra, ninguno se asentó de forma permanente ni prolongada en Marruecos. Unos pocos Ventrué llegaron con los judíos sefardíes expulsados de España en 1492, pero su presencia fue anecdótica, y los pocos que no huyeron a Israel tras los disturbios antisemitas del siglo XX, se unieron a la Mano Negra, que era mucho más tolerante que los Ashirra en el ámbito religioso.

Durante la colonización europea del siglo XIX, varios Ventrué llegaron como enviados de la Camarilla, asentándose principalmente en la zona de influencia francesa. Algunos se granjearon las antipatías de los Vástagos marroquíes y se vieron obligados a partir con la descolonización. No obstante, otros fueron aceptados y permanecen actualmente en el país, aunque todos se consideran parte de la Camarilla. La mayoría se concentran en la ciudad de Casablanca, gobernada por un Príncipe del clan.

PRINCIPALES ZONAS DE INFLUENCIA VAMPÍRICA DE MARRUECOS

Dar el-Beida (Casablanca)- El mayor dominio de Marruecos alberga una gran variedad de vampiros, muchos de ellos procedentes de Occidente. Aunque nominalmente bajo el control de la Camarilla, lo cierto es que la secta comparte el dominio con los Ashirra musulmanes, que gozan de una gran autonomía y tienen un Imán que les representa en el gobierno de la ciudad. Desde la segunda mitad del siglo XX, la cooperación entre ambas facciones ha sufrido numerosos altibajos y roces. Los Assamitas también están presentes en la ciudad, y aunque algunos afirman pertenecer a los Ashirra, se cree que algunos de ellos permanecen fieles a Alamut, y están aguardando su momento para golpear.

Fez- El corazón simbólico, religioso y cultural de Marruecos también es el principal centro de los Ashirra marroquíes. La ciudad se encuentra en manos de la facción más conservadora de la secta, que no permiten que los vampiros no musulmanes “mancillen” su santuario. Actualmente la facción moderada está intentando tomar el poder, aunque los conservadores atribuyen esta postura a causas más siniestras.

Marrakech- La próspera capital del sur, que dio su nombre al país, fue tomada por los Seguidores de Set desde sus inicios, que la convirtieron en un dominio independiente. Aunque permitieron que otros vampiros se asentaran, siempre dejaron claro que ellos eran los gobernantes de la ciudad. Durante el siglo XX en la ciudad se asentaron varios nigromantes de la familia Ghiberti.

Recientemente los vampiros de la ciudad han desaparecido, tras el estallido de un fenómeno conocido como “la Tormenta Gris”, que nubló el cielo de la ciudad en pleno día. Los demás vampiros marroquíes murmuran temerosos y creen que la Gehenna ha comenzado en Marrakech.

Mequínez- Conocido como el Versalles de Marruecos, esta hermosa ciudad se encuentra en manos del Sabbat y la Mano Negra, que de vez en cuando se enfrentan a sus ancestrales enemigos, los Ashirra de la cercana ciudad de Fez. Dentro de los Cainitas marroquíes, los vampiros de Mequínez son considerados como decadentes y perversos, y de vez en cuando surgen rumores de oscuros pactos con los Seguidores de Set, aunque nunca se les ha visto en la ciudad.

Oujda- Esta ciudad fronteriza con Argelia se encuentra en manos de los Ashirra, que recibieron ayuda desde el país vecino. De hecho, el actual sultán de la ciudad es un Brujah de la ciudad de Orán. Los Ashirra guardan cierto recelo hacia su gobernante, particularmente implacable, y que en ocasiones ha roto los preceptos del Islam cuando le ha convenido. Lo que no puede negarse es que hasta el momento sus métodos han funcionado admirablemente, manteniendo a raya a los vampiros del Sabbat.

Rabat- La actual capital de Marruecos fue conquistada por el Sabbat tras la independencia del país, en una campaña cuidadosamente orquestada, que se saldó con un gran éxito. La ciudad se convirtió en sede de Sidi Ibrahim, Imán (Arzobispo) y líder del Sabbat del país, y del Dominio Ziriyab, líder de la Mano Negra. La desaparición de ambos ha hecho estallar una guerra sucesoria entre los Emires (Obispos), y el nuevo Dominio, que tratan de hacerse con el control absoluto de la Espada de Caín.

Agadir- Este importante puerto costero se encuentra actualmente bajo el control de los Ashirra más moderados, gobernados por un pacífico sultán desde la independencia de Marruecos. Desafortunadamente un grupo de Assamitas están presionando a los vampiros locales para que les cedan el control de la ciudad y se cree que las hostilidades son inminentes.

Rif- La cordillera del Rif es un centro de contacto para los Seguidores de Set, que controlan a varias bandas de traficantes de drogas. Sin embargo, su presencia es desafiada por las manadas de hombres chacal que habitan en los extensos valles de cedros y abetos. Las luchas entre vampiros y Lupinos son feroces, intercambiándose entre los períodos de tensa calma.

Tarfaya- Hacia el sur, la presencia vampírica se encuentra cada vez más dispersa, y la influencia de las sectas no es tan firme. Aunque la zona está nominalmente bajo el dominio de los Ashirra, realmente los vampiros presentes se preocupan de sus propios asuntos con independencia de la política de las sectas. Assamitas, Brujah y Gangrel son los clanes con mayor representación.

Tánger- Esta ciudad, una de las más antiguas de Marruecos, es el único dominio del país donde la Camarilla gobierna en solitario, aunque los Ashirra son bienvenidos. En su origen fue un dominio independiente, creado por un antiguo Toreador, que posteriormente abrió las puertas a otros vampiros. Actualmente la ciudad es un refugio para los visitantes del Clan de la Rosa, y también para expatriados, exiliados y refugiados. Sin embargo, bajo las sombras de Tánger se escurren los Seguidores de Set, que consideran la ciudad su santuario espiritual, y que por el momento prefieren mantener una situación de paz y tranquilidad.

Tánger se encuentra rodeada por el Sabbat, muy presente en la ciudad de Tetúan, antigua capital de la colonia española. Asimismo, las ciudades españolas de Ceuta y Melilla también se encuentran bajo el dominio de la Espada de Caín. A pesar de su aislamiento, los vampiros de la Camarilla mantienen una férrea defensa, apoyada desde las sombras por los Seguidores de Set.

Sáhara Occidental- La antigua colonia española del Río de Oro no formaba parte de Marruecos, pero tras la “marcha verde” de 1975 fue integrada bajo la soberanía marroquí, aunque desde entonces numerosos países han reconocido al Sahara Occidental como un país independiente. Las tensiones entre los saharauis, liderados por el Frente Polisario, y el gobierno de Marruecos y sus partidarios son frecuentes, así como disturbios, tumultos y ocasionales ataques contra la policía y el ejército. El hecho de que sea un lugar eminentemente desértico y escasamente poblado no atrae demasiado a los vampiros, que prefieren dejar el territorio en manos de los hombres chacal, muy numerosos en la zona, y que atacan a las sanguijuelas lo suficientemente estúpidas como para asentarse en el lugar.

LA SITUACIÓN POLÍTICA ACTUAL

Desde la independencia de Marruecos el Sabbat experimentó un gran avance en el país, lo que motivó un mayor acercamiento entre la Camarilla y los Ashirra. Sin embargo, una vez estabilizadas las fronteras entre facciones y sectas los vínculos se atenuaron, y comenzaron a estallar rencillas, conflictos y conspiraciones.

A pesar de sus aportaciones durante la época colonial y de la llegada de arcontes europeos y americanos durante todo el siglo XX, el poder de la Camarilla se ha ido desvaneciendo para ser asumido de forma paulatina por los Ashirra. A principios del siglo XIX la Torre de Marfil estaba presente en las principales ciudades marroquíes de la colonia francesa, pero actualmente, sólo se mantiene firme en Casablanca y Tánger. Los Ashirra aguardan el momento de hacer valer sus reivindicaciones, para asumir el control de las ciudades de Marruecos que no se encuentran dominadas por el Sabbat. Por ahora ambas sectas son aliadas, pero si se produjera la ruptura, la Camarilla se encontraría en una clara inferioridad, y posiblemente se viera obligada a abandonar el país.

Como ya se ha mencionado, el Sabbat y la Mano Negra también atraviesan sus propios problemas. Aunque la unión entre ambas sectas es más fuerte, la competencia por asumir el control de los principales dominios marroquíes es feroz. La Mano Negra es vista con suspicacia, y hay quien ha utilizado esas sospechas, con fundamento o sin él, para acusar a esta secta de traición, sobre todo desde el reciente éxodo Assamita. Algunos vampiros han sugerido que tal vez la Inquisición del Sabbat, ausente del país, debería intervenir, pero el orgullo y el desagrado hacia una organización con un evidente paralelo cristiano han acallado estas voces por el momento. El principal lugar en disputa es la ciudad de Rabat, cuyo gobernante era el Imán que ostentaba el control de la Espada de Caín en Marruecos. Al

nuevo Dominio de la Mano Negra le gustaría ocupar la vacante, pero son muchos los vampiros que se oponen a que asuma todo el poder. Aparte de Rabat, las principales fortalezas del Sabbat se encuentran en Mequíniz y Tetúan, pero también hay manadas nómadas o asentadas en pequeñas ciudades como Ceuta, Melilla y Alhucemas.

En cierta manera, los Assamitas, desde la ruptura de su maldición, se preparan para su momento, azuzando la división entre facciones y sectas. El problema es que muchos de sus hermanos Cismáticos se oponen al nuevo giro tomado por el clan, considerando que muchos vampiros, especialmente entre los Ashirra, actúan con justicia y no merecen caer bajo la política genocida que han tomado los miembros del clan que continúan fieles a Alamut.

Y los Seguidores de Set, que se han enfrentado y aliado con todas las sectas a lo largo de la historia de Marruecos, se encuentran intrigados por el giro de los acontecimientos en Marrakech. Muchos lo consideran una señal del pronto regreso de su dios oscuro y la llegada de la Gehenna.

LES FRÈRES DU ROSE CROIX (LOS HERMANOS DE LA ROSA CRUZ)

La Hermandad de los Rosacruces era una sociedad secreta con orígenes en la gran sacudida teológica e intelectual de finales del Renacimiento y la Reforma. Los Rosacruces suelen ser citados como la fuente original de muchos de los grupos ocultistas creados desde el siglo XIX hasta hoy; afirmar que estaban en posesión de “los secretos de los Rosacruces” era un rasgo típico de estas organizaciones.

El primer documento asociado con los Rosacruces, la *Fama Fraternalitatis*, que circulaba en Alemania ya en 1610, con la primera edición impresa en 1614. La publicación animaba a los lectores a reformar el mundo; quienes desearan realmente pertenecer a la sociedad serían reconocidos como la Hermandad de la Rosa Cruz.

La *Fama Fraternalitatis* cita a Christian Rosenkreutz como fundador de los Hermanos de la Rosa Cruz. El documento narra su vida y detalla la historia temprana de los Hermanos de la Rosa Cruz, siendo la referencia principal de las obras conocidas o atribuidas a la Hermandad.

Independientemente de la verdad o el mito, distintas sociedades que afirmaban formar parte de la Rosa Cruz se extendieron por Europa, principalmente por Francia y Alemania, captando influyentes miembros, que proporcionaron un gran poder a la sociedad. Aunque el grupo hacía un importante hincapié en el estudio de la alquimia, también investigó sobre otras ramas de ocultismo como la cábala, la astrología, etc.

El propio origen del Arcanum está estrechamente vinculado con la Hermandad de la Rosa Cruz. En 1893 Etienne DuLac, un ocultista francés que había asistido en 1885 a la reunión de los fundadores del Arcanum, pero que se había negado a formar parte de la organización, reunió a un grupo de eruditos y ocultistas y formó su propia sociedad, no tan interesada en el estudio y el saber como en la experiencia mística. Esta sociedad adoptó el nombre de *Frères du Rose Croix*, y como muchas de sus predecesoras remontaba sus orígenes a los Rosacruces de siglos anteriores.

Muchos de los Objetivos de los Hermanos de la Rosa Cruz son similares a los del Arcanum: ambas organizaciones buscan la iluminación y la sabiduría. Sin embargo, allí donde el Arcanum emplea la disciplina y la determinación, los Hermanos recurren al robo y el engaño. El Arcanum guarda sus conocimientos y resultados hasta que la humanidad esté preparada, mientras que a los Hermanos les traen sin cuidado los que no pertenecen a su sociedad.

Se trata de una sociedad pequeña, de menos de 100 seguidores en todo el mundo y se cree que su cuartel general se encuentra en Casablanca. Sus creencias parecen ser una mezcla sincrética de sufismo musulmán y de las doctrinas de los Rosacruces. A menudo los Hermanos compiten en los mismos ámbitos que el Arcanum, y en ocasiones, de forma peligrosa.

EL IKHWAN AL-SAFA

Este grupo de cazadores de brujas musulmanes posee una historia peculiar desconocida para los extraños. Formada originalmente por una familia tribal de Arabia que compartía unos ideales comunes, con el tiempo se ha ido convirtiendo en un ejército organizado armado con el frío acero del odio y el fuego fulgurante de su fe.

En los primeros días del Islam, se extendió una leyenda popular que hablaba de los Sayyadin. Este grupo de mortales, formado por pastores, agricultores y otros hombres sencillos, se convirtió en el primer grupo de cazadores de brujas del mundo islámico. Aunque el cazador árabe conocido como *sayyad al-ghulan* actuaba solo, formaba parte de un grupo de individuos, fuera consciente o no de ello. Este grupo estaba motivado por la necesidad de venganza hacia los monstruos no muertos que habían mancillado sus vidas de una u otra forma. Con el paso del tiempo, estos individuos fueron tomando contacto entre ellos y acabaron congregándose según un modelo tribal. A lo largo de las sucesivas generaciones crecerían hasta convertirse en una gran familia unida por la tragedia, una familia conocida como Ikhwan al-Safa.

Actualmente estos cazadores de brujas continúan actuando en el mundo islámico. Su centro activo más antiguo se encuentra en El Cairo, pero su presencia en Marruecos está concentrada en torno a

la ciudad sagrada de Mulay Idris, donde se reunieron los primeros cazadores en torno al siglo XII, camuflándose en torno al séquito de los sucesivos sultanes y gobernantes de Marruecos, pero también introduciendo espías entre los comerciantes y las clases más humildes de la sociedad marroquí.

Se rumorea que algunos Ashirra especialmente devotos mantienen un pacto secreto con algunos miembros del Ikhwan al-Safa, utilizando a los cazadores para disponer de sus enemigos en ocasiones.

HISTORIA VAMPÍRICA DE MARRUECOS

LOS VAMPIROS BEREBERES

La prehistoria del Magreb, y en general del Norte de África, está envuelta en el misterio. El origen de los bereberes, primeros habitantes del Magreb, sigue siendo desconocida en gran parte. En tiempos prehistóricos existían grupos nómadas de lengua bereber, extendidos desde el oeste de Egipto hasta las islas Canarias. En las proximidades de la costa, los oasis del desierto y las montañas sobrevivieron como pastores nómadas, organizados en tribus patriarcales con territorios muy delimitados y que con frecuencia entraban en conflicto.

Se cree que los vampiros estuvieron presentes en la zona desde época muy temprana, aunque se desconoce el linaje de estos antiguos inmortales. Es muy posible que fueran los Gangrel los primeros en seguir las migraciones de las tribus del desierto, pero otros clanes también los imitaron, habitando entre los nómadas, y quizás se correspondan con los clanes que actualmente habitan entre los últimos bereberes y saharauis que se aferran a sus costumbres tradicionales, principalmente linajes de los clanes Malkavian, Assamitas y Seguidores de Set.

Precisamente entre estos vampiros se encuentran relatos y leyendas sobre la presencia de esforzados vampiros y Matusalenes que habitaron el Sahara cuando el clima era más apacible y la desertización no era tan acentuada. Se dice que un grupo de vampiros demoníacos crearon un santuario de iniquidad que convirtió la tierra en un erial desprovisto de vida. Estos vampiros serían destruidos por la voluntad de Alá, que enviaría a un ángel armado con una espada de fuego y con una estrella de luz en su frente.

Aunque muchas de estas leyendas no son más que adaptaciones de los mitos de los mortales, es posible que alguna de ellas contenga ciertos indicios de verdad. En cualquier caso, estos relatos son las fuentes más antiguas para el conocimiento de la Historia vampírica de Marruecos.

EL IMPERIO CARTAGINÉS

La aparición de los comerciantes fenicios y los grandes emporios mediterráneos puso a las tribus bereberes en contacto con la política y las guerras de la antigüedad. El primer imperio que extendió su influencia por la región estaba situado en torno a la ciudad de Cartago (Karthadash), en el actual Túnez, que incorporó por la fuerza a las tribus bereberes más próximas como mano de obra barata. Algunos jefes tribales consiguieron sacar provecho de la llegada de fenicios y cartagineses, aliándose con ellos para someter a las tribus vecinas, y adquiriendo productos manufacturados. De esta forma surgieron los primeros reinos bereberes. Sólo las regiones interiores no se vieron afectadas por la expansión de Cartago.

En Marruecos los fenicios fundaron Mogador (Essaouira), Tingis (Tánger), Tamuda (Tetuán) y Lixus (Larache). Los comerciantes griegos también llegaron hasta las primeras ciudades del Magreb, organizando el cultivo de cereales para la exportación y explotando a la población nativa. A partir aproximadamente del año 400 a.C. emergieron tres grandes reinos bereberes: Masila (cerca de Cartago), Masesila (a lo largo de la costa argelina) y Mauritania (cerca de Lixus).

Con los fenicios también llegaron nuevos vampiros, principalmente del clan Brujah, que se asentaron sobre todo en el territorio alrededor de Cartago. Los antiguos de la ciudad se aliaron con los vampiros nómadas del desierto, especialmente con los Gangrel y los Assamitas, pero al mismo tiempo abrazaron entre los bereberes para atraerse a las tribus nómadas.

Al principio los tratos y pactos fueron de carácter pacífico, pero a medida que Cartago extendía su influencia por el Norte de África, algunos vampiros cartagineses pretendieron establecer su dominio sobre la zona. Algunos vampiros nómadas se opusieron al establecimiento de las primeras ciudades, pero el poder combinado de los vampiros cartagineses era demasiado fuerte. Un antiguo Brujah conocido como Samal, realizó un pacto con Gangrel y Assamitas y en la ciudad de Lixus crearon el primer dominio vampírico conocido de Marruecos.

Samal y los vampiros de Lixus entraron en conflicto con los Seguidores de Set, que se habían asentado en la ciudad de Tingis, y que llamaron en su ayuda a la ciudad de Tartessos en la península ibérica. El conflicto entre ambos dominios se extendió de tal manera que terminaría provocando la entrada de los vampiros cartagineses en la península ibérica y la destrucción de la civilización tartesia.

Hacia el 300 a.C. Samal dejó Lixus en manos de sus chiquillos y aliados, regresando a la ciudad de Cartago. Los Brujah comenzaron a aumentar su influencia sobre la península ibérica y los reinos del Norte de África, pero ya no venían como aliados, sino como conquistadores. Se cree que la necesidad de militarizar el imperio cartaginés y de incrementar su fuerza llevó a los vampiros de Cartago a pactar con los demoníacos Baali.

LAS GUERRAS PÚNICAS

Tras una serie de roces diplomáticos y una crisis política en torno a la isla de Sicilia, el imperio de Cartago y la República de Roma llevaron sus diferencias al campo de batalla. La Primera Guerra Púnica estalló en el año 264 a.C., y en ella se jugó el dominio del Mediterráneo Occidental. En este primer conflicto, que se saldó con la pérdida de las islas de Cerdeña, Córcega y Sicilia, los cartagineses recibieron el apoyo de los reinos bereberes de Masila y Masesila.

Hacia el año 219 a.C., después de que el general cartaginés Aníbal arrasara la ciudad ibérica de Sagunto, aliada con los romanos, estalló nuevamente la guerra, y los reyes Sifax de Masila y Massinisa de Masesila renovaron su apoyo a Cartago, pero el general romano Escipión sobornó en secreto a estos monarcas bereberes para que cambiaran de bando. Massinisa aceptó, recibiendo como recompensa los territorios de Sifax, que murió durante la guerra. Se creó así el reino de Numidia.

En el Tratado de Zama (202 a.C.) Cartago se comprometió a no emprender ninguna guerra sin el beneplácito de Roma, pero los romanos asignaron a Massinisa el papel de impedir la expansión de los cartagineses, acosándolos innumerables veces. Cuando en el año 150 a.C. Cartago, harta de las provocaciones numidas, decidió defenderse, fue acusada de haber violado el tratado y obligada a pagar al rey de Numidia una indemnización de guerra. Así estalló la Tercera Guerra Púnica, que terminó en el año 146 a.C. con la ciudad arrasada por completo.

Cuando estalló la guerra con Roma, los vampiros de Cartago, dirigidos por una alianza de los clanes Brujah, Assamita y Baali, pactaron con los Cainitas bereberes de Lixus, pero algunos eran partidarios de mantenerse al margen. Los Brujah reaccionaron con frialdad y cierta torpeza, asesinando a un antiguo Gangrel llamado Hiliab, al tiempo que enviaban a sus servidores para atraerse a los gobernantes bereberes. Los Gangrel respondieron con ferocidad, rompiendo los pactos y alianzas realizados con Cartago, y aunque en general prefirieron mantenerse al margen, otros ayudaron a los Vástagos romanos.

Después de la Primera Guerra Púnica, la ciudad de Lixus había caído en manos de los Gangrel, los Lasombra en Masesila, y los Brujah a duras penas mantenían el control del vecino reino de Masila. Antes del estallido de la Segunda Guerra Púnica los vampiros cartagineses realizaron una severa purga, asesinando a los "traidores" de otros clanes, principalmente los Gangrel. Aunque el Imperio Cartaginés consiguió sobrevivir varias décadas más, al no contar con el apoyo de los reinos bereberes firmó la sentencia de su desaparición. Muchos vampiros cartagineses huyeron de la ruina y se extendieron por todo el Mediterráneo.

EL FIN DE LOS REINOS BEREBERES

A la muerte de Micipsa, hijo de Massinisa, Numidia era considerada un reino satélite de Roma, con interés comercial. Los herederos de Micipsa eran sus hijos Adherbal y Hiempsal. Yugurta, el sobrino de Micipsa, expulsó a sus primos del trono, pero estos protestaron ante los romanos, que para zanjar la cuestión decidieron dividir el reino de Numidia en tres estados. Sin embargo, Yugurta aspiraba a gobernar todo el reino, por lo que hizo asesinar a Hiempsal y Adherbal, junto con varios negociadores romanos.

La presión popular obligó al Senado romano a declarar la guerra a Yugurta en el año 111 a.C., con grandes dificultades estratégicas y con una crisis política interna producida por la marcha de la guerra. El rey Bocco del vecino reino de Mauritania decidió intervenir, aliándose con los romanos. Yugurta fue derrotado y ajusticiado en la cárcel en Roma en el año 104 a.C.

Tras la victoria el rey Bocco mantuvo la autonomía del reino de Mauritania, que se extendía sobre el territorio actual de Marruecos y Argelia, pero el apetito imperial de Roma era insaciable. Cuando murió el rey Bocco II en el año 33 a.C., Mauritania fue dividida en dos prefecturas romanas subordinadas a Roma. En el año 40 el emperador Calígula declaró el final de la autonomía de Mauritania e hizo asesinar a Ptolomeo, el último de los reyes mauritanos, creando la provincia de África.

Los romanos intentaron acabar con la sociedad tribal bereber. Introdujeron un nuevo orden social y los pueblos que no se mostraban conformes con el nuevo orden eran declarados salvajes y sometidos por la fuerza de las armas. Después de la caída del Imperio Romano occidental las tribus resurgieron y recuperaron su autonomía.

Tras la destrucción de Cartago, los vampiros romanos hicieron su aparición, en su mayoría pertenecientes al clan Lasombra. Algunos vampiros bereberes fueron aceptados en el nuevo orden, pero otros muchos se negaron a aceptar a los recién llegados y los que viajaban entre las tribus nómadas

querían detener el avance de la civilización. Un astuto Lasombra de sangre húmeda conocido como Dimrapsa, trató de hacerse con el control del Norte de África, llegando a enfrentarse a sus compañeros de clan. Dimrapsa creía que los vampiros de Roma apoyarían su ascenso como un hecho consumado mientras se mantuviera fiel al orden romano.

Sin embargo, las artimañas de Dimrapsa no agradaron al Príncipe Titus Venturus Camillus de Roma, que envió a varios de sus servidores a detenerlo. Dimrapsa reaccionó pactando con los vampiros de las tribus bereberes, Gangrel, Assamitas y Brujah e hizo estallar una rebelión en la figura del ambicioso Yúgurta, esperando presionar a los vampiros romanos para que reconocieran sus dominios. Desgraciadamente, el rey Lasombra fracasó debido a la inesperada reacción del rey Bocco de Mauritania, quien se alió con los romanos para derrotar a Yúgurta. Finalmente Dimrapsa terminó destruido, y sus aliados derrotados, se desperdigaron o se vieron obligados a reconocer el dominio de Roma.

Desde el siglo I d.C. los Lasombra reasumieron el control de la provincia romana, y en general mantuvieron un perfil bastante bajo para evitar nuevas represalias de Roma.

LA INVASIÓN DE LOS VÁNDALOS

En el siglo V d. C. los vándalos, una confederación de tribus germánicas, invadieron la provincia romana de África y la convirtieron en su reino, que se vio continuamente convulsionado por las intrigas de la aristocracia germánica y romana. Los territorios de interior, más periféricos y montañoses, vieron el ascenso de varios jefes bereberes, más o menos romanizados y cristianizados.

La supervivencia de la monarquía del rey Genserico y sus sucesores se basó en una política defensiva, presionando a la aristocracia romana y la jerarquía eclesiástica católica, provocando un debilitamiento administrativo del reino, lo que a largo plazo supondría su ruina definitiva. Los reyes vándalos, cuyo poder se sustentaba en el ejército y la importante flota de Cartago, utilizaron la exportación de cereal y aceite para presionar al decadente gobierno imperial romano, logrando apoderarse de las islas del Mediterráneo Occidental.

A la muerte de Genserico (477), el reino vándalo cayó en una crisis que provocó su progresiva decadencia. Su hijo y sucesor Hunerico trató de fortalecer el poder real destruyendo toda jerarquía sociopolítica alternativa, enfrentándose a la nobleza y a su propia familia, provocando sangrientas purgas y persiguiendo a la Iglesia Católica. Falto de apoyos y debilitado militarmente, el reino vándalo sucumbió en el año 534 ante una pequeña fuerza expedicionaria bizantina, de sólo 15.000 hombres, comandada por Belisario.

La invasión vándala introdujo en el Norte de África a un pequeño contingente de vampiros germánicos de los clanes Brujah y Gangrel, que se aliaron con los bereberes en contra de los vampiros romanos. El Vástago Amalrico, del clan Brujah, depuso al gobernante Lasombra de Cartago y se proclamó independiente del gobierno romano en el año 428.

Siguió un convulso período de enfrentamiento entre la facción vándala y la facción romana, que utilizó el poder de la Iglesia Católica en la guerra. Amalrico consiguió derrotar a la mayoría de sus rivales, pero el enfrentamiento a la larga debilitó las bases mundanas de su reino. Finalmente, los vampiros romanos enviaron embajadores al Triunvirato vampírico de Constantinopla, pidiendo ayuda y Amalrico fue destruido durante la conquista bizantina. El Obispo Marcos de Utica, del clan Lasombra, se convirtió en el nuevo gobernante vampírico de la restaurada provincia de África, aunque sometiendo al Triunvirato de Constantinopla.

Durante el período bizantino, llegaron varios vampiros de los clanes Toreador y Ventrue, ocupando las posiciones vacantes que habían dejado los vampiros vándalos, muchos de los cuales huyeron hacia el interior, instalándose entre las tribus bereberes, y entrando en conflicto con los Cainitas locales.

Al margen de los conflictos políticos, se estaba produciendo en el Inframundo un enfrentamiento entre dos facciones de un antiguo culto vampírico: la Tal'mahe'Ra, que sería conocido como la Guerra de los Traidores. Finalmente se acordó una tregua y la secta se dividió en dos, quedando la zona del Norte de África bajo la influencia de la facción oriental, que conservó su antiguo nombre.

LA CONQUISTA MUSULMANA

Aunque al principio los habitantes de la provincia de África habían visto la conquista bizantina como una liberación, los elevados impuestos, la corrupción generalizada y la convulsa situación política en Constantinopla generaron una situación de malestar, manifestada en numerosas revueltas populares, que no consiguió restaurar las debilitadas estructuras administrativas.

En la segunda mitad del siglo VII, Uqba ibn Nafi y su ejército árabe invadieron el Magreb y establecieron la primera capital islámica de la región en Kairúan (en el actual territorio de Túnez). Acostumbradas desde siempre a una política de compromiso, las tribus bereberes del este y de la costa cooperaron con los invasores. Más al oeste los habitantes de las montañas y del desierto conservaron su

independencia. Hacia el año 700, otro general árabe, Musa ibn Nusair, utilizando la diplomacia en lugar de la fuerza, consiguió por fin establecer una base árabe en el centro de Marruecos, a la que siguieron una serie de oleadas migratorias en busca de nuevas oportunidades económicas. Sin embargo, Musa no se detuvo en Marruecos, sino que utilizó la zona como base operaciones para la conquista musulmana de la península ibérica, que sería conocida con el nombre de Al-Ándalus.

Casi todas las tribus bereberes terminaron abrazando el Islam, debido a los incentivos espirituales y políticos que ofrecían los árabes a los conversos, aunque para muchos jefes bereberes se trataba de una mera formalidad para asegurarse la convivencia en paz con los árabes. Los bereberes desempeñaron un importante papel en la administración del Magreb, así como en la invasión y ocupación de la península ibérica.

En principio los musulmanes conversos del Magreb estuvieron subordinados primero al califato de Damasco, y posteriormente con la caída de la dinastía Omeya y el ascenso de los Abassidas, al califato de Bagdad, pero paulatinamente las tribus bereberes reforzaron su autonomía e independencia, en ocasiones mediante revueltas.

Aunque en su mayoría los magrebíes se convirtieron a la versión sunní del Islam, también hubo algunas conversiones al chiísmo, e incluso aparecieron algunas austeras sectas sufíes. A mediados del siglo VIII algunas tribus bereberes adoptaron el jariyismo, que rechazaba la superioridad de los descendientes de Mahoma y afirmaba que el líder de los creyentes debía ser “el mejor musulmán”. Los jariyitas protagonizaron una sangrienta rebelión contra la elite árabe, que se inició en Tánger y se prolongó durante décadas por todo el Magreb. Desde el siglo IX las progresivas dinastías magrebíes adquirirían mayor autonomía y nunca volverían a estar sometidas al gobierno directo de los árabes de Oriente Medio.

Inevitablemente la conquista musulmana trajo consigo su propia oleada de invasores vampíricos. Ya a finales del siglo VII aparecieron los primeros misioneros Ashirra, que pretendían la conversión de los Vástagos a la religión de Mahoma. El Obispo Marcus de Cartago dio la bienvenida a los enviados Ashirra, y en una ceremonia pública anunció su conversión al Islam, tomando el nombre de Al-Nasir, anunciando asimismo que rompía todos sus lazos con los vampiros de Constantinopla.

Ya fuera por una convicción sincera o por mera conveniencia política, Al-Nasir resultó enormemente beneficiado por su conversión, situándose como el principal representante de los Ashirra en el Magreb. Muchos vampiros romanos tomaron su ejemplo, mientras que otros prefirieron exiliarse a los territorios bizantinos. En cuanto a los Cainitas bereberes, aunque hubo sin duda conversiones sinceras, otros vieron en la nueva fe la oportunidad para sacudirse el yugo romano y atacar a sus enemigos. Tampoco faltaron los bereberes que se reafirmaron en sus antiguas creencias y costumbres, y que fueron atacados y perseguidos por este motivo. Muchos fueron reclutados por la Tal'mahe'Ra.

Al-Nasir utilizó la expansión musulmana en beneficio propio. Sus chiquillos y descendientes siguieron a los musulmanes por el Norte de África y la península ibérica. Sin embargo, su influencia fue debilitada por la aparición de sucesivas escisiones dentro del Islam, especialmente los jariyitas, cuya visión igualitaria de los creyentes de Islam fue rápidamente asumida por varios clanes, especialmente los Brujah. A pesar de estos reveses, puede decirse que Al-Nasir era el Cainita más influyente del Magreb durante este período, con influencia sobre Tunicia, Argelia y Berberia.

LOS IDRISÍES

La primera gran dinastía de Marruecos fueron los Idrisíes. Su fundador, Muley Idris, que afirmaba ser bisnieto de Mahoma, huyó de la Meca a finales del siglo VIII, estableciéndose en la ciudad de Volúbilis, donde fue nombrado imán de la tribu auraba. Idris y sus aliados bereberes dominaron muy pronto a todas las tribus del norte de Marruecos, pero su éxito político llegó a un brusco final, pues sus enemigos terminaron envenenándolo. Su hijo, Idris II, le sucedió como Imán a los once años de edad y la dinastía prosperó. Construyó su gran capital en Fez, que se convirtió en un centro de peregrinaje. Sin embargo, la dinastía idrisí no sobrevivió a las luchas internas provocadas por la codicia de los trece sucesores de Idris II.

Mientras tanto en Túnez tomaba el poder un movimiento de origen chiíta iniciado por Udayd Allah, que afirmaba ser descendiente de Alí y Fátima, la hija del profeta Mahoma. Depuso a los gobernantes de Túnez y se proclamó califa en el año 909, rompiendo la unidad califal del Islam. Los musulmanes fatimíes extendieron su dominio al resto del Magreb durante el siglo X, eliminando a los idrisíes de Fez, e incluso dominaron parte de las rutas saharianas, lo que les permitió intervenir en aquella fundamental fuente de aprovisionamiento de oro y esclavos. Nada tiene de extraño que los emires omeyas sunníes de Al-Andalus reaccionaran: Abd al-Rahman III tomó también el título de califa en el año 929 y procuró alentar las resistencias, que provenían de los sunníes norteafricanos y de algunas confederaciones de tribus bereberes, en especial la de los Zanata, dueños de las rutas saharianas centrales desde mediados del siglo X.

Aunque los Lasombra magrebíes habían tomado la iniciativa en la conversión al Islam, muy pronto otros clanes siguieron sus pasos. Tras fomentar varias rebeliones, los Brujah apoyaron el ascenso de la dinastía idrisí en Fez. Sin embargo, Al-Nasir y sus descendientes, desde la ciudad de Iffriquiya, utilizaron a las sucesivas dinastías para retomar el control de los territorios autónomos, manipulando a unos gobernantes contra otros. Siguiendo los pasos de los fatimíes los Lasombra incluso llegaron a asumir temporalmente el poder político en Egipto.

Los Brujah de Fez pidieron ayuda a los vampiros de Al-Ándalus, quienes respondieron a través de los emires Omeyyas de Córdoba. Aunque los Cainitas andalusíes pronto tuvieron que concentrar su atención en el avance de los cristianos en la península ibérica, su apoyo cumplió su objetivo, y los Cainitas marroquíes mantuvieron su autonomía. La Tal'mahe'Ra en especial, y los Seguidores de Set del Magreb, se opusieron ferozmente a los Lasombra magrebíes.

Fez se convirtió en el principal dominio de Marruecos, gobernado por el sultán Usama ibn Jabar, del clan Brujah, que en general prefirió gobernar la ciudad en paz, dejando que otros vampiros se mezclaran en las intrigas políticas.

ALMORÁVIDES Y ALMOHADES

Durante el siglo XI en Marruecos tres tribus bereberes crearon la confederación de los almorávides, unidas a través de un movimiento espiritual inspirado en una forma de culto disciplinada y puritana. El nombre "almorávide" significa literalmente "los que se cubren con el velo". Tras someter el sur del país, Yusuf ibn Tashfin creó su capital en la ciudad de Marrakech, que posteriormente daría lugar al nombre de Marruecos. Yusuf envió a sus tropas hacia el norte en una campaña de conquista, que extendería su imperio desde Senegal, al sur, hasta los Pirineos, en el norte.

Su hijo Alí ibn Yusuf (1107-1124) no pudo conservar el dominio de su padre, amenazado por los cristianos y las revueltas andalusíes en la península ibérica, así como la aparición de un nuevo movimiento espiritual, los almohades (Confesores del Uno), fundado por Mohamed ibn Tumart (1124-1130), un bereber de las montañas, que tras su peregrinación a la Meca, se declaró mahdi (el último profeta) del Islam. Sus seguidores lucharon despiadadamente para arrebatar el poder a los corruptos almorávides y su sucesor Abd al-Mumim (1130-1163) extendió su influencia por el norte de África hasta Túnez (1159). El tercer califa almohade, Abu Yaqub Yusuf (1163-1181) intervino en la península ibérica unificando los reinos de taifas en que se había dividido el califato de Córdoba, e instalando la capital de su reino en Sevilla, iniciando una época de reconstrucción interior de Al-Ándalus. Su sucesor Abu Yusuf Yaqub (1184-1199) amenazó a los reinos cristianos, pero no consiguió avances significativos, lo que permitió a los cristianos recuperar la iniciativa y derrotar al sultán Mohammed al-Nasir (1199-1213) en la batalla de las Navas de Tolosa y poner fin al predominio de los almohades en la península ibérica.

Las revueltas internas comenzaron a minar el imperio almohade, abrumado por la resistencia de los almorávides, que se adueñaron de las islas Baleares y de Túnez y las mantuvieron hasta el siglo XIII. No obstante, el gobierno de los sultanes almohades fue en general estable, produciéndose un florecimiento arquitectónico, cultural y religioso.

Sin embargo a la muerte del sultán Yusuf al-Muntasir (1213-1223) el imperio almohade comenzó a disgregarse, y sus sucesores renunciaron a sus apoyos tradicionales para confiar cada vez más en mercenarios hilalíes, meriníes y cristianos de Castilla. El poder de los almohades desapareció de la península ibérica hacia 1230, Túnez se separó en 1233.

En el centro del Magreb se instaló la dinastía de los Zayyaníes en 1248, y en el oeste la ruina del poder almohade benefició a los meriníes, que tomaron Marrakech en 1269, y se proclamaron sus sucesores legítimos.

Aunque el Islam era una religión difícil de controlar debido a la ausencia de una jerarquía religiosa unificada, muchos vampiros tomaron buena nota de la facilidad con la que las escisiones religiosas podían ser utilizadas para su beneficio. Bajo la fachada de austeridad y ascetismo de los almorávides se encontraban los Seguidores de Set, dirigidos por el antiguo Kephams, quien convirtió la ciudad de Marrakech en su santuario.

Sin embargo, la influencia de las Serpientes de Arena fue rápidamente contrarrestada por los Assamitas y los Ashirra, que replicaron fomentando el ascenso al poder de los almohades. El antiguo Pelagón, del clan Assamita, que se había convertido al Islam por pura y simple conveniencia y que guardaba en secreto su pertenencia a la Tal'mahe'Ra, supo utilizar su fuerza no sólo para bloquear las maniobras de los Setitas, sino también para acudir en socorro de sus descendientes en la península ibérica. Otro antiguo Assamita, el egipcio Thetmes, también estuvo presente en el Magreb durante este período, abrazando a Fatima al-Faqadi, una mujer bereber, que se convertiría en una de las más temibles representantes del clan de los Asesinos.

Sin embargo, no era la mano de los Assamitas la única presente en el Imperio Almohade. Los Lasombra de Al-Nasir protagonizaron varias revueltas para recuperar su influencia en Túnez, muy

mermada durante esta época, mientras que los Brujah de Fez, liderados por el antiguo Usama, se convirtieron en el faro espiritual de los Ashirra del Magreb.

Por su parte, la Tal'mahe'Ra veía con disgusto la forma en la que los vampiros manipulaban a los musulmanes, y sus antiguos, en su mayoría procedentes de la época preislámica, comenzaron a maniobrar sembrando las discordias políticas y religiosas entre los clanes de los Ashirra.

LA DECADENCIA DEL MAGREB

La descomposición del imperio almohade dejó el Norte de África sin una línea sucesoria predefinida, con enfrentamientos entre sectas y facciones musulmanas, tribus nómadas y sedentarias y ciudades mercantiles. La situación económica se agravó cuando el comercio transahariano fue desviado hacia Egipto.

La dinastía meriní de Fez era el poder político más fuerte de Marruecos, pero su autoridad se encontraba muy dividida por multitud de emires, jeques tribales y enclaves prácticamente independientes en la costa, donde los corsarios y piratas campaban a sus anchas al margen de cualquier ley o autoridad política.

La toma de la ciudad de Ceuta en 1415 por los portugueses marcó el inicio de la agresión de los reyes cristianos, que salvo el reino nazarí de Granada, prácticamente habían culminado la Reconquista de la península ibérica. Los portugueses continuaron con sus conquistas, para salvaguardar los viajes de sus naves comerciales por la costa africana. Por otra parte la unión de los reinos de Castilla y Aragón y el término oficial de la Reconquista en 1492 impulsó las ambiciones castellanas de expandirse más allá del Estrecho de Gibraltar. A principios del siglo XVI fueron conquistadas varias plazas en el Norte de África, aunque las incursiones europeas fueron dificultadas por la resistencia de los musulmanes, que consiguieron grandes triunfos como la batalla de Alcazarquivir, donde murió el rey Sebastián de Portugal. El enfrentamiento entre los ejércitos españoles y los piratas berberiscos facilitó la intervención del Imperio otomano. En 1517 los hermanos Barbarroja pidieron ayuda al sultán otomano en su enfrentamiento con los españoles, a cambio del reconocimiento de su soberanía. El dominio turco se extendió por Tripolitania de 1553 a 1565 y por la costa del Magreb entre 1568 y 1587. Una vez ocupado, se reorganizó el territorio en tres Regencias, Argel, Túnez y Trípoli, cada una gobernada por un pachá.

En el siglo XVI los meriníes de Fez habían sido desplazados por los wattasíes, quienes a su vez se enfrentaban a sus rivales saadíes, procedentes de Arabia, y que se asentaron en Marrakech. Con la ayuda de los otomanos, los saadíes se impusieron a los watasíes en 1549 y devolvieron al devastado Marrakech su antiguo esplendor. No obstante, los saadíes pronto escaparon a la autoridad del Imperio Otomano, aunque debieron hacer grandes concesiones que debilitaron su autoridad en el interior del país.

Aunque el estallido de la Revuelta Anarquista en Europa no tuvo tan graves consecuencias entre los vampiros del mundo islámico, la Tal'mahe'Ra vio en ella la herramienta perfecta para debilitar el dominio de los clanes. Sutilmente Pelagón, el líder de la secta en el Norte de África, aprovechó los enfrentamientos entre tribus y dinastías y azuzó a los jóvenes Lasombra contra sus antiguos, y repentinamente asesinó al Imán Usama de Fez y a varios antiguos Lasombra en el siglo XV, culpando del hecho a los rebeldes.

Fue el comienzo de la llamada "Guerra de los Hermanos", que enfrentó a los antiguos Lasombra contra sus jóvenes. En principio los antiguos parecían contar con la ventaja del apoyo de la comunidad Ashirra, así como de varios exiliados que huían de la península ibérica. Sin embargo, repentinamente, Pelagón y la mayoría de los Assamitas se aliaron con los rebeldes, y añadieron a varios vampiros bereberes a la rebelión.

La destrucción del Antediluviano Lasombra en 1405 provocó que muchos miembros del clan cambiaran de bando, dejando a los antiguos en minoría. No obstante, estos sobrevivirían durante varios siglos atrincherados entre los corsarios berberiscos de la costa, negándose a ceder terreno.

Poco a poco las tornas de la guerra comenzaron a cambiar, y los Ashirra se vieron obligados a huir hacia las ciudades del sur, presionados por Assamitas, Lasombra y rebeldes de otros clanes. En su desesperación algunos antiguos pactaron con los Seguidores de Set, y la ciudad de Marrakech se convirtió en su principal refugio y bastión. Casi todo Marruecos parecía haber caído en manos de los rebeldes.

Afortunadamente para los Ashirra, la fundación de la Camarilla en 1493 y la derrota de los Assamitas constituyeron su salvación. Los vampiros musulmanes enviaron embajadores a la nueva secta, pactando una alianza contra los rebeldes. Al mismo tiempo muchos Assamitas marroquíes, invocados por los antiguos de Alamut, abandonaron la guerra contra los antiguos. Enfurecido, Pelagón y muchos de sus seguidores, se negaron a someterse al dictado de Alamut y se unieron a los antitribu Assamitas.

Con la ayuda de los arcontes de la Camarilla, que se situaron en las plazas portuguesas de la costa, los Ashirra consiguieron recuperar algún terreno, aunque los rebeldes, que se aliaron con el naciente Sabbat, retuvieron la mayoría de las ciudades del norte, en especial el centro espiritual de Fez. La llegada de los otomanos al Magreb también significó la pérdida de poder político de los gobernantes de la zona, hasta entonces fuertemente influidos por los rebeldes.

Pelagon y los Cainitas del Sabbat se retiraron al norte para curar sus heridas, pero lentamente recuperarían su fuerza. Durante los siglos siguientes varios antiguos Ashirra, especialmente Lasombra, serían asesinados. La Camarilla y los Ashirra responderían con incursiones periódicas contra sus enemigos.

Los Seguidores de Set, que siempre se habían mantenido en una discreta posición, resultaron especialmente beneficiados, fomentando los conflictos entre las demás facciones, y obteniendo numerosos beneficios por la ayuda. Sus principales santuarios en la zona eran Tánger en el norte, donde preferían mantener sus actividades ocultas del resto de los vampiros, y Marrakech, en el sur, donde gobernaban la ciudad abiertamente, aunque permitían la presencia de otros clanes.

LOS ALAUÍES

La dinastía saadí gobernó Marruecos entre 1549 y 1654, aunque el país se encontraba dividido entre los reinos de Fez y Marrakech, debido a la agitación producida a principios del siglo XVII por la sucesión del sultán Ahmed. La guerra civil duró cerca de medio siglo, hasta la llegada del primer sultán de la dinastía alauí, Muley Al Rashid (1654-1672).

Le sucedió su hermanastro Ismail I (1672-1727), que trasladó la capital a Mequinez y trató de fortalecer su autoridad sobre todo el país, sometiendo a las tribus bereberes de Dilá, y consiguiendo gobernar como un monarca absoluto, pacificando el país mediante un ejército real formado por soldados negros del Sudán o abids, que se convertirían en la guardia personal del sultán.

Ismail consiguió un prolongado período de paz interior mediante una crueldad implacable, conquistando las plazas costeras que habían tomado los países europeos en los siglos anteriores, salvo Ceuta y Melilla, y creando una red de castillos fronterizos. Sin embargo, la paz social que había impuesto por las armas en vida no se mantuvo tras su muerte, a la que siguieron treinta años de guerras internas y anarquía, protagonizados por la sublevación de los bereberes sinhayíes contra los sucesores de Ismail, quienes lucharían entre sí por acceder al trono.

Tras varios intentos frustrados Mohamed-ben-Abdalá (1757-1790) consiguió hacerse con el gobierno en 1757, restableciendo el orden interior e intensificando el comercio con el exterior, principalmente con Sudán. Asimismo reorganizó el ejército y concedió privilegios comerciales a los países europeos y a los Estados Unidos, siendo el primer gobernante en reconocer su independencia en 1776.

Durante este período apareció en Marruecos la corriente mística sufí conocida como morabismo, que evolucionó al margen del Islam ortodoxo de las escuelas coránicas. Los morabitas articularon una verdadera aristocracia religiosa de gran influencia en el tejido social y se convirtieron en el modelo de la vida religiosa de las tribus bereberes, sin que el Islam oficial de los gobernantes pudiera hacer nada para evitarlo. Sin embargo, con el ascenso al poder de los alauíes, el morabismo sufriría un duro golpe, aunque no podría ser desenraizado.

La guerra entre los Ashirra y la Tal'mahe'Ra constituyó el principal elemento de la sociedad vampírica de Marruecos durante la Edad Moderna. La división del país en los reinos de Fez y Marrakech a principios del siglo XVII era un reflejo de la lucha entre ambas sectas. Aunque ninguna de ellas fue responsable del ascenso de los alauíes al poder en 1654, la Tal'mahe'Ra resultó especialmente beneficiada, pero los Ashirra contraatacaron durante el reinado de Ismail I, limitando el poder de las tribus bereberes, el principal apoyo de la Tal'mahe'Ra entre los mortales.

El período de anarquía que siguió vio un nuevo recrudecimiento de las hostilidades entre sectas. Assamitas y Seguidores de Set se mantendrían al margen la mayor parte del tiempo, prestando sus servicios a ambos contendientes, y sin embargo estos dos clanes en ocasiones se veían involucrados en las maquinaciones de los antiguos de las sectas.

Pero al margen de las guerras vampíricas de Marruecos, durante el siglo XVIII los vampiros de la Tal'mahe'Ra firmaban el Tratado de Enoch, por el que se reunificaban con sus hermanos de la Mano Negra occidental. Pelagón fue uno de los principales artífices del pacto, y consiguió numerosos refuerzos para su guerra particular en el Magreb. Hacia 1790 la Tal'mahe'Ra se había fortalecido como resultado de la unificación y lanzaba nuevos ataques contra los Ashirra y la Camarilla había perdido los enclaves costeros desde donde auxiliaba a sus aliados musulmanes del interior.

LA COLONIZACIÓN

Mohamed I fue sucedido por Suleimán I, que con el fin de reducir los riesgos del tráfico marítimo, prohibió en 1817 la piratería, en parte presionado por las potencias occidentales, que tras el interludio napoleónico comenzaban a competir entre sí por adquirir la mayor cantidad posible de territorios coloniales para obtener ventajas estratégicas y económicas. Esta competición global hizo que las potencias europeas se repartieran el continente africano, y Marruecos no se libraría de esta división.

A principios del siglo XIX los comerciantes franceses y españoles deseaban obtener una mayor influencia en el comercio con Marruecos. Después de que Francia tomara la vecina costa de Argel en

1830, el sultán Abderramán I fue cediendo cada vez más influencia a los europeos. España, Francia y el Reino Unido se inmiscuieron cada vez más en la política interna del país y consiguieron acuerdos mercantiles preferenciales. Para evitar conflictos, las potencias europeas y Estados Unidos acordaron en la Conferencia de Madrid de 1880 mantener la integridad territorial de Marruecos y compartir su riqueza económica. A finales del siglo XIX los asesores europeos dominaban la corte del sultán marroquí.

En 1912 el débil sultán Hadif capituló y firmó el Tratado de Fez, que convertía Marruecos en un protectorado francés, en el que el sultán era una mera figura decorativa y cuyo control efectivo quedaba en manos de un general residente nombrado por Francia. La capital fue trasladada a Rabat, y la nueva situación colonial fue reforzada por la presencia de la Legión Extranjera francesa. Por su parte España envió 90.000 soldados a Melilla para reforzar sus aspiraciones y asegurar sus enclaves, alcanzando con Francia un acuerdo para repartirse la administración del territorio, y creando un protectorado español en la costa norte, con capital en Tetuán, estableciendo también su presencia en el enclave de Sidi Ifni y en la colonia de Río de Oro (Sahara español). Por último, Tánger fue convertida en una ciudad independiente del protectorado marroquí, bajo administración internacional.

Tras el Tratado de Fez se modernizaron las infraestructuras para adaptarlas a los intereses comerciales de los europeos y se construyeron *villes nouvelles* (ciudades nuevas) junto a las viejas medinas. En el territorio español la estrategia colonial era similar, pero mucho más modesta.

Con la Mano Negra reunificada, Pelagón comenzó a hacer planes para la conquista de todo el territorio de Marruecos, donde la antigua secta se extendería a costa de los Ashirra y la Camarilla. Sin embargo, en 1799 fue destruido. Sus cenizas fueron encontradas en su refugio de Fez, junto a un pequeño broche de oro en forma de escarabajo.

Muchas son las teorías sobre los posibles asesinos de Pelagón, un astuto guerrero de formidable poder. Oficialmente la Mano Negra atribuye su muerte a alguno de sus numerosos enemigos: los Seguidores de Set, a quienes Pelagón había causado graves derrotas; los Ashirra, temerosos ante la fortaleza renovada de la Mano Negra; y también hay quien atribuye el asesinato a elementos discrepantes con la reunificación de la Mano Negra. En cualquier caso, el asesinato u asesinatos de Pelagón continúa siendo una incógnita.

Pelagón fue sucedido como Dominio de Marruecos por su chiquillo Ziryab, en una sucesión rápida y sin discusiones. Sin embargo, el descontento y las sospechas creados por el asesinato de Pelagón dieron un valioso respiro a los Ashirra, que se atrincheraron en sus territorios y refugios. La ofensiva de la Mano Negra se demoró durante un tiempo, pero no fue abandonada. De hecho, en las décadas siguientes, varias ciudades marroquíes cayeron en manos de la secta.

Los Ashirra, atemorizados ante esta nueva ofensiva de sus enemigos tradicionales, recurrieron una vez más a la ayuda de la Camarilla. Hacia 1832, una embajada de Vástagos marroquíes realizó un viaje por las principales cortes de los vampiros europeos para reclutar ayuda, aunque tuvo que prometer grandes concesiones económicas y territoriales. Los vampiros de Francia e Inglaterra fueron quienes más contribuyeron.

Por supuesto hubo varias discusiones internas dentro de los Ashirra, pues la facción conservadora se mostraba reacia a permitir la presencia de "infeles" en territorio musulmán. Sin embargo, finalmente fue la facción moderada la que terminó por imponerse, pues hacia 1880 estaba claro que los Ashirra eran incapaces de frenar por sí solos el avance de la Mano Negra. En 1888 se firmó la Alianza de Casablanca, por el que los Ashirra y la Camarilla reforzaban sus vínculos y se comprometían a respetar sus mutuas tradiciones...al menos en el plano teórico.

Sin lugar a dudas la intervención de la Camarilla fue efectiva, haciendo retroceder a los vampiros de la Mano Negra hacia el norte. La conquista de la ciudad de Fez, el centro espiritual de Marruecos, fue presentada por la propaganda vampírica como una resonante victoria. Al mismo tiempo numerosos vampiros europeos, sobre todo de los clanes Toreador y Ventrue, hicieron acto de presencia en las principales ciudades marroquíes, especialmente Casablanca.

La Mano Negra tardó en reaccionar, en gran parte debido a razones similares a los Ashirra, creyendo que podrían soportar la embestida de la Camarilla por sí solos. Sin embargo, ante el avance de los occidentales, quedó claro que era mejor tragarse el orgullo, sobre todo después de la conquista de Fez. El propio Dominio Ziryab viajó a Madrid, donde pactó con los vampiros del Sabbat de España, representados por el Arzobispo Ambrosio Luis Moncada, quien hizo que varios de sus peones llevaran al Tratado de Fez las reivindicaciones españolas.

El avance de la Camarilla quedó bruscamente interrumpido cuando los vampiros del Sabbat español aparecieron en el norte de Marruecos, creando la Diócesis de Tetuán. Algunos Cainitas marroquíes temían que su territorio quedara sometido al Arzobispo Moncada de la misma manera que otras Diócesis españolas. No obstante, en los años siguientes quedó claro que el Arzobispo de Madrid no pretendía extender su Hegemonía a Marruecos, respetando la autoridad del Dominio Ziryab, quien asimiló a los elementos más meritorios de los Cainitas españoles y expulsó o destruyó al resto. Se desconoce cuál fue la naturaleza del pacto entre Moncada y Ziryab, pues aunque los Cainitas marroquíes salieron enormemente beneficiados, probablemente el Arzobispo de Madrid debió recibir alguna contrapartida.

*Algunos creen que la desaparición de algunos rivales de Moncada durante esta época puede haber formado parte del trato entre ambos antiguos.
Por otra parte, y como resultado de la llegada de los vampiros españoles, el Sabbat fortaleció su presencia, aunque el mayor poder quedó en manos de la Mano Negra.*

RESISTENCIA E INDEPENDENCIA

La presencia de los colonos europeos fue respondida con ocasionales conatos de violencia y finalmente en el año 1921 el caudillo bereber Abdelkrim dirigió una revuelta en la que tomó algunos fuertes españoles y casi consiguió expulsarlos del norte. Envalentonado por su éxito, Abdelkrim orientó sus ataques hacia el protectorado francés, provocando una alianza entre España y Francia que se manifestó en 1926 con la llegada de un poderoso ejército combinado de 300.000 soldados franceses y españoles, comandados por dos importantes líderes, el mariscal francés Pétain y el general español Francisco Franco.

Con el estallido de la Segunda Guerra Mundial, Marruecos se convirtió en un puesto de avanzada para los simpatizantes del nazismo. En 1940 la mayor parte de Francia se encontraba bajo el dominio del gobierno títere de Vichy, dirigido por el mariscal Pétain, y España bajo la dictadura del general Franco. Sin embargo, el sultán marroquí se negó a poner en práctica la política antisemita de los colaboracionistas franceses. En una época de gran tensión entre colaboracionistas y resistentes, el gobernador del protectorado francés fue asesinado.

La situación política cambió nuevamente cuando las tropas estadounidenses desembarcaron en la costa marroquí durante la campaña de los Aliados en el Norte de África. El ejército estadounidense tomó Casablanca sin apenas resistencia en noviembre de 1942, y todo el protectorado francés quedó en manos de los Aliados.

En 1943 la ciudad de Casablanca se convirtió en la sede de una conferencia entre el presidente de los Estados Unidos, Franklin Roosevelt y el primer ministro británico Winston Churchill, que planearon la invasión aliada de Italia. También estaba presente Charles de Gaulle, prestigioso líder de la Resistencia francesa, que logró que Marruecos permaneciera como colonia después de la guerra.

Sin embargo, el nacionalismo marroquí ya se estaba movilizándolo aprovechando el precario estado político de la administración francesa. En enero de 1944 fue fundado el Partido Istiqlal (Partido de la Independencia), dirigido por Allal al-Fasi, que publicó un manifiesto a favor de la independencia del país. Hasta el momento la resistencia marroquí había estado en manos de los bereberes, y con un fuerte componente rural, pero el Partido Istiqlal representaba a un movimiento urbano dirigido por intelectuales, profesionales y estudiantes árabes, resultado de la política modernizadora francesa.

Tras la guerra, el sentimiento nacionalista marroquí se intensificó en las ciudades, y hacia 1952 el Partido Istiqlal contaba con 80.000 miembros e innumerables simpatizantes, que boicoteaban los productos y empresas franceses, se declaraban en huelga y sabotaban la administración colonial. El nacionalismo también se manifestó en ataques contra los marroquíes judíos, como resultado del rencor producido por la independencia del Estado de Israel en 1948 y su enfrentamiento contra los países árabes. Este clima de tensión engrosó el coste de la administración, y en marzo de 1956 se puso fin oficialmente al protectorado francés. Poco después España abandonó el norte, excepto Ceuta y Melilla. En el sur, el límite con la colonia española del Sahara Occidental no quedaría fijado hasta 1975.

Sin embargo, una vez conseguida la independencia de Marruecos, resurgieron las viejas disputas. En el Rif y las montañas del Atlas estallaron varias revueltas tribales bereberes, que fueron sofocadas con violencia. El sultán Mohamed V adoptó enseguida el papel de un autócrata tradicional, actuando como monarca y primer ministro del gobierno marroquí. Rompió su alianza con los nacionalistas y adoptó el ejército como nueva base de poder. En 1961 falleció de forma repentina y fue sucedido por su hijo Hassan II.

Tras varias disputas internas, entre Cainitas españoles y marroquíes y en parte reflejo de la Segunda Guerra Civil del Sabbat, que era especialmente virulenta en América, hacia 1926 el antiguo Sidi Ibrahim, del clan Lasombra, se convirtió en Imán de la Espada de Caín de Marruecos. Las manadas del Sabbat español que no lo aceptaron fueron expulsadas o destruidas. El Arzobispo Moncada reconoció la posición de Sidi Ibrahim, quien durante la Edad Media había sido su rival en la península ibérica, y no pareció afectado por la pérdida de influencia del Sabbat español en Marruecos. Sin embargo, en las décadas siguientes el Imán Ibrahim demostró ser un valioso aliado del Arzobispo Moncada en la compleja política interna del clan Lasombra.

La Mano Negra realizó un nuevo intento de extender su influencia durante la Segunda Guerra Mundial, lo que motivó la llegada de varios arcontes de la Camarilla con los ejércitos de los Aliados. En los choques e intrigas que siguieron, varios Vástagos colaboracionistas fueron eliminados, así como algunos Ashirra, acusados de ser espías para la Mano Negra. Aunque algunas de estas acusaciones no carecían de crédito contribuyeron a enturbiar las relaciones entre la Camarilla y los Ashirra, y la facción

conservadora de los vampiros musulmanes aprovechó la ocasión para aumentar su influencia, apoyándose en el incipiente nacionalismo.

Fue un terrible error de cálculo, pues la Mano Negra había infiltrado previamente a sus peones entre los nacionalistas, y mediante sus intrigas había fomentado el rencor de los conservadores Ashirra, que inconscientemente no hacían sino apoyar la causa de sus enemigos. Con la llegada de la independencia en 1956, la Espada de Caín lanzó una serie de ataques y asesinatos calculados sobre el protectorado francés, tomando Mequínez y la capital, Rabat, que se convirtió en la nueva sede del Imán y del Dominio de Marruecos. De forma similar, la independencia del protectorado español no supuso ningún prejuicio para el Sabbat, aunque la secta no consiguió conquistar el dominio de Tánger, que había pasado a manos de la Camarilla tras la Segunda Guerra Mundial.

La Camarilla y los Ashirra se culpaban mutuamente de lo ocurrido, y reaccionaron tardíamente, aunque consiguieron detener la ofensiva del Sabbat en la ciudad de Fez. Los conservadores Ashirra tuvieron que ceder ante el ascenso de la facción moderada.

Pero a pesar de haber contenido el avance de sus enemigos, las rencillas entre ambas sectas continuaban, y muchos Vástagos europeos optaron por regresar a Occidente, dejando el poder en manos de sus homólogos Ashirra. Otros se refugiaron en Casablanca y Tánger, los únicos puntos donde la Camarilla conservó su influencia, aunque eran como islas en medio del mar musulmán.

Durante este período los clanes independientes, los Assamitas, los Giovanni y en menor medida, los Seguidores de Set, continuaron beneficiándose de la guerra entre sectas. La ciudad de Marrakech se convirtió en el principal dominio y centro de reunión para estos linajes, y fue declarada ciudad libre por el sacerdote Kephamos, un antiguo Setita, quien la declaró al margen de la guerra de sectas. El asesinato de varios conspiradores que trataban de cambiar esa situación dejaron bien claro que no toleraría desafíos a su autoridad.

EL REINADO DE HASSAN II

Desde los comienzos de su reinado, el sultán Hassan II comenzó a modernizar la administración y las instituciones políticas de Marruecos. En diciembre de 1962, el sultanato tradicional fue convertido en una (teórica) monarquía constitucional. El nuevo parlamento marroquí se convirtió en un foro en el que los partidos políticos podían tener voz, pero la voluntad política última estaba en manos del soberano. Aunque Hassan II hizo varios gestos propagandísticos de acercamiento político a la democracia, en la práctica gobernó como un monarca absoluto. Los partidos políticos y el parlamento a menudo eran suspendidos de forma indefinida por la voluntad del sultán.

Entre los oponentes políticos de Hassan II se encontraban las tribus bereberes rebeldes, los socialistas, sindicalistas y los fundamentalistas islámicos. El sultán no dudó en utilizar la fuerza, sembrando el terror a través de sus fuerzas de seguridad. En los últimos años de su reinado se mostró más tolerante, liberando a cientos de presos políticos y aceptó la presencia de los partidos de la oposición en el gobierno.

Respecto a la política exterior, Hassan II fue un aliado incondicional de Occidente durante el período de la Guerra Fría. Las relaciones con España, que no se mostraba dispuesta a abandonar sus colonias en África, pasaron de ser conflictivas a simplemente agitadas, utilizando la presión diplomática, aunque al no obtener apoyo internacional para sus reivindicaciones sobre el Sahara Occidental, organizó la Marcha Verde en noviembre de 1975, que consistió en la entrada de un movimiento de 350.000 civiles marroquíes en la colonia española, armados con banderas, retratos del monarca y ejemplares del Corán. La acción provocó la retirada de España y la ocupación de dos tercios del territorio saharauí por Marruecos. No obstante los ejércitos marroquíes se vieron atacados por el Frente Polisario, un movimiento guerrillero autóctono que contaba con el apoyo ocasional de Mauritania, Argelia y Libia. En 1981 Hassan II ordenó el levantamiento de una línea defensiva en la región, asumiendo el control directo de las zonas más ricas en fosfatos y minerales, y aislando a los rebeldes saharauis en las zonas menos productivas.

En el ámbito local, las relaciones con sus vecinos africanos fueron más tensas. Los nuevos estados del Norte de África competían entre sí por el liderazgo en el Magreb, y el conflicto saharauí se convirtió en un tema frecuentemente utilizado como escenario de batalla diplomática.

Finalmente, Hassan II murió en julio de 1999. Más de dos millones de personas salieron a las calles de Rabat para asistir a su funeral. Fue sucedido por su hijo Mohamed VI, quien acentuó la tendencia liberalizadora del final del reinado de su padre.

Durante el largo reinado de Hassan II las intrigas vampíricas continuaron como en los siglos anteriores, aunque puede afirmarse que fue el período de mayor estabilidad fronteriza para los dominios vampíricos del país. Los principales puntos de disputa surgieron con las revueltas bereberes, apoyadas por los Lupinos y algunos vampiros radicales, sobre todo del clan Gangrel, que defendían las antiguas costumbres tribales. Aunque sometidos en el plano mundano, esta revuelta nunca ha finalizado totalmente, y algunos vampiros bereberes son especialmente hostiles hacia el Sabbat, a quien culpan de

la política modernizadora del estado marroquí, aunque en ocasiones ni siquiera los Ashirra se salvan de sus iras.

La Marcha Verde respondió a las aspiraciones personales de Hassan II, sin ningún tipo de influencia vampírica, pues el Sahara Occidental siempre fue y continúa siendo un lugar muy peligroso para los vampiros, debido a la fuerte presencia de los hombres chacal. En ocasiones algunos Vástagos se han arriesgado a entrar en el territorio saharauí, pero muchos son los que no regresan, pues la naturaleza árida y la población dispersa no ofrecen muchos refugios seguros a largo plazo.

Las ciudades de Tánger, Fez y Casablanca son los principales puntos de fricción entre la Camarilla y el Sabbat, los Ashirra y la Mano Negra. Ha habido incursiones y ataques ocasionales, sin excesivo entusiasmo, asesinatos y actividades de espionaje y sabotaje, pero las fronteras de los grandes dominios han variado mínimamente. No obstante, parece existir una tendencia lenta pero continua de la Camarilla a abandonar sus posiciones en Marruecos a favor de los Ashirra.

LAS NOCHES FINALES

En 1999 Enoch, la ciudad del Inframundo que era el santuario espiritual de la Mano Negra, fue destruida por una oleada de espectros y espíritus fantasmales, que destruyeron a todos los vampiros que se encontraban en ese momento en la fortaleza. La destrucción de Enoch y de muchos de sus antiguos provocó un debate interno dentro de la Mano Negra, que se fragmentó en multitud de facciones, siendo la más fuerte la Mano Negra infiltrada en su homóloga del Sabbat. El Dominio Ziriyab fue asesinado en su refugio de Salé días después, expuesto a los rayos del sol.

En julio el cielo de la ciudad de Marrakech se cubrió con nubes de tormenta, que comenzaron a descender sobre las calles, invadiéndolas con una espesa niebla. Esta miasma fue conocida como “La Tormenta Gris”, y al parecer fue provocada por una tremenda conmoción en el Inframundo, que provocó la aparición de numerosos espectros y fantasmas.

Ese mismo día los vampiros de Marrakech desaparecieron. El sacerdote Kephamos, que se encontraba en el Nido Descendente de Tánger, envió varios exploradores a su antiguo dominio, pero sólo uno regresó, afirmando que la ciudad había sido invadida por una oleada de espectros y que los muertos se habían alzado de sus tumbas. Marrakech se había convertido en un lugar inhóspito para los Vástagos. En el ámbito mundano se dice que la tormenta fue producida por un curioso fenómeno meteorológico, aunque muchos mortales comienzan a hacerse preguntas. Los relatos sobre fantasmas y espíritus se están haciendo cada vez más comunes, y el Ikhwan al-Safa, la mayor organización de cazadores musulmanes, ha comenzado a investigar lo ocurrido.

A finales de ese mismo año fueron asesinados en Madrid el Cardenal Moncada de España y el Imán Ibrahim de Marruecos. Aunque en principio la responsabilidad fue achacada a Lucía de Aragón, chiquilla de Moncada, pronto aparecieron evidencias de que varios Assamitas de la Mano Negra habían colaborado, secuestrando y torturando a Ibrahim hasta la muerte para que les facilitara los planos del refugio de Moncada, cuya ejecución fue fruto de la acción combinada entre Lucía de Aragón y la Assamita Fátima al-Faqadi.

La traición de los Assamitas de la Mano Negra no había sido fruto del azar. La maldición que impedía a los Asesinos beber sangre vampírica había sido levantada por el Matusalén Ur-Shulgi, que desde la ciudadela de Alamut llamaba a la unidad y a la reconciliación de los hermanos. Muchos antitribu Assamitas, especialmente antiguos, respondieron a su mandato. La traición de los antitribu Assamitas fue respondida con una breve pero sangrienta purga de los miembros del clan que habían permanecido en la Espada de Caín.

Esta traición también se tradujo en una serie de acusaciones contra la Mano Negra, que llevaron al enfrentamiento entre el Sabbat y la Mano, produciendo una serie de choques que se prolongaron durante meses, y que debilitaron la estructura de la Espada de Caín. A pesar de que la situación se ha tranquilizado, muchos Cainitas desconfían de la Mano Negra.

Para muchos Vástagos resulta difícil pronunciar en voz alta los murmullos temerosos de sus antiguos, pero las señales de sucesos inexplicables, que se producen en varios lugares del mundo, cada vez dan mayor peso a la terrible posibilidad de que las Noches Finales han llegado.

LÉXICO VAMPÍRICO MARROQUÍ

Al-Amín: literalmente “Los Virtuosos”, el nombre árabe del clan Salubri

Al-Ándalus: España

Aralu: Antediluvianos

Ansar: Ghoul

Ashirra: literalmente “Hermanos”; secta musulmana de vampiros centrados en torno a la creencia de que Mahoma le ofreció la redención a los Cainitas que se sometiesen a la voluntad de Alá; en términos generales se refiere a los vampiros que aceptan el Islam (al menos de forma nominal).

Ayyar: una partida de guerra; entre los Ashirra, una cuadrilla con un objetivo militar concreto. También es utilizada por el Sabbat.

Banu Haqim: “los Hijos de Haqim”, el clan conocido entre los europeos como Assamitas.

Bayt: un clan, vampírico o mortal.

Caminantes Silenciosos: Una tribu de hombres lobo originarios del antiguo Egipto, con aspecto de chacales.

Cadí: un juez e intérprete de la Sharia, que además de efectuar juicios actúa como mediador en disputas amistosas. Entre los Ashirra, el equivalente de un arconte.

Corán: el libro sagrado del Islam, tal y como Alá se las reveló a Mahoma.

Darhan: nombre árabe para los Vástagos.

Daru el-Bawar: nombre oriental para el Inframundo, el hogar de las Almas sin Reposo.

Dhimmi: no musulmanes (cristianos o judíos, sobre todo) que viven amparados por el gobierno islámico. En el ámbito vampírico es utilizado por los Ashirra para diferenciar a los vampiros de la Camarilla.

Diwan: Consejo de líderes. Entre los Ashirra se refiere al Consejo de la Primogenitura. En el Sabbat también se utiliza de forma similar para una reunión de Imanes o altos cargos de la secta.

Dominio: un título de prestigio y respeto dentro de la Mano Negra, sólo superado por el Kherebu (Serafín).

Emir: gobernante o jefe militar. En el Sabbat es el equivalente de Obispo.

Enoch: la Primera Ciudad de Caín, supuestamente en Mesopotamia o en Egipto. La Mano Negra afirmaba controlar un reflejo fantasmal de la misma en el Inframundo.

Fidai: “devoto”. Entre los Ashirra, un miembro de la secta. Entre los Assamitas, un neonato.

Ghúl: Antiguo término para vampiro. Actualmente sólo se utiliza para algunos antiguos especialmente temidos.

Hadith: colección de proverbios y biografía de Mahoma, que constituyen el segundo gran texto sagrado del Islam después del Corán. Un hadith es cada uno de los proverbios de esta compilación.

Hajj: una línea de Mutasharidin (Nosferatu) musulmanes que trazan sus orígenes hasta Tariq al-Hajj, uno de los antiguos y más influyentes Ashirra y poderoso hechicero de la sangre.

Hamman: baño público, un importante lugar de encuentro en la comunidad islámica. Entre los vampiros el hamman es utilizado similarmente, y en muchos lugares se ha convertido en sinónimo de Elíseo.

Hatíf: fantasmas.

Hedayat: “Dones”, un nombre utilizado para las Disciplinas vampíricas.

Hégira: “Ruptura de los Lazos”; en concreto la huida de Mahoma de la Meca en el año 622, que marca el comienzo del calendario musulmán; también significa abandonar las antiguas costumbres para convertirse al Islam. Entre los Assamitas, el tiempo bajo la maldición que les impedía beber sangre de Vástago.

Hijazi: término utilizado para los Ventrue que se han convertido al Islam, y que no suelen ser muy frecuentes fuera de Arabia.

Imán: líder religioso musulmán que guía a la congregación en sus oraciones; entre los Ashirra el Imán es el vampiro que orienta en el aspecto religioso a la comunidad Cainita local; con frecuencia el imán y el sultán vampírico de un lugar son la misma persona, o tienen algún tipo de pacto. Entre los vampiros del Sabbat el Imán es el equivalente del Arzobispo, y siempre cumple a un tiempo funciones políticas y religiosas.

Ins: Ganado. Nombre despectivo para los mortales.

Jahiliya: “El Tiempo de la Ignorancia”, los años previos antes de que Mahoma se convirtiera en profeta.

Jeque: “antiguo de la tribu”. En ocasiones se utiliza en lugar de Ulemas, pero se refiere al representante más antiguo de un clan en una determinada localidad. Entre el Sabbat se refiere al ductus de una manada.

Jund: soldado profesional que lucha por un sueldo y tierras. Entre los vampiros se aplica a los mercenarios Assamitas.

Kamuts: cuadrillas de la Mano Negra, pero en el mundo islámico se ha extendido a todas las manadas del Sabbat.

Maallim: “Maestro”. Utilizado como signo de respeto por un vampiro para su sire.

Madrasa: centro teológico en el que se enseña e interpreta la ley islámica; los Brujah (Mushakis) dedicados al conocimiento suelen refugiarse en estos edificios.

Magreb: Norte de África.

Majnoon: “Lunático”, nombre árabe de los Malkavian.

Mamluk (Mameluco): en concreto, uno de los soldados esclavos que conformaban el núcleo de los ejércitos turcos. En términos más generales un esclavo o soldado esclavo. En términos vampíricos, un vampiro sin linaje o un Caitiff. También se utiliza como término despectivo para los vampiros del clan Toreador, a los que se acusa de ser esclavos de sus pasiones.

Marid: Malkav, el fundador del clan Malkavian.

Mathoub: Cambiaformas.

Medina centro social de un pueblo o ciudad, aunque no siempre se encuentra en el centro de su distribución física; en la medina se encuentran la mezquita principal y la corte de los cadíes; la medina también puede incluir templos dedicados a los santos, bibliotecas e instituciones de enseñanza.

Muecín: pregonero que llama a los fieles musulmanes a la oración diaria. Entre los Ashirra el muecín es un practicante de la magia sagrada que puede utilizar su voz para apaciguar a la Bestia.

Mujrim: “Criminal”, el nombre árabe de los Ravnos.

Mushakis: “Agitador”, el nombre árabe de los Brujah.

Mutasharid: “Proscrito”, el nombre árabe de los Nosferatu.

Qabilat-al-Khayal: “El Clan de las Sombras”, el nombre árabe de los Lasombra. En ocasiones se utiliza la forma abreviada Khayal.

Qabilat-al-Mawt: “El Clan de la Muerte”, el nombre árabe de los Capadocios, considerados extintos. Actualmente se utiliza en ocasiones para referirse al Sabbat o la Mano Negra.

Rawis: un vampiro especialmente erudito. Antiguamente era el nombre árabe del clan Brujah.

Ray’een al-Fen: “Pastores de las Artes”, el nombre árabe de los Toreador.

Ruh: espectros.

Ribat: Monasterio fortificado que cumple a la vez una función religiosa y militar. Entre los Brujah es el refugio fortificado de un miembro del clan, situado generalmente fuera de la ciudad.

Sahir: magos.

Saluki: el nombre árabe de los hombres lobo conocidos como Caminantes Silenciosos.

Sayyad al-Ghulam: cazador de monstruos, que generalmente busca venganza a causa de una pérdida personal.

Shaitan: demonio. Entre los vampiros musulmanes se refiere a linajes considerados “impuros”: los Baali y los Tremere.

Shakar: “la Caza”, forma árabe de la Caza de Sangre. Entre la Mano Negra se llama así a la persecución de cualquier enemigo poderoso.

Shakari: los cazadores y asesinos profesionales de la Mano Negra. Entre los Assamitas, su elite espiritual.

Sharia: la ley islámica.

Sidi: Señor

Sihir: magia sagrada creada por el antiguo Tariq al-Hajj. Es el único tipo de magia que los Ashirra aceptan como lícita entre los vampiros musulmanes.

Sultán: “el que ostenta el poder”, un gobernante islámico mortal; entre los Ashirra es un término genérico equivalente al Príncipe occidental, y que también presenta algunas variaciones locales.

Taifa: Uno de los pequeños reinos que surgieron en Al-Ándalus durante el siglo XI tras la desintegración del Califato de Córdoba. Muchos Gangrel andalusíes se convirtieron al Islam durante esta época y posteriormente se dispersarían por el resto del mundo islámico. Aunque no es tan utilizado como el término Wa’sheen, en ocasiones se utiliza entre los Ashirra para referirse de forma exclusiva a los Gangrel musulmanes.

Tal’mahe’Ra: Originalmente un culto antiguo dedicado al estudio de la muerte y formado por magos y vampiros. Posteriormente el culto se convirtió en la *Manus Nigrum* y posteriormente en la Mano Negra, infiltrándose en su homónima del Sabbat.

Tariq: “camino”. Entre los vampiros hace referencia a las creencias y códigos morales que mantienen a raya a la Bestia. En el Sabbat se refiere a las Sendas de Iluminación.

Ulema: erudito islámico. Entre los Ashirra es el equivalente del Primogénito occidental.

Umma: la comunidad de los creyentes. Entre los Ashirra, los miembros locales de la secta.

Visir: consejero. Entre los vampiros, equivalente del senescal europeo. Entre los Assamitas, el líder de la casta de los eruditos.

Wah’Sheen: “Los Hombres Bestia”, el nombre árabe de los Gangrel.

Waha: “Oasis”. Sinónimo de Elíseo.

Walid Set: “Los Hijos de Set”, nombre árabe de los Seguidores de Set.

Yihad: “Guerra Santa”, el deber que tiene el musulmán de defender y divulgar su fe, más allá que la simple cuestión militar. Entre los vampiros las intrigas internas entre clanes, antiguos y jóvenes que se cree comenzaron en la Segunda Ciudad y se extendieron hasta las Noches Finales.

DOMINIOS VAMPÍRICOS DE MARRUECOS

DAR EL-BEIDA (CASABLANCA)

PRESENTACIÓN

Conocida popularmente con el nombre de Casa, Casablanca tiene el aspecto y el aire de una moderna gran ciudad. Pero su crecimiento es un fenómeno bastante reciente, que data de los primeros días del protectorado francés, y no extraña que la debilitada Camarilla marroquí mantenga en Casablanca su principal fortaleza. Sin embargo, los vampiros occidentales no son los únicos habitantes de esta urbe, la ciudad ha atraído a los Ashirra más moderados, fascinados por el encanto de la modernidad, pero manteniendo sus propias tradiciones. Por último, Casablanca es también el hogar de una gran

concentración de vampiros del clan Assamita, que recientemente han comenzado negociaciones con los gobernantes vampíricos de la ciudad.

TEMA Y AMBIENTE

Tema: En Casablanca conviven dos civilizaciones muy diferentes, que han chocado en ocasiones pero se esfuerzan por mantener su situación privilegiada frente a los enemigos externos: los Ashirra más conservadores, que consideran la ciudad un lugar decadente, los espías de la Mano Negra y los Assamitas de Alamut, pues a todos ellos les gustaría acabar con la convivencia pacífica de la Camarilla y los Ashirra, esperando que el dominio caiga en el caos para reclamar las cenizas resultantes.

Ambiente: Entre la impresionante arquitectura colonial, con algunas joyas del *art déco* y del modernismo, lo que causa mejor impresión es la gente. Hay menos mujeres con velo que con elegantes trajes, gafas de sol de diseño y tacones altos. Los hombres y las mujeres se mezclan más en esta ciudad que en ninguna otra; en las playas y las discotecas, y las jovencitas lucen el palmito como en cualquier país europeo. El conjunto es el paisaje de una moderna ciudad occidental con un toque de la decadente languidez de las ciudades mediterráneas, pero con toques tradicionales musulmanes.

TRASFONDO HISTÓRICO

El territorio que se convertiría en la gran ciudad de Casablanca fue habitado en torno al siglo X a.C. por tribus bereberes de pescadores, y posteriormente por los mercaderes fenicios, que crearon un puerto secundario para el comercio con los nómadas del desierto, y como lugar de aprovisionamiento en sus viajes. Los fenicios dejaron paso a los cartagineses y posteriormente a los romanos, pero el asentamiento nunca pasó de ser un humilde pueblo de pescadores.

En el siglo VII nuevas tribus de bereberes se asentaron en el lugar al que bautizaron como Anfa (colina), que se convirtió en la capital de un principado independiente durante el siglo posterior. Durante el siglo VIII los habitantes bereberes se convirtieron al Islam, pero pronto cayeron en la doctrina herética del jariyismo, que rechazaba el papel predominante de los árabes en la religión por una base más igualitaria entre los creyentes. De hecho, Anfa se convirtió en capital del principado de Berghouata y protagonizó una exitosa rebelión contra el gobernador árabe de Tánger. Durante el siglo IX Dlimi, un vampiro del clan Brujah, se asentó en Anfa y la convirtió en su dominio, fomentando la expansión del jariyismo.

Anfa fue un territorio independiente hasta el año 1068, cuando fue ocupada por los Almorávides, que aspiraban a unificar todo el territorio marroquí, por lo que declararon la guerra santa contra los herejes jariyitas. Dlimi permaneció oculto, presenciando el saqueo de su querido refugio, pero afortunadamente para él, entre los almorávides no había nadie que viniera a arrebatarle su dominio.

Aunque sometida primero al Imperio Almorávide y posteriormente al Almohade, la ciudad prosperó, convirtiéndose en un puerto comercial desde el que partían barcos hasta lugares tan alejados como Génova. Finalmente Dlimi abrazó progenie y se proclamó sultán de su dominio, que fue reconocido por otros vampiros.

La ciudad continuó prosperando enormemente con el ascenso de la dinastía meriní en el siglo XIII, atrayendo a otros vampiros, pero Dlimi aguardó su oportunidad y cuando los gobernantes meriníes se debilitaron aprovechó la oportunidad, fomentando su autonomía. Cuando estalló la Revuelta Anarquista fue abordado por varios rebeldes Lasombra y Assamitas, y con su ayuda Anfa se convirtió en un refugio para los rebeldes, que lo convirtieron en un nido de piratas berberiscos.

Sin embargo, las acciones de Dlimi y sus aliados anarquistas terminarían atrayendo la atención de los Vástagos de la recién fundada Camarilla. En 1468 una flota portuguesa, de 50 barcos y 10.000 soldados, financiada por los antiguos vampiros de Oporto, atacó el puerto de Anfa y lo arrasaron. Dlimi y la mayoría de los vampiros fueron destruidos, y los pocos que sobrevivieron huyeron hacia el interior, aunque regresarían nuevamente para reconstruirla.

Los portugueses regresaron en 1515 y destruyeron la ciudad, pero en esta ocasión establecieron un asentamiento fortificado al que llamaron Casa Branca, intentando extender su influencia hacia el interior, pero fueron continuamente hostigados y atacados por las tribus bereberes. Debido a la precariedad de este asentamiento ningún vampiro se asentó permanentemente en él, aunque se dice que un antiguo portugués permaneció en Casa Branca durante buena parte del siglo XVII antes de viajar al Nuevo Mundo.

En 1755 se produjo un maremoto de grandes proporciones que destruyó muchas poblaciones atlánticas, entre ellas, Casa Branca. Debido a la destrucción del asentamiento, los soldados y colonos portugueses se vieron obligados a abandonarlo, dejándolo a merced de los marroquíes.

En 1757 el sultán Mohamed ben-Abdalá ordenó reconstruir la ciudad, con mezquita, madrasa, hamman y un castillo, y la rebautizó como Dar el-Beida (Casa Blanca), su nombre árabe en la actualidad. A la ciudad llegaron numerosos mercaderes españoles de Cádiz y Madrid, que dieron al puerto el nombre de Casablanca. Durante la reconstrucción llegó un joven vampiro, el erudito Mohamed al-Karim, del clan Brujah, quien estableció la presencia de la secta Ashirra en la ciudad y se convirtió en el imán de la umma

vampírica en los años que siguieron. Aunque los Ashirra le ofrecieron a Mohamed el título de sultán, éste lo declinó, prefiriendo dejar el gobierno mundano del dominio en manos de un consejo formado por la comunidad vampírica, y cuando ésta se incrementó durante los siglos siguientes, un consejo formado por los antiguos de la ciudad.

A principios del siglo XIX el caid de Dar el-Beida se rebeló contra la autoridad del sultán Suleimán I, y tras sofocar la rebelión, el puerto de la ciudad fue cerrado y el comercio desviado más al norte, hacia Rabat. Los Ashirra de Casablanca no participaron en la rebelión, pero el imán Mohamed percibió sabiamente que otras manos habían provocado el levantamiento para provocar la ruina del dominio. No tardaron en producirse algunos asesinatos, y Mohamed supo que el Sabbat había centrado su atención sobre Casablanca, por lo que con la ayuda de sus aliados convocó a los Ashirra y comenzaron a tomar medidas para protegerse.

En 1830 el puerto de Dar el-Beida fue reabierto, aunque por entonces la arruinada población apenas mantenía una población de unos 1.000 habitantes y tres vampiros, que no obstante contaban con el apoyo de las comunidades de otros dominios. Mohamed emprendió un largo viaje por Europa, visitando a varios antiguos de la Camarilla, y en especial al Justicar del clan Brujah, pidiéndoles ayuda para contrarrestar la amenaza del Sabbat.

Durante estas décadas Dar el-Beida comenzó un rápido crecimiento, provocado por la inmigración europea, sobre todo comerciantes en busca de materias primas. Francia importaba fibras textiles y cereales de Marruecos. Más de 8.000 europeos llegaron durante las décadas siguientes, y el crecimiento demográfico hizo necesaria una remodelación del puerto.

La prosperidad de Dar el-Beida hizo que el Sabbat intensificara sus ataques, y hacia 1870 Mohamed era el único superviviente de la comunidad Ashirra original, compartiendo su dominio con dos arcontes europeos y algunos Ashirra. El puerto se convirtió en la entrada de la Camarilla en Marruecos, que envió a varios vampiros entre los colonos europeos. La influencia francesa en Marruecos se incrementó durante todo el siglo XIX, sobre todo a través del tráfico entre Marsella y Dar el-Beida.

A medida que la comunidad vampírica se incrementaba también surgieron los primeros roces entre la Camarilla y los Ashirra. La ciudad era gobernada por un consejo vampírico, y aunque Mohamed era reticente a asumir la posición de sultán, lo cierto es que los demás Vástagos acudían a él para que mediara en todos los conflictos importantes, pero llegó un momento en que hasta él mismo se vio desbordado. En 1888, y tras largas discusiones entre los Ashirra conservadores y moderadores se firmó la Alianza de Dar el-Beida/Casablanca, que confirmó de facto la alianza entre ambas sectas.

En 1906 comenzó a modernizarse el puerto de Dar el-Beida bajo supervisión francesa, pero el 30 de julio de 1907 nueve trabajadores fueron asesinados y el consulado francés fue sitiado, por lo que el gobierno de Francia envió una fuerza expedicionaria y ocupó la ciudad. Entre los soldados franceses venía un Vástago, que había sido coronel en sus días mortales, Jean D'Ameil, del clan Toreador, que se proclamó Príncipe de la ciudad, con gran consternación por parte de los Ashirra. Algunos vampiros musulmanes se resistieron a la nueva autoridad, pero Jean los destruyó como escarmiento.

Este conflicto estuvo a punto de dinamitar las relaciones entre la Camarilla y los Ashirra de Marruecos, pero Mohamed al-Karim envió varias cartas al Justicar Brujah y consiguió que se celebrara un Cónclave en la ciudad, que renovó nuevamente la alianza entre las dos sectas. En 1912, la ciudad de Fez, el centro espiritual y religioso de Marruecos, fue conquistada al Sabbat, y entregada a los Ashirra como gesto de buena voluntad, aunque tanto Rabat y Casablanca, los principales centros administrativos y económicos, quedaron en manos de la Camarilla.

Ese mismo año Marruecos quedaba dividido en un protectorado francés y otro español. El General Residente en el país, Louis Hubert Lyautey, decidió convertir Casablanca en la nueva capital económica del protectorado.

Durante un tiempo vampiros de la Camarilla y Ashirra convivieron en paz bajo el gobierno del Príncipe Jean D'Ameil. Aunque la administración vampírica estaba en manos de la Camarilla, la presencia de Mohamed y de otro vampiro musulmán como Primogénitos garantizaba cierta voz y margen de maniobra política a los Ashirra.

Con el estallido de la Segunda Guerra Mundial, el Príncipe Jean D'Ameil incurrió nuevamente en la ira de los Ashirra permitiendo el establecimiento de una capilla Tremere en la ciudad. En esta ocasión Mohamed decidió que los Ashirra habían tolerado suficiente y se retiró del Consejo de la Primogenitura. Estallaron varios conflictos entre las dos grandes facciones vampíricas de la ciudad, reflejadas en las tensiones entre colaboracionistas y resistentes, que culminaron en el asesinato del General Residente Lamart, colaboracionista del régimen pronazi de Vichy.

El gobierno del Príncipe Jean D'Ameil llegó también a un brusco final en 1942, con la inesperada llegada de los ejércitos Aliados, que ocuparon la ciudad y la convirtieron en una base militar. Entre los soldados estadounidenses llegaba un arconte de la Camarilla, Samuel Hudson, del clan Ventrué, quien trató de mediar entre ambas facciones con escaso resultado. En la navidad de 1942 el Príncipe Jean moría asesinado, junto con varios de sus consejeros y aliados. Aunque en principio el asesinato fue achacado a los Ashirra, pronto se descubrió que un kamut de la Mano Negra se había infiltrado en Casablanca y que había estado enfrentando a ambas sectas.

Vampiros de la Camarilla y Ashirra colaboraron brevemente para expulsar a sus enemigos tradicionales, contratando los servicios de varios mercenarios Assamitas. Al año siguiente, y mientras los mortales debatían en la Conferencia de Casablanca la inminente invasión de Italia para derrotar al régimen fascista de Benito Mussolini, Samuel Hudson en representación de la Camarilla y Mohamed al-Karim por parte de los Ashirra renovaron los términos de la Alianza de Casablanca. A partir de entonces, la ciudad ya no quedaría exclusivamente bajo el dominio de la Torre de Marfil, sino de dos autoridades en representación de ambas sectas, que se reunirían para solventar los conflictos que involucraran a ambas.

El tratado funcionó bien y Samuel fue declarado Príncipe, mientras que Mohamed se convertía en Imán de la ciudad. A pesar de las rencillas y conflictos provocados en la posguerra por el nacionalismo marroquí, la Camarilla y los Ashirra respetaron sus respectivos ámbitos en Casablanca, aunque muchos vampiros europeos comenzaron a abandonar la ciudad tras la independencia de Marruecos.

En 1961 y en 1975 se producirían dos nuevos ataques del Sabbat sobre Casablanca, que se saldaron con la muerte de varios Vástagos, pero afortunadamente fueron rechazados. Durante estas décadas un grupo de Assamitas con vínculos a los Ashirra se instalaron permanentemente en la ciudad, e incluso fueron admitidos en el consejo vampírico. En los últimos tiempos el clan de los Asesinos ha incrementado notablemente su presencia en la ciudad, sembrando suspicacias entre los demás vampiros.

POLÍTICA

Casablanca se encuentra bajo la paradoja de dos gobernantes que distan de mantener un poder absoluto. De una parte el Príncipe Samuel Hudson, del clan Ventrué, que tiene autoridad sobre los vampiros de la Camarilla, pero éstos apenas constituyen una tercera parte de la población vampírica. Por otra parte el Imán Mohamed, del clan Brujah, que se muestra muy reticente a involucrarse en las rencillas políticas de los Ashirra, y que prefiere actuar como mediador y consejero religioso gracias a su formidable carisma.

Sin embargo, estos dos vampiros han sabido apoyarse mutuamente en los momentos de mayor necesidad para el dominio, por lo que cualquier amenaza a la influencia de uno también es asumida como una amenaza para el otro.

La presencia de los Assamitas, aunque nominalmente Ashirra, ha introducido la presencia de una tercera facción en la ciudad. Entre los vampiros musulmanes son el linaje más numeroso, y aspiran a sustituir a Mohamed como Imán de los Ashirra de Casablanca.

PRINCIPALES PODERES VAMPÍRICOS

ASSAMITAS (BANU HAQIM)

Desde que a mediados del siglo XIX los vampiros de la Camarilla reclutaran los servicios del clan Assamita para proteger en la defensa de Casablanca, los Asesinos han contado con una base permanente en la ciudad, oficializada después de la Segunda Guerra Mundial. La fe musulmana de muchos de ellos los ha hecho participar en los ritos de la comunidad Ashirra, y por ello, desde que el Matusalén Ur-Shulgi exigió la renuncia de toda adoración dentro del clan que no fuese dirigida al Antediluviano Haqim, muchos Assamitas han dado la espalda a Alamut y han buscado otros lugares donde ser acogidos.

Todos los Assamitas de Casablanca pertenecen a la facción Cismática y de una u otra forma se consideran hermanos de los Ashirra. Ya desde hace décadas participaban en el consejo gubernativo de los vampiros de la ciudad, pero ahora han comenzado a participar de forma más directa y habitual...algunos incluso creen que es posible que en un futuro próximo el gobernante de la ciudad pertenezca al clan de los Asesinos.

Omar ibn Hussein, portavoz de los Assamitas de Casablanca

Omar nació en el territorio del actual Omán, en la península arábiga, a principios del siglo XIX. Recibió una buena educación coránica y su destreza caligráfica le sirvió para obtener un puesto remunerado en una madrasa de Antioquía. Desgraciadamente, tras un accidente, sufrió una herida en la rodilla que se gangrenó, y un vampiro Assamita de la casta de los Visires decidió que no merecía la pena desperdiciar el talento del experto calígrafo, por lo que decidió reclutarlo en las filas del clan.

Omar trabajó intensamente en la Biblioteca de Alamut, y viajó extensamente por las madrasas del mundo islámico, utilizando sus antiguos contactos para realizar una intensa búsqueda de antiguos textos mundanos y místicos. A principios del siglo XX trabajó como embajador Assamita en Antioquía, negociando con otros clanes contratos de asesinato. Finalizada la Primera Guerra Mundial se trasladó nuevamente, en esta ocasión a Casablanca, donde conoció al Imán Mohamed al-Karim, gracias al cual fue presentado ante el Príncipe de la Camarilla y se convirtió en embajador de los Assamitas.

Cuando se produjo el Cisma de Alamut, Omar envió aviso a varios Assamitas Cismáticos, y les ofreció sus servicios para negociar su asentamiento en Casablanca como miembros de la secta de los Ashirra. Muchos de ellos aceptaron.

Omar cree que ha llegado el momento de actuar. Al no tener que rendir cuentas a Alamut, ha decidido utilizar su posición en Casablanca en beneficio propio. A cambio de ser acogidos en la ciudad, los Assamitas colaboran activamente en su defensa, pero Omar pretende ir más allá. Con el apoyo de sus hermanos y de los Ashirra más conservadores planea deponer políticamente al Imán Mohamed, y una vez obtenida su posición, proclamarse sultán de los Ashirra, y reducir a la nada el poder de la Camarilla.

Omar es un hombre de unos cuarenta años, de piel oscura, larga barba negra, y que suele vestir con un turbante y ropajes blancos. Normalmente suele llevar una carpeta con instrumentos de escritura, y sufre una cierta cojera al caminar.

Generación: 8ª

Disciplinas: Auspex 3, Celeridad 2, Dominación 3, Extinción 3, Presencia 4

Humanidad: 5

BRUJAH (MUSHAKIS)

Los Brujah son el linaje más numeroso de Casablanca, aunque también el más dividido, representado tanto entre la Camarilla como entre los Ashirra, entre los que hay conservadores, moderados y descarriados. Esta diversidad de facciones ha impedido que el clan actúe como una fuerza unificada, aunque la mayoría siguen el consejo y las palabras del carismático Imán Mohamed al-Karim, quien es también el más antiguo Mushakis de la ciudad.

Los Brujah más viejos son fervorosos Ashirra, que buscan refugio en las madrasas e instituciones culturales y educativas. En contraste, los más jóvenes se embriagan con los productos occidentales, y aportan un dinamismo poco presente en el resto de los vampiros de Casablanca.

Mohamed al-Karim, Imán de Dar el-Beida

El líder de la facción moderada de los Ashirra de Marruecos nació a principios del siglo XVIII, en el seno de una devota familia de Marrakech. Mohamed memorizó las *shuras* del Corán desde su infancia, viajó a La Meca con su familia, y su inteligencia y devoción fueron aprobadas por el Imán local, que veía en el joven Mohamed un potencial sucesor.

Sin embargo, su brillante carrera al servicio del Islam quedó abruptamente cortada por culpa de los vampiros. Abdalá al-Labib, un Mushakis de la ciudad puso su mirada en él como un posible servidor, pero temía corromperlo con la sangre maldita de Caín, por lo que se limitaba a observarlo de lejos. Desgraciadamente los Seguidores de Set decidieron intervenir, forzando al vampiro Ashirra a actuar.

Las Serpientes envenenaron a Mohamed, dejando a Abdalá en la disyuntiva de dejarlo morir en paz o abrazarlo. El vampiro optó por la segunda opción y le dio la sangre. Sin embargo, tras enseñarle lo que podía durante años decidió enviarlo lejos de Marrakech, para que los Seguidores de Set no pudieran volver a utilizarlo en su contra. Mohamed nunca volvió a ver a su sire, que amargado por los remordimientos, se suicidaría años más tarde.

Mohamed viajó a lo largo del mundo islámico, aprendió mucho de los Ashirra y de la fe islámica. Conoció a los antiguos Khalid el-Sal y Tariq el-Hajj y consultó y escuchó muchas de las palabras y discursos de los sabios musulmanes de la época.

A mediados del siglo XVIII regresó a Marruecos, y deseando un refugio tranquilo y apartado, se instaló en la ciudad de Dar el-Beida, que estaba siendo reconstruida por los marroquíes, que la habían ocupado recientemente tras ser abandonada por los portugueses. Desde Dar el-Beida Mohamed se mantuvo en contacto con otros Ashirra, ayudando a los miembros de la secta a luchar contra la impía secta del Sabbat, y llegado el momento viajó a Europa como embajador en busca de apoyos, aprovechando asimismo para aprender mucho de la civilización occidental.

Desde principios del siglo XX Mohamed colaboró activamente con los vampiros de la Camarilla en la administración vampírica de Casablanca, actuando como mediador y consejero, y a pesar de su enorme influencia sobre los Ashirra, nunca empleó su poder de forma abusiva. Su principal objetivo fue y es mantener la paz. Hace un siglo en colaboración con el Príncipe trazó una tregua con los hombres chacal de Casablanca, que disponen de un santuario sagrado en la ciudad, delimitando claramente su territorio. La tregua se ha mantenido hasta ahora.

Mohamed continúa siendo un devoto musulmán, aunque cree que cristianos, judíos e incluso ateos pueden ser individuos dignos, y se muestra opuesto a las creencias radicales de los conservadores Ashirra. Asimismo, cuenta en sus amigos a varios vampiros de la Camarilla, especialmente al Príncipe de Casablanca, aunque prefiere la compañía de los mortales, normalmente otros jóvenes musulmanes.

Mohamed es un adolescente de unos quince años, extremadamente delgado debido a las consecuencias del veneno que provocó su muerte, enormes ojos negros y cabello oscuro y rizado. Suele vestir de blanco con un fez rojo, pero en ocasiones, sobre todo en las recepciones del Príncipe, suele vestir con prendas occidentales discretas. Dispone de un refugio en las cercanías del morabito de Sidi Abderramán, un santuario musulmán, construido en un saliente rocoso sobre el Atlántico que queda aislado cuando sube la marea.

Generación: 9ª

Disciplinas: Animalismo 3, Auspex 3, Celeridad 5, Potencia 2, Presencia 5, Protean 3
Humanidad: 9

Abderrahim Balafrej, Ulema Mushakis

El representante de los Brujah de Casablanca en el *Diwan* (Consejo) de la ciudad fue uno de los primeros militantes del Partido Istiqlal que llevó a Marruecos hacia la independencia. Fue Abrazado por el anterior Primogénito Brujah en 1944, que lo educó para que lo sucediera en el cargo.

Aunque en vida no fue un individuo especialmente ilustrado, desde que fue Abrazado y en parte influido por su sire, comenzó a estudiar distintos tratados de filosofía, política y religión, de forma que cuando su sire abandonó Casablanca en 1957 estaba más que preparado para asumir el cargo. Sin embargo, Abderrahim no se sentía a gusto con las formas occidentales de la Camarilla, por lo que en cuanto tuvo la oportunidad solicitó unirse a sus hermanos Ashirra. Aunque su visión intelectual y modernista del Islam no agradó demasiado a los conservadores, los moderados le dieron la bienvenida como un hermano más.

En cierta manera Abderrahim simboliza tanto la esencia de la mayoría de los vampiros de Casablanca como de los moderados Ashirra, a camino entre dos civilizaciones y sin decantarse por completo por ninguna de las dos. Aunque generalmente en las reuniones del consejo se muestra partidario de las opiniones de los Ashirra, en ocasiones se decanta por la Camarilla.

Abderrahim es un hombre de unos cuarenta años, con un fino bigote, que viste a la manera occidental con un traje de negocios de color gris claro. En ocasiones lleva unas gafas sin graduación a las reuniones del *Diwan*. Suele hablar con un ligero ceceo.

Generación: 8ª

Disciplinas: Auspex 1, Celeridad 2, Dominación 2, Potencia 3, Presencia 4

Humanidad: 7

GANGREL (WAH'SHEEN)

No hay muchos Gangrel en Casablanca, pues la mayoría se sienten más cómodos entre las tribus bereberes, y prefieren evitar los agobios de las grandes ciudades. Sin embargo, Casablanca es considerada un refugio y lugar de reunión ocasional, y algunos vampiros creen que antes de que Dar el-Beida fuera construida, los Gangrel del Magreb se reunían en las proximidades, pero finalmente la ciudad terminó por absorber el lugar de sus asambleas. Otros señalan a algún tipo de relación con los hombres chacal que habitan la ciudad.

Todos los Wah'Sheen de Casablanca pertenecen a la secta de los Ashirra, aunque no se les considera especialmente devotos. De hecho, se cree que los más antiguos que en ocasiones visitan la ciudad sólo prestan una atención nominal al Islam, conservando tradiciones bereberes antiquísimas.

Halima, Ulema Wah'Sheen

La antigua Halima es la más antigua representante del clan Gangrel en Casablanca. Se encontró con Mohamed a finales del siglo XVIII, aunque al parecer había visitado la ciudad en varias ocasiones en los siglos anteriores, e incluso recordaba la época cuando era llamada Anfa.

Halima siempre ha sido una fiel aliada de Mohamed y de los Ashirra, aunque su devoción musulmana siempre ha parecido "turbia" a los ojos de los Vástagos musulmanes más conservadores. Sin embargo, pocos han discutido su petición de sentarse en el *Diwan* de Casablanca, y representar los intereses de su linaje, pues la intervención de esta antigua fue primordial para trazar una tregua con los hombres chacal.

La Ulema Wah'Sheen en general se despreocupa de la política de Casablanca, aunque acude a todas las reuniones del *Diwan* y muestra una sorprendente intuición para detectar cuando una decisión política podría perjudicar los intereses de su linaje, a corto o largo plazo. Se muestra ferozmente protectora de todos los Gangrel de Casablanca, a los que trata como una madre benevolente.

Halima se viste con el traje de una viuda marroquí especialmente conservadora, envolviendo su cuerpo en un manto negro y cubriendo su rostro con un velo. Sólo deja ver sus ojos, verdes y rasgados y especialmente brillantes. Nadie la ha visto nunca sin el manto, aunque muchos creen que su cuerpo debe estar completamente cubierto de las marcas de la bestia que caracterizan su linaje. Habla con una voz cascada y chirriante, y al terminar cada frase suele intercalar un gañido.

Generación: 7ª

Disciplinas: Animalismo 6, Auspex 3, Celeridad 2, Fortaleza 5, Ofuscación 3, Protean 5

Humanidad: 7

MALKAVIAN (MAJNOON)

Los Malkavian marroquíes nunca han sido especialmente numerosos en el país y Casablanca no es una excepción. El puñado de Lunáticos que habita la ciudad no mantiene coordinación alguna, y carecen de representación en el *Diwan* de la Primogenitura. En ocasiones alguno de los Majnoon

bereberes que viaja entre las tribus nómadas llega de visita a la ciudad para consultar con el Imán Mohamed, que parece que conoció a algunos de ellos durante sus viajes, pero no suele ser un acontecimiento frecuente.

En los últimos tiempos los miembros del clan se han mostrado especialmente nerviosos, hablando de un peligro que les acecha en sus sueños. Dos de ellos incluso han abandonado Marruecos.

Yusuf, el Ratón

Se desconoce el pasado del joven vampiro conocido como simplemente como Yusuf o Ratón, un niño mendigo que apareció en las calles de Casablanca hace unas pocas décadas. Algunos vampiros afirman haberlo visto en Marrakech anteriormente, por lo que opinan que fue allí el lugar donde recibió la sangre.

Yusuf es incapaz de hablar, excepto por señas, pues alguien le cortó la lengua antes de su Abrazo, aunque sabe expresarse por señas y gemidos guturales. A pesar de ser una figura lastimera para muchos Vástagos, ha sido lo bastante listo para sobrevivir en las calles, aunque nadie lo ha visto alimentarse nunca. El Imán Mohamed y el Príncipe le han ofrecido refugio en ocasiones, pero siempre vuelve a vagar por las calles en cuanto surge la oportunidad. Su mente fragmentada sufre lapsus irregulares de memoria, olvidando incluso los acontecimientos más recientes.

Recientemente Yusuf ha dado muestra de un comportamiento extraño, devorando comida con avidez, aunque la vomita posteriormente, pero lo más horrible son los atroces aullidos y gruñidos que parecen surgir de una garganta que no es la suya.

Generación: 11^a

Disciplinas: Animalismo 2, Auspex 2, Celeridad 2, Ofuscación 2

Humanidad: 6

NOSFERATU (MUTASHARID)

La ciudad de Casablanca se convirtió en un refugio para los Nosferatu que no pertenecían a la línea Hajj. Expulsados de otras ciudades musulmanas por sus congéneres más devotos, estos deformes vampiros se reunieron en Casablanca, donde la Camarilla los aceptaba sin importar sus creencias. Aunque entre ellos hay miembros no musulmanes y Ashirra, en este dominio los Nosferatu tienden a poner la fidelidad de linaje por encima de las diferencias de secta.

Recientemente el clan se ha visto afectado por la desaparición de su Ulema y Primogénito, un antiguo de sangre bereber llamado Zafar, que desapareció durante un viaje a Marrakech. El antiguo Zafar había organizado su clan como una corte oriental, donde cada Nosferatu ocupaba una posición y una responsabilidad. De momento la posición del clan en el Diwan permanece vacante, aunque ya ha habido algunas reuniones para buscarle un sustituto. Los Nosferatu están atemorizados, y creen que su Ulema cayó víctima de los misteriosos enemigos del clan conocidos como los Nictuku.

Layla, aspirante a Ulema

Layla era una muchacha marroquí que se convirtió en la amante de un comerciante marsellés a finales del siglo XIX, escapando de la vigilancia de su padre, un hombre feroz y abusivo que tenía a toda su familia en un puño. Junto con su amante escapó a Marsella, donde fue traicionada y vendida a un burdel, y gravemente apalizada cuando intentaba escapar. Mientras se recuperaba de sus heridas, un Nosferatu francés la Abrazó.

Layla consideró su nueva existencia como un justo castigo por haber desobedecido a su padre y haber incumplido la voluntad de Alá, sin embargo también lo consideró una oportunidad de redimir sus pecados. En cuanto tuvo ocasión viajó oculta en un barco mercante y regresó a Marruecos, instalándose en Casablanca y utilizando sus poderes para ayudar a su familia, que tras la muerte de su padre en una pelea, se encontraba en gran necesidad.

Su fidelidad hacia su familia atrajeron la atención de los Ashirra, y en especial de Zafar, el Ulema Nosferatu, quien la tomó bajo su protección y la convirtió en su lugarteniente y mensajera. Aunque respetaba la posición del Imán Mohamed, Zafar era el verdadero poder entre los Ashirra, y si hubiera querido habría podido convertirse en sultán, pero prefería utilizar su poder con discreción. Aunque Layla nunca le preguntó al respecto con el tiempo supo que Zafar pertenecía a una secta mucho más antigua, compartiendo correspondencia con otros vampiros marroquíes, pero prefirió no indagar y le sirvió fielmente.

Layla colaboraba con una familia de tintoreros que Zafar había adoptado como propia, aunque el antiguo siempre le advirtió que mantuviera su existencia en secreto, para evitar que otros vampiros pudiesen utilizarlos o dañarlos. Como recompensa por sus servicios, el antiguo Nosferatu instruyó a Layla en las artes mágicas.

Recientemente Zafar se mostró terriblemente asustado tras recibir un mensaje. Junto con un grupo de sus servidores ghouls se marchó de Casablanca y no regresó. Poco tiempo después se supo que había sido asesinado por un kamut del Sabbat.

Ahora Layla y el resto de la corte Nosferatu se encuentran asustados. Ella guarda muchos de los secretos del antiguo Ulema y es la candidata más probable a su sucesión. Su primera intención será descubrir el paradero de los asesinos de Zafar y vengar su muerte.

Generación: 9ª

Disciplinas: Animalismo 4, Auspex 2, Dur-an-Ki 3, Potencia 3, Ofuscación 5, Presencia 3

Sendas de Dur-an-Ki (Equivalentes taumatúrgicos): Movimiento Mental 3, Encanto de las Llamas 2

Humanidad: 6

TOREADOR (RAY'EEN AL'FEN)

Los Toreador proclaman orgullosos que fueron ellos quienes convirtieron el rústico puerto de Dar el-Beida en la hermosa Casablanca. El Príncipe Jean D'Ameil y sus aliados gobernaron durante buena parte del siglo XIX y lo habrían seguido haciendo de no haber sido por los bárbaros del Sabbat.

Dentro de la Camarilla de Casablanca los Toreador constituyen el clan más numeroso, aunque también hay algunos Ray'een al'Fen entre los Ashirra, generalmente de la facción de los Descarriados. Durante la Segunda Guerra Mundial algunos miembros europeos del linaje llegaron como refugiados, y decidieron quedarse de forma permanente. Actualmente apoyan la política del Príncipe Samuel Hudson, aunque les gustaría tener una voz más fuerte en el gobierno del dominio.

El encanto exótico de Casablanca, fomentado por la propaganda turística y el glamour de Hollywood continúa atrayendo a los Toreador, aunque sea temporalmente. Aunque la mayoría de los miembros del clan que visitan Marruecos prefieren comenzar su visita por Tánger, son muchos los que prolongan su estancia para probar los placeres de Casablanca.

Genevieve Deschamps, Primogénita Toreador

La hermosa Genevieve era una prostituta de lujo en Francia a principios del siglo XIX, tras la caída de Napoleón Bonaparte. Utilizando su belleza y sus dotes manipuladoras supo ganarse el corazón de importantes burgueses de París, adquiriendo una gran fortuna, que invirtió generosamente patrocinando a varios estudiantes y artistas sin recursos, que convirtieron su salón en un lugar de debate intelectual donde se hablaba sobre las nuevas ideas que la Revolución Francesa había traído y en la elaboración de un nuevo orden. Aunque Genevieve no se sentía especialmente revolucionaria, no dejaba de simpatizar con sus protegidos, que la colmaban de atenciones y obras de arte.

El salón de Genevieve también atrajo la atención de visitantes inmortales, que en secreto apreciaban la labor de mecenazgo de la cortesana, y que finalmente le ofrecieron el Abrazo para que pudiera unirse para siempre a los Toreador de París, los protectores y mecenas inmortales del arte.

Genevieve se sentía a gusto en la Corte del Príncipe François Villon, disfrutando con los juegos cortesanos del clan Toreador, y convirtiéndose en una reputada Arpía. Aunque no tenía ningún talento artístico especial, lo que la convertía en una Farsante, tenía una gran intuición para detectar talentos prometedores y en ciernes.

Cuando los nazis invadieron París en 1940, confiscaron el refugio de Genevieve. Tras un desencuentro con el gobierno de ocupación la vampira decidió huir, junto con muchos franceses temerosos del nuevo régimen, y se refugió en Casablanca, donde fue aceptada por el Príncipe Jean D'Ameil, que era su hermano de sangre, pero no tardaron en odiarse mutuamente, hasta tal punto que sintió cierta alegría y alivio cuando fue destruido por el Sabbat.

A Genevieve le hubiera gustado convertirse en Príncipe, pero cuando consiguió que todos los miembros de su clan la aceptaran como líder, el Príncipe Samuel ya se había asentado en el trono, con el respaldo de los Ashirra. En compensación, fue aceptada como Primogénita y representante de su clan.

El poder de los Toreador se debilitó tras la Segunda Guerra Mundial y la independencia de Marruecos, pues muchos vampiros refugiados decidieron regresar a Europa. Sin embargo, Genevieve permaneció, seducida por el encanto del país, y decidió utilizar su influencia para convertirlo en un lugar al mismo nivel que los principales centros artísticos del mundo. Al mismo tiempo también ha participado en la política de los Vástagos, convirtiéndose en un apoyo imprescindible para el Príncipe frente a los Ashirra.

Además de ser la Primogénita Toreador, uno de los chiquillos de Genevieve es el Guardián del Elíseo. Su principal refugio se encuentra en un gran restaurante llamado "Casablanca" que conserva el ambiente de los años 40 tal y como puede apreciarse en la película del mismo título. De noche todo el ambiente está iluminado por tenues luces sepia y música de ambiente.

Genevieve es una atractiva mujer de unos treinta años, de pelo negro azabache y profundos ojos azules. Suele vestir con un largo vestido negro, y siempre lleva con ella un pequeño estilete de plata.

Generación: 7ª

Disciplinas: Auspex 4, Celeridad 3, Dominación 3, Fortaleza 2, Ofuscación 3, Presencia 5

Humanidad: 5

TREMERE (SHAITAN)

De no ser por la existencia del Sabbat, los Tremere serían sin duda los vampiros más odiados y despreciados de Marruecos, debido a que el recuerdo del exterminio de los Salubri sigue presente. Los primeros intentos de infiltración durante el siglo XIX, siguiendo a los comerciantes europeos, resultaron prometedores, pero no consiguieron asentar una presencia permanente. Varios de los miembros del clan resultaron asesinados, y no sólo por los Assamitas o la Mano Negra, sino por fanáticos Ashirra que se oponían a la presencia de los “demonios”.

Finalmente, durante la Segunda Guerra Mundial, los Brujos fueron invitados a asentarse en Casablanca por el Príncipe de la ciudad, que había contraído varias deudas con el clan. Sin embargo, su presencia generó numerosos disturbios entre la Camarilla y los Ashirra, que fueron aprovechados por el Sabbat para asesinar al Príncipe.

Aunque finalmente, tras los acuerdos que siguieron a la expulsión del Sabbat, la presencia de los Tremere fue aceptada, en gran parte debido a su colaboración para expulsar a los enemigos de la Camarilla y los Ashirra, eso no significó que se hubieran ganado el aprecio de los vampiros marroquíes. La capilla de Casablanca ha sido asaltada en más de una ocasión, y los neonatos Abrazados en Marruecos han sido asesinados o han tenido que ser enviados a otros lugares.

Actualmente, los Tremere no tienen voz ni voto en el gobierno de la ciudad, y son marginados por los Ashirra, salvo algunas excepciones que mantienen su relación en secreto. Sólo el Regente mantiene su presencia de forma estable en la ciudad, actuando más como un embajador del clan que buscando poder político. El resto de los Brujos son neonatos o aprendices que desempeñan misiones sencillas o estudian durante algún tiempo antes de continuar su trabajo en otros lugares.

André Rubió, Regente de Casablanca

André era un oficial español del ejército republicano, que en los últimos meses de la Guerra Civil Española pasó a Francia con miles de refugiados, donde pasó a un campamento de acogida. Poco después fue contratado en Marsella para realizar labores de seguridad y como guardaespaldas por Antoine Barthez, un vampiro Tremere, que lo convirtió en su ghoull para que lo acompañara en un viaje a Casablanca, donde su misión sería instalar la presencia del clan.

Ante la agitación que se vivía en la ciudad con la llegada del antiguo Tremere, Antoine decidió convertir a André en su chiquillo, y comenzó a instruirlo en las tradiciones del linaje. No obstante, Antoine murió asesinado poco después, y André quedó solo en Casablanca, a cargo de la capilla recién instalada.

El neonato podría haber escapado de las restricciones de su linaje, pero aislado y temeroso del rencor de los Ashirra terminó respondiendo a los mensajes de los Tremere de Argel y aceptando su ayuda. Se le enseñaron los rudimentos de la Taumaturgia y se le dejó a cargo de la capilla de Casablanca como Regente temporal, en tanto no apareciera un candidato más adecuado. No obstante, y debido a la precaria situación de la capilla, y siendo André el único de los Brujos aceptado en la ciudad, finalmente su posición se convirtió en permanente, y quedó asegurada. Desde entonces ha actuado como anfitrión para otros miembros de su clan que le visitan en ocasiones, ha acogido a aprendices en misión para los antiguos, y ha enviado a potenciales reclutas a otras capillas para que recibieran el Abrazo.

A lo largo de las décadas ha hecho muy pocos amigos entre los vampiros, que no desean comprometer sus relaciones con los Ashirra asociándose con los Tremere, pero algunos han terminado por aceptarle, especialmente los Toreador. Recientemente recibió la visita de una misteriosa dama conocida como Nyssa Seggabine, quien le ofreció sus servicios a cambio de dosis periódicas de sangre vampírica. La relación ha demostrado ser provechosa, y André ha aumentado sus conocimientos místicos. De momento no ha informado a sus superiores en la jerarquía Tremere.

André es un hombre joven y bastante robusto, con cabello rizado y negro y ojos avellana. Suele vestir de negro, con camisas amplias de seda, y algo de joyería de plata. Tiene un mostacho abundante, aunque se lo afeita de vez en cuando.

Generación: 10ª

Disciplinas: Auspex 3, Dominación 3, Fortaleza 2, Taumaturgia 4

Sendas taumatúrgicas: Senda de la Sangre 4, Poder de Neptuno 3, Alquimia 2

Humanidad: 6

VENTRUE

La presencia de los Sangre Azules en Casablanca es relativamente reciente, llegando en el siglo XIX con los comerciantes europeos. Los Ventrue de Inglaterra intentaron asentarse en la ciudad marroquí y crear un dominio propio, pero fueron los Toreador quienes se adelantaron en el proceso. De todas formas se convirtieron en un importante respaldo para el Príncipe Jean D’Ameil.

Durante la Segunda Guerra Mundial el equilibrio de poderes cambió. Tras el asesinato del Príncipe y la llegada de varios arcontes entre los ejércitos Aliados, finalmente fue Samuel Hudson quien se hizo con el trono vacante tras la expulsión del Sabbat, contando con el respaldo de los Ashirra. Sin

embargo, su dominio se debilitó progresivamente a medida que muchos vampiros europeos que habían llegado entre los refugiados regresaban a sus hogares tras la derrota de los nazis y el fin de la Segunda Guerra Mundial.

Aunque no son el más numeroso de los clanes de la Camarilla en la ciudad, sí son el más influyente, pues son ellos quienes mantienen el pacto con los Ashirra. Debido a la confianza existente entre el Príncipe y el Imán. Actualmente todos los Ventrue presentes en Casablanca pertenecen a la Camarilla, aunque algunos Sangre Azules Abrazados entre los marroquíes tienen fuertes vínculos con los Ashirra, y es posible que a largo plazo sean aceptados en la secta musulmana.

Samuel Hudson, Príncipe de Casablanca

El vampiro que se convertiría en el Príncipe de Casablanca fue Abrazado durante la Primera Guerra Mundial, un capitán estadounidense que había caído prisionero de los alemanes. Fue Abrazado por un Ventrue de la ciudad de Hamburgo, que pensaba emigrar al Nuevo Mundo y pensaba utilizar los conocimientos del americano para adaptarse al nuevo hogar.

Sire y neonato viajaron a San Francisco, la ciudad natal de Samuel, donde fueron aceptados por la Estirpe local. El valor y los conocimientos militares de Samuel le sirvieron para actuar como ayudante del sheriff local. Sin embargo, años después, el Justicar Brujah, Don Adolfo Cerro, que se encontraba de paso en San Francisco, le ofreció trabajar como arconte a su servicio, y Samuel aceptó.

Con el estallido de la Segunda Guerra Mundial Samuel regresó con Don Adolfo a Europa, ayudándole a combatir a los enemigos de la Camarilla. Cuando los vampiros de Casablanca pidieron ayuda para estabilizar la convulsa situación de la ciudad, Samuel obedeció al Justicar, y acudió en su representación. La repentina muerte del Príncipe Jean D'Ameil y el repentino ataque del Sabbat pusieron a prueba sus habilidades estratégicas, pero finalmente, colaborando con los Ashirra, consiguieron poner a sus enemigos en fuga.

Una vez terminada la guerra, la posición del Príncipe de Casablanca permanecía vacante, y era necesario que alguien hiciese valer la autoridad de la Camarilla, y el Justicar Brujah le ofreció a su arconte la posición. Cansado de viajar y atraído por el lugar, Samuel aceptó el ofrecimiento. Durante la guerra contra el Sabbat había hecho amistad con el Imán Mohamed de los Ashirra, y ambos Vástagos colaboraron de buen grado para garantizar la paz del dominio y sometiendo a los elementos más radicales que amenazaban la estabilidad. Aunque la Camarilla ha perdido influencia en Casablanca, Samuel se ha mantenido en la posición de Príncipe, gracias sobre todo a la mediación del Imán Mohamed, que no desea ejercer autoridad política.

Samuel es un hombre de más de treinta años, Abrazado con barba incipiente, y su rostro pálido todavía conserva un ligero tono bronceado y algunas arrugas. Su cabello es negro, y bien peinado con fijador, y normalmente muestra una expresión severa, que en un instante es capaz de pasar a una intensa jovialidad, aunque sólo se muestra cordial con sus íntimos y en privado. Suele vestir con frac en sus recepciones, o con trajes occidentales ligeramente anticuados, y suele fumar puros habanos, pues no ha perdido el gusto por el tabaco.

Generación: 8ª

Disciplinas: Auspex 2, Celeridad 3, Dominación 3, Fortaleza 4, Potencia 2, Presencia 5

Humanidad: 7

Notas: A Samuel le gusta la sangre sazónada de nicotina, y sólo se alimenta de fumadores.

SECRETOS

-Muy pocos vampiros son conscientes de la importancia que tiene la ciudad de Casablanca para los Lupinos. Saben que una especie de hombres chacal, conocidos por los Ashirra como Saluki, viven en un lugar asignado de la ciudad. Se dice que antaño guerrearon contra los vampiros, hasta que el Príncipe Jean los sometió y les obligó a firmar un tratado de paz, limitándoles a un sector de la ciudad. En cualquier caso el Príncipe Samuel confirmó el tratado de su predecesor y ha mantenido la paz con los hombres chacal.

Nada más lejos de la realidad. Desde hace milenios la tribu de los Saluki (conocidos en Occidente como Caminantes Silenciosos) creó un santuario en la ciudad, que sería conocido como la Rueda de Ptah (el dios egipcio de los caminos y encrucijadas). Este santuario es el centro en el que se unen caminos espirituales de todo el mundo y tiene una gran importancia para los hombres chacal.

El poder del santuario actuó de forma inconsciente sobre los habitantes de la zona, que crearían en las proximidades un asentamiento que terminaría convirtiéndose en la ciudad de Casablanca. En la actualidad, el santuario (túmulo) de los Saluki se encuentra en los sótanos de una de las mezquitas más importantes de la ciudad. Durante la Segunda Guerra Mundial los Saluki rechazaron el ataque de un grupo de hombres lobo alemanes que pretendía apoderarse del santuario y que fueron expulsados.

Aunque en general los hombres chacal se han enfrentado a menudo con los vampiros, no obstante existían algunos acuerdos con vampiros bereberes para combatir a los descendientes vampíricos del dios Set, el enemigo ancestral de los Saluki. El acuerdo más reciente se produjo en 1942, cuando el

líder de los Saluki se reunió con su más antigua aliada, Halima de los Wah'Sheen, y con otros dos vampiros de la ciudad: Mohamed al-Karim y Samuel Hudson. Estos tres vampiros hablaron en el nombre de los Vástagos de la ciudad y acordaron respetar los límites de los territorios de ambos pueblos sobrenaturales. Ambas partes también acordaron prestarse ayuda contra sus mutuos enemigos: los vampiros del Sabbat y los Seguidores de Set. Con la ayuda de los Saluki la Camarilla y los Ashirra consiguieron vencer al Sabbat en poco tiempo.

Y el acuerdo se ha mantenido hasta la actualidad. Los Saluki están satisfechos con dejar a las sanguijuelas en paz mientras no cometan excesos y mantengan su presencia con discreción, mientras que los vampiros dejan que los Lupinos se ocupen de sus asuntos dentro de su territorio.

-En un lugar del gran desierto del Sahara, más allá de Marruecos descansa el Devorador, un poderoso Matusalén, que según la leyenda podría tratarse de uno de los primeros chiquillos de Malkav. En la antigüedad este Matusalén consiguió el poder de devorar los nombres de sus víctimas, que se consumían y morían, y posteriormente desarrolló un especial gusto por los sueños enloquecidos de los Malkavian, atrapándolos y devorándolos por completo. Debido a esta razón, la mayoría de los Malkavian que conocen la leyenda sienten un gran temor y procuran evitar el continente africano, lo que explica la escasa presencia de este linaje.

Los rumores y leyendas sobre el Devorador cesaron en torno a la época del nacimiento de Cristo. De algún modo, quizás por su edad o quizás debido a las acciones de otros Vástagos, cayó en letargo en un lugar desconocido...y durmió.

Sin embargo, ahora ha despertado, y todos los Malkavian de África han comenzado a sentir su presencia en sueños. Muchos Lunáticos han comenzado a huir hacia la costa, mientras que otros han mostrado un comportamiento completamente histérico...

-El antiguo Zafar, el Ulema y Primogénito Nosferatu, se convirtió forzosamente al Islam para evitar la persecución de los vampiros musulmanes, pero le resentía la presencia de los Ashirra, a quienes consideraba como intrusos que habían conquistado Marruecos bajo la hipócrita excusa de su religión. Su descontento fue percibido por Pelagón, un antiguo de la Tal'mahe'Ra, quien reclutó a Zafar para la secta.

Cuando estalló la guerra entre la Camarilla y el Sabbat, Pelagón asumió una importante posición dentro de la Espada de Caín, pero consideró que Zafar serviría mejor a los intereses de la Tal'mahe'Ra infiltrándose entre los Ashirra, aliados de la Camarilla. Zafar cumplió bien su papel, viajando por el mundo islámico y recogiendo información para sus compañeros de secta.

A finales del siglo XVIII Zafar se trasladó a la ciudad de Casablanca, junto con la familia de aparecidos Seggabine, convirtiéndose en su amo y protector, y utilizándolos al servicio de la Mano Negra. Tras la muerte de Pelagón poco después, Zafar siguió colaborando con su sucesor Ziriyab.

Ambos vampiros consideraron que la Mano Negra controlaría mejor Marruecos si la Espada de Caín controlaba todo el país, pero la llegada de la Camarilla europea durante la colonización y el fracaso en la toma de Casablanca hizo fracasar sus planes. Ambos antiguos decidieron mantenerse en sus respectivas posiciones, reuniendo información y atendiendo a sus propios intereses mientras aguardaban su oportunidad.

Y entonces la ciudad de Enoch en el Inframundo cayó, y la Mano Negra se fragmentó. Los Seggabine, a través de sus aliados espirituales y de otras ramas de la familia fueron los primeros en recibir la noticia y determinaron que sus amos eran indignos y que había llegado el momento de liberarse. Ziriyab fue destruido bajo los rayos del sol, asesinado por un miembro de la familia. Meses después Nyssa Segabbine hizo llegar una carta falsa a Zafar para que se reuniera con Ziriyab en la ciudad de Marrakech y también lo asesinaron exponiéndolo a la luz del sol. Después desperdigaron una serie de rumores afirmando que una monstruosa bestia lo había destruido junto a sus servidores, y desaparecieron...

Sugerencias para aventuras: El asesinato de un Saluki pone a prueba la tregua entre vampiros y hombres lobo, pero las investigaciones señalan que la muerte fue obra de un agente de los Seguidores de Set, que pretenden acabar con la paz de Casablanca. El descubrimiento del asesino y la guerra contra las Serpientes pueda dar lugar a toda una Crónica.

-El extraño comportamiento de los Malkavian se agrava, pues algunos de ellos descubren que en parte pueden desviar la atención del Devorador, compartiendo sus sueños con otros vampiros. Encontrar una cura para esta plaga puede llevar a los personajes a descubrir que las leyendas tienen su esencia de verdad.

-Los Nosferatu de Casablanca han comenzado a investigar la muerte de Zafar, y pronto encuentran pistas extrañas en torno al antiguo, como sus contactos con la Mano Negra o la propia existencia de los Seggabine.

MARRAKECH

PRESENTACIÓN

Conocida como "La Perla del Sur", la ciudad de Marrakech se ha convertido en un lugar de siniestra reputación para los vampiros. Aunque la ciudad estaba abierta a todas las facciones y clanes,

eran los Seguidores de Set quienes gobernaban y mantenían el verdadero poder. A pesar de su importancia como capital y centro económico y cultural, todos los Cainitas guardaban cierta precaución cada vez que cruzaban sus puertas.

Y en 1999 algo ocurrió. Tras el fenómeno conocido como “La Tormenta Gris” todos los vampiros presentes en la ciudad desaparecieron, y los pocos agentes que fueron enviados y regresaron afirmaron que el lugar se había convertido en una ciudad fantasma y anatema para los no muertos. Aún hoy ningún vampiro está completamente seguro de lo que ocurrió, aunque poco a poco están comenzando a regresar.

Y no desearían haberlo hecho...

TEMA Y AMBIENTE

Tema: El principal tema de Marrakech es la incertidumbre. Ningún vampiro está seguro de qué ha ocurrido en la ciudad. Los pocos Vástagos que se arriesguen a investigar in situ descubrirán que la muerte no es el final, y puede que se tengan que enfrentar a las consecuencias de los crímenes que hayan cometido en el pasado.

Ambiente: La capital del sur era un imán situado en el centro de Marruecos (al que dio nombre), al que antiguamente llegaban las caravanas que atravesaban el desierto del Sahara, y mercaderes de todo el mundo islámico. Actualmente continúa siendo una gran ciudad turística, que congrega a numerosos viajeros fascinados con sus leyendas y misterios. Las enormes murallas de 12 km, erosionadas por el tiempo, contienen con dificultad la bulliciosa vida mundana de la ciudad. El calor, el polvo y el adobe hacen de Marrakech una ciudad eminentemente africana. Y sin embargo, en el Mundo de Tinieblas la bulliciosa Marrakech ha sido cubierta por una mortaja de miedo e intranquilidad...

TRASFONDO HISTÓRICO

Un oasis en mitad de la fértil Meseta Haouz en la falda de las montañas del Alto Atlas, Marrakech fue fundada en torno al año 1062, por Yusuf ibn Tashfin, que la convirtió en la capital del Imperio Almorávide. El origen de su nombre ha sido discutido durante siglos, pero la opinión más extendida es que se trata de una derivación bereber de “*Los Hijos de Kutch*”, o “*Tierra de los Hijos de Kutch*”, Kutch era una figura bíblica hijo de Sham, que vivió en el Alto Egipto, Etiopía y el sur de Arabia, y habría sido el patriarca de los pueblos subsaharianos. Los guerreros negros y mercenarios mauritanos eran conocidos entre los árabes como “Hijos de Kutch”. Sin importar el origen de la palabra, a través del término latino “Morroch”, daría lugar al nombre de Marruecos en distintos idiomas (Maroc, Morokko, etc.), a partir del nombre medieval de Marrakech.

El Imperio Almorávide, que se extendió por el Norte de África y el sur de la península ibérica, no dejó de atraer a su propia cohorte de parásitos vampíricos, principalmente del clan Brujah, pero también otros Ashirra que vieron en “Los que se cubren con el velo”, un regreso purificador a los orígenes del Islam, por entonces ya fragmentado en multitud de sectas y facciones religiosas.

Bajo el gobierno de los Almorávides Marrakech se convirtió en un bastión y centro intelectual islámico, al que acudieron numerosos eruditos y teólogos de la época. Gracias al comercio con los pueblos del sur del Sahara, la ciudad también se convirtió en un próspero centro comercial y económico, que permitió la construcción de lujosos jardines, que tomaron los estilos artísticos de la vecina Al-Ándalus. Hacia 1098 un antiguo Brujah conocido como Mahmud ben Seddik se proclamó sultán de Marrakech con el apoyo de los demás vampiros de la ciudad.

Sin embargo, seducidos por el lujo y la riqueza, los austeros almorávides cayeron en la decadencia, al igual que sus parásitos vampíricos. Gran parte de esta corrupción fue en gran parte responsabilidad de los Seguidores de Set, que dirigidos por el antiguo Kephamos habían creado un santuario en la ciudad desde sus inicios. Un chiquillo de Kephamos había adoptado la identidad del sultán Mahmud y gobernaba la ciudad.

Sin embargo, la fachada erigida por los Setitas fue descubierta hacia 1140 por los Ashirra, que decidieron purgar Marrakech apoyando el ascenso de otra facción, los Almohades, que conquistaron la ciudad el 23 de Marzo de 1147. Bajo la dirección del sultán almohade Abd al-Mumim continuaron su conquista sobre las cenizas del Imperio Almorávide, extendiéndose por el Norte de África y Al-Ándalus.

El sultán Adb al-Mumim engrandeció la ciudad de Marrakech, construyendo la Mezquita Al-Koutobiyya, una de las joyas de la arquitectura marroquí, llenando la ciudad de hermosos jardines. Bajo su gobierno se convirtió en sultán vampírico Murshib al-Asim, un visir del clan Assamita.

Sin embargo, aunque temporalmente derrotados, los Seguidores de Set seguían presentes en secreto en las sombras de la ciudad. En cierta manera habían contribuido a la caída de Marrakech ante los almohades, para hacer creer a los Ashirra que habían conseguido su victoria sobre las Serpientes. En la práctica, el antiguo Kephamos siguió ejerciendo su sacerdocio de corrupción, al mismo tiempo que reclutaba nuevos adeptos y enviaba a sus agentes y misioneros a otras ciudades del Magreb.

Kephamos comenzó a socavar la autoridad del sultán Murshid, cuya estrella había comenzado a declinar al tiempo que sus apoyos entre los almohades. Murshid trató de apoyarse en el poder ascendente de la dinastía de los meriníes, pero sin saberlo estaba favoreciendo nuevamente a los Setitas. Cuando la

ciudad fue conquistada por los meriníes, el sultán fue asesinado. Sin embargo, la nueva dinastía trasladó la capital de su reino a Fez y con ellos partieron muchos Ashirra. Aunque los Setitas permanecieron en la capital del sur, la ciudad cayó en el abandono y la decadencia, sobre todo cuando las rutas comerciales se trasladaron a Egipto. Aunque a partir del siglo XV Kephamos y los Setitas ya no se ocultaban y gobernaban abiertamente, lo hacían sobre las ruinas de su propia corrupción.

Cuando los saadíes consiguieron el control de Marruecos su líder, Mohamed al-Madhi, convirtió Marrakech en su capital en 1551 y comenzó a restaurar la ciudad, construyendo el fabuloso palacio El Badi. Marrakech también se convirtió en imán para algunos de los mayores santos del Islam, muchos de los cuales fueron enterrados en la ciudad, que se convirtió en un importante lugar de peregrinaje musulmán. En el siglo XVII el sultán Ismail I encargó a Al-Hassan al-Youssi que eligiera a siete de los santos de Marrakech para formar una visita espiritual en la ciudad. Los elegidos fueron Sidi Cadi Ayad, Sidi As-Soheyli, Sidi Yussuf bin Ali, Sidi Bel Abbis, Sidi Bin Soliman, Sidi Abdal Aziz Tebba y Sidi Al Ghazwani.

Con la llegada de los saadíes, Kephamos admitió en su dominio a vampiros de otros clanes, principalmente a descarriados del Islam y Cainitas no musulmanes que no soportaban la presión espiritual de los Ashirra más conservadores. Aunque algunos terminaron corrompidos por los Setitas, a otros se les dejó en paz. Kephamos dejaba que todas las facciones obraran a su gusto siempre y cuando respetaran su autoridad. En algunos momentos concretos hubo algunos autoproclamados “sultanes”, que eran ignorados por la mayoría de los vampiros, y que en general no duraban lo suficiente para constituir una amenaza para los Setitas. Como ciudad de carácter neutral e independiente, se convirtió en un lugar adecuado entre los vampiros para la negociación de tratados y acuerdos, así como encuentros no autorizados.

La presencia de un centro espiritual cargado de fe resultaba molesto para los vampiros, pero el antiguo Kephamos favoreció la construcción del santuario, en parte para desanimar la llegada de nuevos rivales, pues las Serpientes de Arena habían construido a lo largo de los siglos un laberinto de túneles que les permitía moverse por todo Marrakech sin temor a la fe de las mezquitas y las tumbas de los santos.

Aunque la santidad de la ciudad contrastaba con la corrupción ejercida por los vampiros, la ciudad continuó atrayendo visitantes, y siendo en general una ciudad próspera, aunque la capital hubiera sido trasladada a Fez. Muchos sultanes saadíes y alauíes la convirtieron en su residencia ocasional, construyendo nuevos palacios y edificios durante el siglo XVIII.

En 1912 Marrakech pasó a estar bajo la administración del protectorado francés, y los colonos europeos pronto comenzaron a construir una ciudad moderna más allá del recinto amurallado de Marrakech. Con estos colonos llegaron vampiros de la Camarilla y de los Ashirra, que deseaban apoderarse del dominio de los Setitas. Sin embargo, Kephamos y las Serpientes estaban preparados. Apenas unos meses antes habían ofrecido un ventajoso pacto a los vampiros de la familia Ghiberti, una rama de los nigromantes Giovanni, a cambio de que les ayudaran a defender la ciudad de los invasores de la Camarilla. Blandiendo la amenaza de ofrecer un pacto similar al Sabbat, Kephamos obligó a la Camarilla a negociar.

El Tratado de Marrakech de 1913 dejó la ciudad vieja en manos de los Setitas y sus “invitados” Giovanni, mientras que la ciudad nueva sería dominio de la Camarilla y sus aliados Ashirra. La autoridad de cada una de las partes sería reconocida en sus respectivos ámbitos. Apenas un año después fueron nombrados un Príncipe de la Camarilla y un Sultán de los Ashirra, Laurent Guivarc del clan Toreador, y Kamal, un Hajj, respectivamente.

Durante el período del protectorado, Marrakech conservó su carácter independiente en el ámbito vampírico, pues los Seguidores de Set y los Ghiberti recibían a sus propios invitados. Los nigromantes compraron varios edificios de la ciudad vieja, y los convirtieron en una importante base para su clan, a la que llegaban miembros de la familia Giovanni de todo el mundo.

Con la llegada de la independencia en 1956 el Príncipe Laurent fue obligado a abdicar por los Ashirra, y desapareció poco después. Se produjeron algunos disturbios en los que murieron algunos vampiros de la Camarilla, y en general los vampiros europeos optaron por exiliarse. El Sultán Kamal se convirtió en el único gobernante vampírico de la ciudad nueva.

Las siguientes décadas vieron un enfrentamiento sutil entre los Ashirra y los Seguidores de Set por el control de todo Marrakech, pero a pesar de las conspiraciones y sabotajes, ninguna de las dos facciones consiguió imponerse sobre la otra. Nada parecía predecir lo que se avecinaba...

En 1999 se produjo el cataclismo espiritual conocido como “La Tormenta Gris”, y que sólo fue testificada por los mortales.

Los testigos que la vieron aseguran que de repente, durante el día, y aparentemente de la nada, surgió una especie de columna de humo y luz, semejante al torbellino de un huracán, que se extendió hacia el cielo y lo cubrió por completo con nubes de tormenta, oscureciendo la ciudad y su entorno como si se tratara de un eclipse.

La oscuridad era inestable, alternándose con intervalos de claridad en los que el sol conseguía atravesar parcialmente las nubes. De improviso, se produjo un terremoto que devastó los cementerios locales y la caída de varios edificios en la ciudad vieja. Algunos mortales enloquecieron de terror, afirmando que había llegado el fin del mundo y que los muertos se estaban levantando de sus tumbas.

Hubo varias desapariciones y algunas personas perecieron atrapadas bajo los escombros. La histeria se extendió a medida que transcurrían los días. Desde la capital fueron enviados numerosos equipos de atención médica, así como grupos de emergencia para evacuar los edificios en ruinas y comenzar las labores de reconstrucción.

Y repentinamente, una semana después, los tumultos desaparecieron y el cielo quedó despejado.

Los vampiros de Marrakech habían desaparecido, al igual que muchos de los enviados de otras ciudades que llegaron posteriormente para descubrir lo que había ocurrido. Aunque desde entonces nuevos vampiros han acudido para encontrar respuestas a sus temores, la ciudad se encuentra oficialmente abandonada a su suerte, sin que ninguna facción la haya reclamado todavía. Sin embargo, y dada la naturaleza vampírica, sólo es cuestión de tiempo que la Yihad se manifieste de nuevo en las calles de Marrakech.

POLÍTICA

La Tormenta Gris vació por completo la ciudad de Marrakech de presencia vampírica. Los pocos vampiros que merodean por sus calles tratan sobre todo de encontrar respuestas a lo ocurrido, pero algunos también están tratando de afianzarse para, llegado el momento, reclamar la posesión del dominio. De momento la situación no está nada clara. Casi todas las facciones marroquíes se encuentran presentes en Marrakech a través de sus agentes, y ya han comenzado a producirse los primeros conflictos.

Desde la aparición de la Tormenta Gris han surgido teorías muy diversas sobre la naturaleza del fenómeno: desde la cólera de Alá, una señal de la Gehenna, un demonio convocado por los impíos Setitas, etc., pero lo cierto es que los pocos que conocen lo ocurrido no se han pronunciado al respecto.

PRINCIPALES PODERES VAMPÍRICOS

LA CAMARILLA

Expulsados del poder en Marrakech tras la independencia de Marruecos, la presencia de los vampiros europeos en la ciudad era muy precaria, y completamente sometida a la autoridad de sus aliados Ashirra. El Sultán Kamal no guardaba mucho aprecio por las costumbres occidentales, y era especialmente firme en el cumplimiento de la Sharia.

No obstante, unos pocos vampiros europeos mantenían su influencia en el país a través de la economía y el comercio. Ahora que el sultán Ashirra y su corte han desaparecido, algunos jóvenes, procedentes sobre todo de Casablanca y Tánger, ven en la ciudad una oportunidad abierta, y no han dudado en desplazarse rápidamente, aunque de manera por completo desorganizada y precipitada, lo que los ha dejado expuestos a los peligros que todavía acechan en la ciudad. Muchos también han sufrido el misterioso destino de sus predecesores, lo que ha detenido la migración.

Alí Diuri, arconte de la Camarilla

Los sucesos de Marrakech terminaron por llegar a oídos de la Camarilla, y Madame Guil, la Justicar Toreador, decidió enviar a uno de sus agentes para que investigara en su nombre. Entre sus arcontes precisamente había un joven vampiro que había nacido en Marrakech poco antes de la independencia del país, y que había emigrado a Lyon para estudiar en la universidad, donde había recibido el Abrazo.

Curiosamente, Alí había sido Abrazado debido a que su inquisitiva mente había estado a punto de ver más allá de la Mascarada, pero su sire decidió que su inteligencia no debía ser desperdiciada, por lo que tras consultar con el Príncipe de Lyon, le dio la sangre. Durante un tiempo participó en las fiestas y actos sociales de los Toreador, que lo consideraban como un elemento exótico, y apreciaban sus conocimientos sobre la poesía y el arte musulmán. Sin embargo, tras desenmascarar una conspiración contra el Príncipe, su talento no pasó desapercibido, y Madame Guil le ofreció convertirse en su arconte.

Alí ha servido como agente de la Justicar Toreador, viajando a menudo por varios países musulmanes, y en ocasiones ha actuado como embajador ante los Ashirra y el clan Assamita. Cuando Madame Guil le ordenó que regresara a su ciudad natal para investigar lo ocurrido, aceptó sin dudar.

Desde que llegó a la ciudad, sus investigaciones han comenzado a dar resultados. Ha descubierto que en efecto, los vampiros de Marrakech parecen haberse volatilizado sin dejar ni rastro, y que desde entonces se han producido varios sucesos de carácter sobrenatural, principalmente avistamientos fantasmales. Siguiendo sus indicios, ha descubierto que estos sucesos se han producido especialmente en torno al centro de la ciudad vieja.

Hace apenas unas noches Alí estuvo a punto de ser destruido cuando “algo” rompió las ventanas tapiadas de su refugio, y apenas consiguió ponerse a salvo de los rayos del sol ocultándose en el sótano. De momento se ha retirado a la cercana ciudad de Benguéfir para curar sus heridas y esperar el momento para continuar investigando.

Alí es un joven de unos veintipocos años, delgado, moreno y de ojos grandes y negros. Suele vestir a la usanza occidental, y siempre lleva un reloj de bolsillo que es una herencia de su abuelo.

Clan: Toreador
Generación: 11ª
Disciplinas: Auspex 4, Celeridad 3, Dominación 2, Ofuscación 2, Presencia 2
Humanidad: 6

LOS ASHIRRA

Desde el Tratado de Marrakech, el sultán Kamal del clan Nosferatu gobernó la ciudad en nombre de la facción conservadora de los Ashirra, primero en colaboración con un Príncipe de la Camarilla, y desde 1956 en solitario. Los vampiros musulmanes consideraban que su misión última era limpiar de la ciudad de la presencia de los “infielos” Seguidores de Set. La Tormenta Gris cogió desprevenidos a los miembros de la secta. Aparte del poder personal del propio Sultán, muchos de sus Ulemas eran vampiros antiguos y poderosos, pero algo los destruyó sin dejar ni rastro.

Sin embargo, las tumbas de los Siete Santos de Marrakech y las importantes mezquitas de la ciudad continúan siendo un reclamo demasiado poderoso para los vampiros musulmanes y algunos llegaron a la ciudad en peregrinación posteriormente, desvaneciéndose a los pocos días.

Los antiguos de la secta han comenzado a sospechar. Algunos conservan registros sobre el pasado de la ciudad y el temor a confirmar sus teorías ha impedido que actúen de forma precipitada. Sin embargo, se están preparando para entrar de nuevo en la ciudad. De momento un grupo de devotos cadíes se ha reunido en la ciudad de Essaouira y planea realizar una incursión. El primero de sus exploradores ya ha llegado y está haciendo los preparativos para recibir a sus compañeros.

Hussein al-Rashid, cadí de los Ashirra

Tomasso era un joven grumete napolitano que fue capturado por los piratas berberiscos de Argel durante el siglo XVII. Afortunadamente para él fue comprado por un piadoso y sabio comerciante musulmán que lo convirtió en su sirviente y lo educó con sus hijos. Cuando Tomasso alcanzó la mayoría de edad su amo le ofreció la libertad para volver a su hogar si así lo deseaba. Sin embargo, Tomasso había llegado a apreciarle, y tras convertirse públicamente al Islam decidió permanecer en Argel al servicio del hombre que le había tratado con tanta amabilidad, tomando su nombre en señal de respeto.

Hussein continuó fiel a su protector durante varios años, hasta que una noche, una banda de ladrones asaltaron su casa. El converso musulmán defendió con uñas y dientes a su “padre” y sus “hermanos”, pero resultó herido de gravedad. Su protector entonces lo llevó a casa de un sabio local que poseía grandes conocimientos de medicina.

Este sabio era uno de los Ashirra, un vampiro Mushakis, quien conmovido por la fidelidad de Hussein, decidió otorgarle el Abrazo y una nueva oportunidad. Desde entonces el neonato continuó sirviendo y protegiendo a su “familia” adoptiva desde las sombras hasta que su padre murió.

Libre de compromisos, Hussein continuó al servicio de su sire durante varios años y finalmente se convirtió en un cadí de los Ashirra. Durante el siglo XVIII, y debido a los enfrentamientos entre los Ashirra y la Mano Negra, acudió a Marruecos en ayuda de sus hermanos musulmanes.

Hussein estuvo presente en el país durante buena parte del siglo XIX y XX, y finalmente se asentó en Casablanca como protector y guardaespaldas personal del Imán de la ciudad. Después de los sucesos de la Tormenta Gris, fue enviado con varios Ashirra para encontrar un medio de reclamar la ciudad para los vampiros musulmanes.

Según saben Hussein y sus compañeros, bajo la ciudad de Marrakech se encontraba atrapado un terrible *djinn* legendario, y creen que es posible que el tumulto espiritual que se ha producido se deba a que sus ataduras han sido rotas. Sin embargo y por el momento, no han encontrado su paradero.

Clan: Mushakis (Brujah)

Generación: 9ª

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

4

Humanidad: 6

LA MANO NEGRA

Aunque en ocasiones los vampiros de la Mano Negra realizaron pequeños gambitos para tratar de arrebatarse Marrakech a los Seguidores de Set, nunca pusieron demasiado entusiasmo, pues sus enemigos de la Camarilla y los Ashirra constituían un problema más acuciante.

Sin embargo, tanto la Mano Negra como los Setitas han tenido acuerdos e intercambios puntuales, generalmente a cambio de información, y en ocasiones incluso han llegado a colaborar juntos. Durante los años ochenta el antiguo Kephams incluso llegó a contratar los servicios de un kamut del Sabbat, los Devoradores de Placer, un grupo decadente e inútil compuesto por devotos de los Cátaros, y cuya filosofía asumió ciertos elementos de las creencias y tradiciones de los Setitas. Los Devoradores de Placer desaparecieron durante los sucesos de la Tormenta Gris.

En medio de los problemas que afectan a la Mano Negra, en especial el asesinato de Sidi Ibrahim y la deserción masiva de los Assamitas, pocos vampiros de la Espada de Caín dieron excesiva importancia a los sucesos de Marrakech. Sin embargo, un grupo de estudiosos de la Mano Negra, los Ladrones de Tumbas, intrigados por lo ocurrido, pidieron permiso para investigar y lo que descubrieron los dejó sorprendidos.

La ciudad de Marrakech se había convertido en un hervidero de espíritus y fantasmas torturados, que habían sido liberados tras una enorme conmoción en el mundo espiritual. Estos espíritus guardaban un enorme odio hacia los vampiros, pues al parecer un grupo de ellos habían sido responsables de su encierro. Tras situar una serie de protecciones necrománticas el kamut espera con el tiempo “purificar” la ciudad y reclamarla para la Mano Negra.

Miriam, vidente de los Ladrones de Tumbas

Durante el siglo XV Miriam fue en vida la mujer santa de una tribu bereber, que atendía a sus oráculos y profecías. Tocada desde que era pequeña por la gracia de Alá, sueños, visiones y las voces de los muertos acudían a ella, aunque ese don se cobró su precio en su cordura. Su tribu la tenía como un secreto muy bien guardado, manteniéndola oculta para protegerla de la ira de los musulmanes más conservadores.

Una noche Miriam escuchó en su mente la voz de un ángel del desierto que la llamaba para que cumpliera su destino. El ángel le dio su sangre y curó su locura, y la nueva vampira sació su sed a costa de toda su familia.

Miriam y su sire se unieron a los Ladrones de Tumbas, un culto formado por vampiros de diversos clanes que seguían las enseñanzas de un antiguo llamado Khayrat, uno de los últimos Capadocios. Khayrat y sus discípulos se unieron a la Mano Negra, pero poco después fueron asesinados por los Ashirra. Sólo Miriam sobrevivió e hizo renacer el kamut de los Ladrones de Tumbas, Abrazando chiquillos y reuniendo discípulos a su alrededor.

Durante varios siglos Miriam y sus discípulos permanecieron en las ruinas de Lixus, al norte de la ciudad de Larache, pero tras la independencia de Marruecos se trasladaron a Rabat, donde se convirtió en consejera del Imán Sidi Ibrahim y fue reconocida como Priscus. Cuando el Imán y el Dominio de la Mano Negra desaparecieron, Miriam procuró mantenerse apartada de las luchas sucesorias, pues estaba más intrigada por los sucesos que se habían producido en Marrakech. Tras realizar una consulta con el Dominio de la Mano Negra se desplazó a la ciudad para investigar por su cuenta.

Marrakech es una enorme reserva espiritual de espectros y fantasmas, que se mostraron especialmente agresivos contra los Ladrones de Tumbas, pero la pericia necromántica de Miriam los ha mantenido a raya. Ella y sus seguidores se han hecho con numerosos esclavos y servidores espirituales, que piensan utilizar contra sus enemigos llegado el momento.

Clan: Antitribu Toreador

Generación: 8ª

Disciplinas: Auspex 5, Celeridad 2, Dominación 4, Fortaleza 3, Nigromancia 5, Presencia 4

Sendas nigrománticas: Senda Mortuus 5, Senda del Sepulcro 5, Senda de las Cenizas 5, Senda del Osario 4

Senda de la Muerte y el Alma: 7

Ghiberti (GIOVANNI)

Cuando los vampiros nigromantes de la familia Giovanni quisieron extender sus intereses a África durante el siglo XVII adoptaron a la familia Ghiberti, un consorcio de esclavistas holandeses que con el tiempo también mezclaron su sangre con su “mercancía”. En principio los Ghiberti visitaron Marruecos de forma ocasional, adquiriendo varias propiedades como refugio y lugares de aprovisionamiento en sus viajes comerciales siguiendo las rutas de las caravanas hacia el sur.

Fue durante el siglo XVIII cuando Balduino Ghiberti se reunió por primera vez con el antiguo Kephamos, de los Seguidores de Set. Ambos vampiros se mostraron muy corteses y Balduino recibió permiso para comprar una gran mansión en la ciudad y convertirla en su refugio, que se convertiría en lugar de paso para los Ghiberti y otras familias del clan Giovanni a lo largo de los siglos.

A principios del siglo XX Kephamos llamó nuevamente a Balduino y le pidió su ayuda para hacer frente a las ambiciones de la Camarilla y los Ashirra sobre Marrakech. El comerciante Ghiberti le dijo que aceptaría, aunque la oferta tendría que ser sustanciosa, ya que los enemigos de Kephamos no eran para tomárselos a broma. Conociendo las ambiciones de los nigromanes, Kephamos le dijo a Balduino que bajo Marrakech se encontraba una antigua bóveda conocida como el “Pozo de las Almas”, una primitiva estructura mística construida por antiguos vampiros para capturar a los espíritus de los muertos. Kephamos prometió que los Seguidores de Set cederían la estructura a los Giovanni a cambio de su ayuda para mantenerse en el poder. Después de comprobar la existencia y el poder del Pozo de las Almas, los Ghiberti aceptaron el trato, y ocuparon varios edificios del casco antiguo de Marrakech.

Los nigromantes convirtieron Marrakech en su principal base en el Norte de África, adquiriendo paulatinamente mayor importancia, sobre todo después de la Segunda Guerra Mundial, cuando Italia perdió sus colonias africanas. Miembros de la familia de todo el mundo visitaron a Balduino Ghiberti, al que llamaban el Custodio de las Almas.

Pero en 1999 todo lo que habían construido los Giovanni se vino abajo, y los miembros de la familia Ghiberti en Marrakech simplemente se consumieron en la nada. Los nigromantes de Venecia prepararon a un grupo de agentes, dirigidos por Melchior Giovanni y numerosos mercenarios ghouls para que recuperaran sus antiguas propiedades y eliminaran a todos los vampiros que encontrarán. Sin embargo, nunca llegaron a Marrakech y su pista se perdió en algún lugar cercano a la ciudad.

SEGUIDORES DE SET

Las Serpientes de Arena fueron los primeros vampiros en llegar a Marrakech, siguiendo la estela de los Almorávides en la fundación de la ciudad, en la que han permanecido durante casi mil años, luchando con otros vampiros que trataron de arrebatarles su dominio. Ellos, mejor que nadie, conocían los secretos que ocultaba la Perla de Sur, y a lo largo de los siglos excavaron varias catacumbas y pasadizos en las profundidades. El antiguo Kephamos era la cabeza y portavoz visible del clan, pero lo cierto es que rara vez se veía a las Serpientes, y ningún vampiro de Marrakech poseía un conocimiento razonable de su número.

Durante el siglo XX el Sultán Kamal de los Ashirra declaró una guerra silenciosa contra los Setitas, que se luchó con sutiles manipulaciones y emboscadas, sin el conocimiento de los demás vampiros de la ciudad. Sin embargo, el conflicto entre ambas facciones llegó a un abrupto final con el estallido de la Tormenta Gris. Todos los contendientes desaparecieron, todos, menos uno.

Kephamos, alto sacerdote de Marrakech

En vida Kephamos era Marcelino, un sacerdote cristiano de Tingis durante el siglo V, cuando los vándalos invadieron el Norte de África y crearon su propio reino. Marcelino pidió a Dios un milagro que lo salvara de los paganos, pero los bárbaros saquearon su Iglesia impunemente, lo torturaron y arrancaron un ojo, convirtiéndolo en un esclavo, y finalmente lo dejaron en paz.

La fe de Marcelino se quebró, y maldijo al Dios que le había abandonado en la necesidad y a los paganos que habían arruinado su vida, pidiendo venganza contra los vándalos. Y entre las arenas de la noche del desierto una voz respondió a sus súplicas...

Los Seguidores de Set del Nido Descendente de Tingis acogieron a Marcelino, considerando que su cabello pelirrojo era una marca de su dios oscuro. Poco a poco fue instruido en la doctrina teofidiana, renunció al cristianismo y se convirtió en un fiel acólito. Cuando llegó el momento la Suma Sacerdotisa de Tingis le dio la sangre y el nombre de Kephamos.

Kephamos demostró su valía introduciéndose en el reino de los vándalos y provocando su caída. Mientras sus hermanos sucumbían ante la llegada de los Ashirra y el Islam, Kephamos contribuyó a la fragmentación de la religión, creando herejías y disputas entre facciones religiosas. Su mérito le valió el reconocimiento de la Suma Sacerdotisa, quien a principios del siglo XI le ordenó que consagrara un nuevo santuario para Set en el sur del Magreb. Marrakech fue la localización elegida.

Desde la fundación de la ciudad Kephamos fue su gobernante absoluto, contribuyendo a moldear su historia, salvo durante breves períodos de letargo, creando un culto de acólitos y corrompiendo a los vampiros de otros clanes y a sus peones. Los Ashirra y la Mano Negra han sido sus más encarnizados enemigos.

La Tormenta Gris sorprendió a Kephamos en peregrinación al Nido Descendente de Tánger con un grupo de fieles. Desde entonces ha contemplado divertido como otros vampiros han caído en la trampa en que se ha convertido la ciudad. Desde la seguridad de su refugio, en las proximidades de Tánger, y protegido por un séquito de ghouls y el poder de poderosos amuletos, aguarda su momento para volver a gobernar una vez más, mientras sus enemigos caen uno tras otro como moscas en una red. Al mismo tiempo es el responsable del asesinato de Melchior Giovanni y su séquito, pues no desea que los nigromantes accedan a Marrakech, al menos, no todavía...

Kephamos es un hombre de unos cuarenta y tantos años, con la cabeza rapada, con bigote y barba rojizos entremezclados con canas. La cuenca de su ojo izquierdo está vacía, mientras que el derecho brilla con un brillo fanático. Tiene el tatuaje de un escarabajo en la frente, y suele vestir con un largo hábito negro, llevando en el cinturón un cuchillo ceremonial para sacrificios.

Generación: 7ª

Disciplinas: Akhu 4, Dominación 4, Fortaleza 3, Nigromancia 3, Ofuscación 5, Presencia 5, Serpente 6

Sendas de Akhu: Aliento de Set (Control Atmosférico) 4, Corrupción 3, Serpiente Interior 2

Sendas necrománticas: Senda del Sepulcro 3, Senda de las Cenizas 2

Senda de Tifón: 6

SECRETOS

En tiempo inmemorial el oasis que se convertiría en Marrakech fue el santuario de un grupo de vampiros Baali, que crearon un pozo de corrupción en el lugar al que llamaron el Pozo de las Almas. La presencia de los adoradores del diablo dio lugar a una inesperada e insólita alianza entre los Al-Amin (Salubri) y los Seguidores de Set, que destruyeron a los Baali y sellaron el lugar mediante poderosos hechizos.

Con el paso del tiempo los Al-Amin fueron desaparecieron progresivamente, y sólo los Setitas conservaron el recuerdo de lo que había ocurrido. Durante la Edad Media las Serpientes supieron que los Almorávides iban a construir una ciudad en el lugar y Kephamos fue enviado para que la vigilara.

Las protecciones puestas en el lugar por los Salubri y los Seguidores de Set habían mantenido a los espíritus malignos a raya, pero a lo largo de los siglos habían tenido un efecto secundario, atrapando a los fantasmas de los muertos en el lugar. Kephamos utilizó el Pozo de las Almas para alimentar sus hechizos, y también aprendió los suficientes rituales como para utilizar a los espíritus de los muertos para sus propios fines, liberándolos y utilizándolos como esclavos.

Sin embargo, a medida que transcurría el tiempo y los habitantes de Marrakech vivían sobre el Pozo de las Almas, el número de espíritus se fue acumulando y Kephamos fue consciente de que los hechizos protectores terminarían debilitándose y desapareciendo, a pesar de que él mismo los renovaba anualmente.

Cuando la Camarilla y los Ashirra llegaron a principios del siglo XX para apoderarse de la ciudad, Kephamos realizó un pacto con los vampiros Ghiberti, cediéndoles el Pozo de las Almas, sabiendo que sólo podrían utilizarlo durante un tiempo antes de que la estructura que mantenía atrapados a los espíritus se destruyese por sí misma.

Pero los Ghiberti tenían sus propios planes y mediante sus conocimientos nigrománticos reforzaron el Pozo de las Almas y lo ampliaron para sus fines. Kephamos quedó decepcionado, pues esperaba que su regalo envenenado estallase en el rostro de los Ghiberti, pero al fin y al cabo había conseguido mantener su autoridad en Marrakech, de modo que terminó conformándose.

Los Ghiberti colaboraban con el clan Giovanni recolectando las almas de los muertos y acumulándolas para elaborar un ritual que terminaría con las barreras entre la vida y la muerte. Mientras el momento de realizar el hechizo llegaba, las almas acumuladas eran depositadas en lugares especiales, distribuidos por todo el mundo: México, Venecia, Cerdeña, Camboya...y Marrakech. Los barcos de esclavos de los Ghiberti regresaban cargados de las almas de quienes morían durante el viaje, los nigromantes recogían las almas de los campos de batalla, cuyo número se elevó enormemente cuando las guerras se extendieron por todo el continente africano tras la durante y después de la colonización. Y el Pozo de Almas se llenó con las almas de estos infortunados.

En 1999 se produjo una terrible tormenta espiritual que se extendió por todo el Inframundo. En ocasiones anteriores se habían producido algunos desperfectos en el Pozo de Almas, que pudieron ser reparados por los nigromantes que custodiaban la estructura. Sin embargo, esta vez la fuerza del temporal quebró por completo las últimas barreras que retenían a todos los fantasmas, y el estallido místico abrió una brecha en el mundo de los muertos. Los fantasmas cautivos escaparon, ávidos de venganza contra sus captores, y ni siquiera el poder de los nigromantes pudo detenerlos. Ellos y todos los vampiros de Marrakech, que hasta entonces se habían alimentado impunemente fueron asesinados de diversas y horribles maneras por los espectros ávidos de venganza.

Muchos fantasmas se disolvieron en la nada al poco de regresar al mundo físico, otros fueron arrastrados por la tormenta de regreso al Inframundo, otros regresaron a los lugares en los que habían vivido o que guardaban significado para ellos. Unos pocos incluso se reencarnaron en sus cuerpos y resucitaron como cadáveres andantes, desperdigándose por todo Marruecos.

Actualmente Marrakech continúa plagada de fantasmas, aunque no tantos como durante los días de la Tormenta Gris. El Pozo de las Almas continúa abierto, una herida en la realidad, y los espectros aúllan en las profundidades. La ciudad en conjunto sigue siendo un lugar relativamente peligroso para los vampiros, aunque aquellos que posean conocimientos nigrománticos podrían moverse con cierta seguridad, pero desde luego no sería ni de lejos suficiente para contener los efectos de otra tormenta semejante.

Sugerencias para aventuras: Los vampiros son reclutados por una de las facciones para que investiguen lo ocurrido en Marrakech. Su presencia debería atraer a los espíritus, tal vez incluso de uno de los fantasmas de su pasado, algún familiar o una víctima que reclama venganza. Descubrir lo ocurrido y sobrevivir, así como enfrentarse a las demás facciones que desean reconquistar Marrakech constituiría toda una Crónica por sí misma.

-La Tormenta Gris no sólo liberó a los fantasmas, sino también a varios demonios Encadenados por los Baali, que comienzan a causar problemas, o tal vez incluso desean corromper a los personajes para convertirlos en sus servidores. En cualquier caso, tras su enfrentamiento con los demonios, Kephamos y los Seguidores de Set se ofrecen para ayudarles y desterrar a los espíritus malignos una vez más.

RABAT

PRESENTACIÓN

La actual capital del país, rodeada de grandes murallas, es una ciudad moderna, con amplias avenidas y edificios de oficinas. Sin embargo, algunos de sus barrios rememoran su rico pasado. Rabat es también el centro de actividades del Sabbat y la Mano Negra, aunque el dominio de ambas sectas también se extiende a las ciudades vecinas, Salé y Kenitra. Los vampiros de la Espada de Caín preparan sus armas para la guerra, pues la ciudad se encuentra en un virtual estado de guerra civil desde la desaparición de sus principales líderes.

TEMA Y AMBIENTE

Tema: La sucesión y el cambio son los principales temas de Rabat, que se debate entre una transición pacífica y una guerra sucesoria. Este mismo cambio se refleja entre los mortales, que han pasado del reinado de Hassan II al de su hijo Mohamed VI.

Ambiente: Aunque no tan cosmopolita como Casablanca, Rabat es otro de los centros modernos de Marruecos. Los palacios medievales y modernos de los sultanes se alternan con los edificios coloniales y la arquitectura de finales del siglo XX.

TRASFONDO HISTÓRICO

La historia de Rabat comienza como un pequeño asentamiento bereber del siglo III a.C. llamado Chellah, a 1 km de la costa atlántica, en la zona actual de Qed Bou Regreg. Sus habitantes se relacionaron con los reinos del Norte de África, y en torno al siglo I d.C. se sometieron al Imperio Romano. Alrededor del año 40, los romanos tomaron el control directo de Chellah, y fundaron el asentamiento de Sala Colonia, reteniéndolo hasta el año 250, en el que los bereberes recuperaron el poder.

Siglos más tarde los bereberes de Sala Colonia se convirtieron al Islam, conocida por esta época como Salé Jadida, y en torno al siglo X los musulmanes construyeron un ribat (castillo fortificado), a unos 100 metros al sur del asentamiento. Entre los musulmanes llegó un vampiro del Qabilat al-Khayal (Lasombra) llamado Ahmed al-Hamzab, que se había unido a los Ashirra recientemente y que convirtió el castillo en su refugio.

Ahmed era un vampiro devoto, que ante la decadencia de los Almorávides, apoyó el ascenso de los Almohades. En torno al año 1146 el sultán almohade Abd al-Mumim, amplió las fortificaciones de Sala Colonia, con la intención de convertirla en una base militar contra sus enemigos. Por su parte Ahmed y otros Ashirra conocían que el Imperio Almorávide había sido corrompido por los Seguidores de Set, por lo que fomentaron su caída.

Apoyando a los almohades Ahmed consiguió numerosos aliados entre los Ashirra, que lo reconocieron como Sultán de Salé. A medida que la ciudad se expandía, y se convertía en capital del Imperio Almohade bajo el reinado de sultán Yaqub al-Mansur, llegaron nuevos vampiros, entre ellos un antiguo Capadocio conocido como Khayrat, que se convertiría en el principal consejero de Ahmed.

Sin embargo, a principios del siglo XIII el poder económico y religioso fue trasladado a la ciudad de Fez, provocando el lento declinar de Salé. Algunos vampiros se trasladaron, pero Ahmed permaneció en su corte, junto con Khayrat.

Durante el siglo XIV estalló el conflicto entre Ahmed y Khayrat, por razones desconocidas. Algunos creen que Ahmed se sintió repelido por el estudio de Khayrat sobre los cadáveres, otros hablan de una rencilla por un erudito sufí al que ambos deseaban conceder el Abrazo. Cualquiera que fuese el motivo que provocó el comienzo de hostilidades entre ambos antiguos, derivaría en una pugna que enfrentó a los partidarios de cada uno, y que se reflejaría en la Revuelta Anarquista.

A través de sus contactos en Europa, Khayrat supo de la guerra civil que enfrentaba a los Lasombra, y de la destrucción del Antediluviano del clan en 1405. Utilizando esta información sembró la discordia entre la prole de Ahmed, partidario de la facción de los antiguos, que fue asesinado por uno de sus chiquillos en 1417.

Sin embargo, los Ashirra se horrorizaron ante la acción de Khayrat, y tras castigar al asesino de Ahmed, apoyaron a otro de sus chiquillos, Hassan ibn Ahmed, para que ocupara la posición de sultán de Salé. Khayrat y sus partidarios reaccionaron proclamando abiertamente su apoyo a los anarquistas y posteriormente al Sabbat, aliándose con la Mano Negra. Sin embargo, un grupo de cadíes de los Ashirra consiguieron reducir al antiguo Capadocio y lo ejecutaron en 1543. Para entonces el dominio había sido arruinado hasta tal punto por las guerras entre los vampiros que durante el siglo XVI había sido reducido a unos escasos centenares de habitantes.

Como muchos de sus hermanos de linaje se habían unido al Sabbat, el Sultán Hassan comenzó a contactar con varios de los antiguos antitribu Lasombra que se habían negado a unirse a sus hermanos rebeldes. El antiguo Montano visitó a Hassan y ambos convirtieron Salé en un refugio para los antitribu de su clan, así como en una base naval desde la que los piratas berberiscos partían con regularidad para atacar las ciudades controladas por el Sabbat.

Con la expulsión de los moriscos de España en el año 1609, muchos de ellos se exiliaron a la ciudad. Entre estos moriscos venían muchos antitribu Lasombra, que ayudaron al Sultán Hassan a convertir su dominio en la República de Bou Regreg, establecida formalmente en 1627. Esta república marítima se convirtió en un centro para la piratería a gran escala, y los piratas berberiscos y sus tripulaciones vampíricas se extendieron por el Mediterráneo Occidental y el Atlántico, llegando a lugares tan alejados como Gran Bretaña e Irlanda.

Durante mucho tiempo el Sabbat lanzó encarnizados ataques contra el nido de piratas, esperando destruir a los antitribu Lasombra, asesinando a varios, pero sufriendo a su vez graves pérdidas. Utilizando su influencia sobre el gobierno de Fez en 1666 enviaron un gobernador para que asumiera el control de Salé Jadida y en 1672 intentaron arruinar el lugar, convenciendo al sultán Ismail I de que impusiera elevados impuestos a los piratas y tratase de asumir el control del enclave. Sin embargo, ni siquiera la diplomacia marroquí o las presiones europeas consiguieron acabar con la independencia de la República de Salé.

A pesar de la resistencia de los antitribu Lasombra poco a poco la presión de la Espada de Caín logró sus frutos. El Sultán Hassan fue asesinado en 1796 y los vampiros de Salé comenzaron a abandonar el enclave buscando otras bases más seguras donde refugiarse de sus hermanos rebeldes. En 1818 la República de Salé terminó colapsándose, y terminó aceptando la autoridad del sultán de Marruecos. La Espada de Caín invadió una ciudad que había sido rápidamente evacuada por sus habitantes vampíricos.

El final de la República no significó por ello el fin de la piratería. De hecho, en el año 1829 el Imperio Austro-Húngaro sitió Salé y otras poblaciones marroquíes de la costa, debido a la captura de un barco austriaco por los piratas. Finalmente fueron las presiones europeas, bien militares o diplomáticas, las que terminaron con la piratería berberisca. Los vampiros de la Camarilla apoyaron estas presiones, temiendo que la Espada de Caín utilizara a los piratas como peones, de la misma forma que habían hecho los antitribu Lasombra durante los siglos anteriores.

Después del Tratado de Fez de 1912, Marruecos se convirtió en un protectorado francés y español. Salé quedó incluida dentro de la zona francesa y la fuerza combinada de la Camarilla y los Ashirra obligó a los vampiros del Sabbat a retroceder hacia el norte, abandonando Salé Jadida y otras ciudades.

En 1913 el general Hubert Lyautey, decidió trasladar la capital del protectorado francés de Fez a Salé, debido a que la presencia de las tribus bereberes hacían de Fez una ciudad inestable. El sultán Yusuf aceptó la decisión y trasladó su residencia a Salé Jadida, que sería conocida desde entonces como Rabat.

La Camarilla y los Ashirra llegaron a un acuerdo para repartirse los territorios ganados al Sabbat. Rabat quedó bajo el gobierno del Príncipe Edmond Villeneuve, del clan Ventrue, mientras que Fez quedó en manos de los Ashirra y de su sultán Hamid, uno de los Hajj. Numerosos vampiros europeos y Ashirra se asentaron en las ciudades. A pesar de ciertas rencillas y ataques de la Espada de Caín, el gobierno del Príncipe de Rabat parecía firme.

Marruecos alcanzó su independencia en 1956 y el Príncipe Edmond influyó en el sultán Mohamed V para que la capital del reino permaneciera en Rabat. Sin embargo, sus días de gobierno estaban contados. Sidi Ibrahim, un poderoso Lasombra del Sabbat, había obtenido influencia entre los partidos nacionalistas, y consciente de que antes o después los marroquíes desearían deshacerse del protectorado europeo, muchos de sus peones habían terminado instalándose en la administración. Jugándose el todo por el todo, comenzó acentuando las diferencias entre la Camarilla y los Ashirra, y de repente, en los meses previos a la independencia, preparó el ataque de varios kamuts de la Mano Negra, que tomaron la ciudad de Mequinez. La Camarilla y los Ashirra se asustaron, creyendo que la Espada de Caín pensaba atacar la ciudad de Fez.

Con la atención de sus enemigos distraída, Sidi Ibrahim golpeó con rapidez, atacando la ciudad de Rabat. El 1 de diciembre de 1956 sus asesinos incendiaron el refugio del Príncipe Edmond, que pereció entre las llamas, al tiempo que otros vampiros de la Camarilla eran asaltados en sus refugios. Muchos optaron por huir a Europa. A continuación Sidi Ibrahim, en una maniobra diplomática y digna de sus enemigos, utilizó a sus peones en la administración para confiscar títulos de propiedad y cuentas bancarias.

Sorprendidos por el repentino ataque y la muerte del Príncipe, la Camarilla optó por retirarse. Sidi Ibrahim y sus aliados continuaron presionando durante los meses siguientes hasta que los últimos Vástagos decidieron abandonar la ciudad. Las rencillas entre los Ashirra y la Camarilla hicieron que la reacción fuese tardía, cuando las posiciones de la Espada de Caín estaban ya asentadas.

Tras su victoria Sidi Ibrahim fue reconocido como Imán de Marruecos, aunque tuvo que ceder parte de sus conquistas a sus aliados de la Mano Negra, que habían jugado un importante papel distraendo a sus enemigos. El Dominio Ziriyab recibió la ciudad de Salé, en los arrabales de Rabat, que se convirtió en la base de la Mano Negra de Marruecos.

Durante las décadas siguientes el Imán Sidi Ibrahim dedicó su tiempo a tantear las defensas de sus enemigos, con vistas a futuras conquistas, al tiempo que estabilizaba su posición, eliminando a sus enemigos o enfrentándolos entre sí, lo que tuvo como consecuencia negativa una excesiva centralización del poder, una circunstancia que debilitaría al Sabbat marroquí tras la caída del Imán.

Sidi Ibrahim viajaba a menudo al Arzobispado de Madrid, donde residía Moncada, antiguo rival durante la Edad Media y ahora amigo y aliado. Los dos antiguos compartían planes de conquista y partidas de ajedrez, decidiendo el destino de sus peones. Sidi Ibrahim se convirtió en uno de los confidentes del Arzobispo de Madrid, lo que significó su ruina.

En 1999 los Assamitas decidieron eliminar a Moncada, y para llevar a cabo sus planes capturaron a Sidi Ibrahim en el transcurso de uno de sus viajes habituales. El Imán de Marruecos confiaba en varios antitribu Assamitas, que lo traicionaron y entregaron a sus hermanos fieles a Alamut. Fue desangrado y torturado lentamente mediante su sed de sangre hasta que reveló todo lo que sabía sobre las trampas y localizaciones del refugio de Moncada y al final fue destruido, mientras los Asesinos conseguían su objetivo de acabar con el gobernante vampírico de Madrid.

Las muertes de Moncada e Ibrahim provocaron una gran inestabilidad en el Sabbat, agravada por la desaparición de numerosos antitribu Assamitas, entre ellos el Dominio Ziriyab, cuyas cenizas fueron encontradas en su refugio, lo que supuso el debilitamiento de la Mano Negra. El nuevo Dominio de Marruecos intentó asumir la posición de Imán, tratando de devolver la estabilidad a la Espada de Caín. Sin embargo, los Emires (Obispos) de Marruecos, tachan a los Cainitas de la Mano Negra de traidores. En estos momentos ha estallado una guerra sucesoria, cuyo resultado no está claro, pero en el que se juega no sólo la sucesión de Sidi Ibrahim, sino el futuro del Sabbat de Marruecos.

POLÍTICA

Actualmente hay cuatro candidatos a suceder al Imán Ibrahim: los tres Emires de Rabat y el Dominio de la Mano Negra. Sin embargo, en los últimos tiempos uno de los Emires ha comenzado a acercar posturas con el Dominio, lo que ha provocado una alianza no pactada entre los otros dos candidatos. Todos los kamuts y manadas de la secta en Marruecos se han hecho eco de una u otra manera del conflicto en Rabat. El Emir de Mequínez apoya a la Mano Negra, mientras que el Emir de Tetuán se ha aliado con Harún ibn Ibrahim, hermano de clan y uno de los Emires de Rabat.

PRINCIPALES PODERES VAMPÍRICOS

KAMUT DE LOS ZORROS DEL DESIERTO

El Kamut de los Zorros del Desierto fue creado por el Imán Ibrahim durante el siglo XIX, como parte de la ayuda que el Sabbat prestó a sus aliados marroquíes. Aunque en sus orígenes estaba formado principalmente por vampiros del clan Lasombra, con el paso del tiempo ha ido admitiendo a miembros de otros clanes, generalmente quienes se ganaban el favor del Imán.

El Kamut combina la diplomacia y la política con una organización militar tomada de las tribus bereberes, que fue adoptada por otros kamuts de la Espada de Caín en los países de tradición musulmana.

Tras la muerte de Sidi Ibrahim, la posición de Jefe del Kamut fue asumida por su chiquillo, Harún ibn Ibrahim, su principal lugarteniente, y Emir del Kamut nómada de los Chacales, que fue refundido dentro de los Zorros del Desierto. Actualmente es el mayor Kamut del Sabbat en Marruecos, contando con siete miembros.

Harún ibn Ibrahim, Emir de las Sombras

Harún era un capitán berberisco del siglo XVIII sin demasiada fortuna, que complementaba sus actividades de pirata con el contrabando. Durante uno de sus viajes fue abordado por Ibrahim, quien le ofreció la vida eterna. Desde su Abrazo puso su barco y su tripulación a disposición del Sabbat, luchando contra los antitribu Lasombra de Salé.

Aunque en cierta ocasión se le ofreció la pertenencia a la Mano Negra, su sire se lo prohibió, pues su chiquillo era demasiado valioso para que se convirtiera en un peón de la subsecta aliada, de cuyas intenciones desconfiaba. En compensación, fue ascendido a la posición de Emir (Obispo), y su ayuda fue clave en la toma de la ciudad de Rabat de 1956, provocando el incendio que destruyó al Príncipe de la Camarilla en su refugio. Aunque su sire reconocía sus méritos, Harún procuraba mantenerse apartado y discreto del primer plano de la Espada de Caín. Sin embargo, tras el asesinato de su sire Ibrahim ha decidido intervenir con decisión para reclamar su legado como Imán de Marruecos.

Harún desconfía enormemente de la Mano Negra, y cree que las sospechas de su sire sobre la fidelidad de la subsecta estaban fundamentadas. Las intenciones del Dominio de la Mano por convertirse en Imán le parecen el resultado lógico de una conspiración. Debido a estas sospechas y en parte para afianzar su propia posición, no duda en desprestigiar a la Mano Negra en cuanto tiene ocasión.

El Emir Lasombra aparenta ser un hombre de unos treinta y pocos años, de espesa barba y mostacho, cabellos largos atados en una coleta con hilo de oro, y mirada oscura y adusta. Es muy robusto y musculoso, y normalmente viste de negro. Lleva un enorme cuchillo oculto en su bota que maneja con gran habilidad.

Clan: Lasombra

Generación: 9ª

Disciplinas: Auspex 3, Celeridad 3, Dominación 3, Fortaleza 2, Obtenebración 4, Potencia 5
Senda del Poder y la Voz Interior: 6

KAMUT DE LOS PROFETAS DE LA SANGRE

Junto al Kamut de los Ladrones de Tumbas, que recientemente se han dirigido a Marrakech, los Profetas de la Sangre eran un grupo de eruditos, aunque mientras los Ladrones se decantaban por el conocimiento necromántico y el estudio de la muerte, los Profetas preferían la investigación mística y el conocimiento sobre Caín. El Kamut está formado por un trío de vampiros poderosos que representan las figuras de la Segunda Generación: Enosh el Sabio, Zillah la Hermosa e Irad el Guerrero. Dentro del Kamut Enosh es un experto hechicero, Zillah es una consejera y estratega e Irad es el líder y guerrero, que ejecuta directamente los planes. El anterior líder representaba el papel de Caín, asumiendo las virtudes de todos, pero desde su destrucción no ha sido sustituido.

En su origen se trataba de un Kamut tunecino, fundado cerca de la ciudad de Kairuán en el siglo XVII, pero la Camarilla y los Ashirra los expulsaron del país hacia finales del siglo XIX, durante la colonización europea. El Emir superviviente huyó a Marruecos, donde fue acogido por la Mano Negra y consiguió refundar su manada. Sería destruido durante un ataque contra los Ashirra de Fez. Sin embargo, los Profetas continuaron con sus labores eruditas, y ayudaron al Imán Ibrahim en la conquista de Rabat. Su líder fue ascendido a Emir y recibió el dominio de la ciudad de Kenitra por su apoyo.

Debido a sus conocimientos Nodistas, los Profetas han colaborado a menudo con la Mano Negra, y de hecho algunos de sus miembros han pertenecido abiertamente a la subsecta. Aunque tras la muerte del Imán Ibrahim el actual Emir ha pugnado por la posición, lo cierto es que se encuentra en negociaciones con el Dominio de Marruecos, bien para ser apoyado en sus reclamaciones u obtener contrapartidas a cambio de su alianza con la Mano Negra.

Los Profetas de la Sangre realizan periódicas lecturas de fragmentos árabes del Libro de Nod, y durante la Semana de la Sangre consumen sangre mezclada con hachís, y mientras entonan diversos cánticos se flagelan con largas cadenas erizadas de trozos de cristal.

Abdalá Lahsen, Emir de Kenitra

Abdalá nació en una familia aristocrática de Rabat durante el siglo XIX, y además de ser instruido en el arte de la guerra, también recibió una esmerada educación, no sólo con los mejores tutores islámicos, sino también con varios tutores occidentales. Tras realizar un viaje instructivo por Europa, regresó a punto para contraer matrimonio con otra familia de acaudalada posición. Todo parecía perfecto.

Sin embargo, unos días antes de la boda, cuando celebraba una fiesta en compañía de unos amigos, un grupo de vampiros le arrebató su vida. Despertó sediento y furioso, enterrado en las profundidades de una antigua tumba. Sólo pensaba en saciar su sed de sangre.

Tras ser iniciado en el Sabbat, Abdalá fue adoctrinado entre los Profetas de la Sangre para convertirse en el guerrero perfecto y asumir la posición de Irad. Su vida anterior se había convertido en una página en blanco, y deseoso de llenarla, se dedicó con entusiasmo a su nuevo aprendizaje. Cuando su sire, el Emir de los Profetas, murió en combate, él y sus compañeros decidieron que mientras la Camarilla y los Ashirra no hubiesen sido expulsados de Marruecos se encontrarían en guerra y sería la figura de Irad (Abdalá) quien los guiara.

Desde entonces la estrella de Abdalá no ha dejado de crecer, asesinando a numerosos vampiros de la Camarilla, y entrando en Rabat al lado del Imán Ibrahim, quien lo ascendió a la posición de Emir y le concedió el dominio de Kenitra. Tras la muerte de Ibrahim, Abdalá ve en la nueva situación una oportunidad de prosperar, bien convirtiéndose en el nuevo Imán de Marruecos, o por lo menos en su mano derecha. Su intención es asumir la posición de Caín en los Profetas de la Sangre tras la destrucción de la Camarilla y los Ashirra.

Abdalá fue Abrazado en plena juventud, siendo un hombre de unos veintipocos años, de rostro pálido, atractivo y con el cabello finamente cortado. Suele vestir con un traje militar completamente rojo y un turbante que le cubre el rostro. “Enosh” lleva un traje similar en negro y el de “Zillah” es verde.

Clan: Antitribu Toreador

Generación: 10ª (originalmente 11ª)

Disciplinas: Auspex 4, Celeridad 4, Fortaleza 4, Potencia 2, Presencia 2, Protean 2

Senda de Caín: 7

KAMUT DEL VIENTO AULLADOR

Desde los inicios de las guerras contra los Ashirra y la Camarilla, muchos vampiros del Sabbat Abrazaron entre las tribus bereberes de Marruecos, en ocasiones contaminando con su sangre a familias enteras. Estos kamuts familiares mantenían no sólo una fidelidad mística debido a los efectos de la Vaulderie, sino también debido a los lazos de la sangre mortal. Desgraciadamente, las guerras contra la Camarilla, los Seguidores de Set y los hombres chacal, junto con los avances del mundo moderno han diezmando muchas de ellas. El Kamut del Viento Aullador es uno de los pocos que quedan, habiendo sido

admitido en la ciudad de Rabat por el Imán Ibrahim en 1961 tras una derrota ante la Camarilla de Casablanca y una posterior emboscada de los hombres chacal.

La muerte de su protector les ha llevado a clamar venganza contra la Mano Negra, y ninguno de ellos desea que un miembro de la Mano herede el legado del Imán. Para sorpresa de muchos, el Emir, que raramente mostraba preferencias políticas, se ha lanzado de lleno en la sucesión como candidato, y aunque tiene pocas posibilidades, su apoyo a una u otra facción podría decidir el resultado final.

Los Cainitas del Viento Aullador son todos bereberes de la familia Erguibat, y en sus ritae utilizan tatuajes de henna y sangre con complicadísimos diseños. Muchas de sus tradiciones y cánticos de guerra tienen un origen claramente bereber.

Abdelhak, El Emir de las Bestias

A lo largo de los siglos, algunos Gangrel bereberes adoptaron a las tribus del desierto, protegiéndolas en la necesidad de sus enemigos, a cambio de servidores y sangre. Cuando la tribu de Abdelhak perdió a su protector durante el siglo XVI, los sabios se reunieron y convocaron a uno de los espíritus del desierto para que se convirtiera en su nuevo guardián. Abdelhak fue elegido como sacrificio, y abandonado durante la noche en las arenas para que el espíritu entrara en él. Así se convirtió en el nuevo guardián.

Desgraciadamente, durante el reinado del cruel sultán Ismail I, la tribu de Abdelhak fue ejecutada y a pesar de su ferocidad y poder, Abdelhak resultó gravemente herido y cayó en letargo. Cuando despertó décadas más tarde, reunió a un grupo de vampiros bereberes que aullaban su infortunio por haber perdido a sus protegidos y formó una manada nómada, el Viento Aullador.

El Sabbat consiguió aliarse con varios de estos vampiros independientes, entre ellos Abdelhak, que durante los siglos siguientes lucharía contra el avance de la civilización, sin resultado, y finalmente, tras reunir a los maltrechos restos de su kamut comprendió que debía adaptarse a la nueva situación o perecer. No fue una decisión fácil, y provocó enfrentamientos dentro de su kamut, que se escindió.

Abdelhak recordó a su aliado el Imán Ibrahim, a quien había ayudado en el pasado, y le pidió un territorio donde poder instalarse junto con sus seguidores, pasando a ocupar los suburbios de Rabat, donde se convirtieron en cazadores urbanos. Tras vencer a otros vampiros de la Espada de Caín por disputas territoriales, finalmente Abdelhak obtuvo la posición de Emir.

Ahora que Ibrahim ha muerto, Abdelhak planea convertirse en el nuevo Imán, simplemente para evitar que la Mano Negra lo consiga. Considera que el Emir Harún sería un sucesor adecuado, pero si es Abdelhak quien consigue el poder piensa obtener varias concesiones a cambio.

Clan: Antitribu Gangrel

Generación: 8ª

Disciplinas: Animalismo 3, Celeridad 2, Extinción 2, Dominación 1, Fortaleza 4, Ofuscación 1, Protean 4

Senda del Corazón Feral: 4

KAMUT DE LAS LÁGRIMAS DE LA VIUDA

El Kamut de las Lágrimas de la Viuda es relativamente reciente, creado después de la independencia de Marruecos, a usanza de una corte aristocrática musulmana. La iniciativa partió de una ambiciosa Cainita llamada Zuleima ar-Rasha, que se resentía de que a pesar de las proclamas igualitarias de la Espada de Caín, muchos de sus compañeros masculinos seguían manteniendo tradiciones discriminatorias contra las mujeres, algunas de ellas realmente antiguas y desfasadas.

Zuleima decidió crear un Kamut exclusivamente femenino, con la intención de dar a las mujeres del Sabbat marroquí un lugar donde poder obtener una verdadera igualdad. Aunque su proyecto se encontró con algunas reticencias, contó con el apoyo y la aprobación del propio Imán Ibrahim, que se sintió intrigado por el resultado.

El Kamut de las Lágrimas de la Viuda tuvo un gran éxito, atrayendo a varias Cainitas descontentas, algunas de ellas vampiras poderosas que simplemente no habían conseguido que sus méritos fueran reconocidos, y pronto se convirtió en uno de los mayores y más influyentes de Marruecos. Irónicamente, la condición femenina permitía a las vampiras acceder a lugares y contactos que normalmente estaban vedados a los hombres, precisamente por las propias barreras de sexo impuestas por la sociedad musulmana.

Aunque el Kamut se dedica a labores principalmente de información y espionaje, algunas de sus integrantes son adversarios temibles en combate. En sus reuniones exclusivamente femeninas realizan ritae especialmente perversos. Se dice que una vez al mes las Lágrimas de la Viuda capturan a un varón que haya maltratado a una mujer, lo castran y a continuación beben su sangre.

Zuleima ar-Rashah, la Gacela

Zuleima nació durante el siglo XIX en la ciudad de Tombuctú, hija de padres esclavos. Cuando tenía diez años sus amos la vendieron y terminó como criada y sirvienta para una familia de Rabat, así

como objeto sexual para los varones de la familia. Tras perder a los catorce años a su primer hijo en un doloroso aborto, quedó estéril y cayó en una profunda depresión. Terminó huyendo de sus amos y esperó la muerte en un caserón abandonado.

Sin embargo, ese caserón era el refugio ocasional de un vampiro, que tras despertarse se alimentó brutalmente de ella, y por razones desconocidas le dio el Abrazo y la abandonó. Zuleima tuvo que adaptarse por sí misma a su nueva existencia, pero cuando los vampiros de la Camarilla llegaron a Rabat en 1912, la expulsaron de la ciudad. Zuleima emigró a la zona del protectorado español, donde fue recibida por los vampiros del Sabbat, que la acogieron en uno de sus kamuts.

La información de Zuleima sobre Rabat resultó de gran ayuda al Imán Sidi Ibrahim cuando en 1956 emprendió la conquista de la capital de Marruecos. Poco después recibió permiso para crear su propio kamut, las Lágrimas de la Viuda, para el que Zuleima reclutó a vampiras descontentas de la Espada de Caín.

Tras la muerte del Imán Ibrahim, Zuleima y las Lágrimas de la Viuda han visto su oportunidad. Aunque por el momento se han declarado neutrales, compartiendo información con los distintos candidatos. Zuleima espera enfrentarlos unos con otros y si no consigue convertirse en Imán por lo menos tratará de obtener la posición de Emir. Un secreto muy bien guardado de Zuleima es que ha compartido y obtenido información de varios contactos entre los Seguidores de Set, y en su ascenso dentro del Sabbat podría recurrir a su ayuda.

Zuleima es una hermosa mujer de piel oscura y pelo muy corto, que se viste con un *chador* tradicional de color púrpura, y a menudo utiliza ajorcas, pendientes y joyería de oro.

Clan: Pander

Generación: 11^a

Disciplinas: Auspex 2, Celeridad 2, Fortaleza 2, Ofuscación 4, Presencia 3, Serpents 1

Humanidad: 3

KAMUT DE LA MEDIA LUNA NEGRA

Actualmente La Media Luna Negra es el Kamut más antiguo de la Espada de Caín, formado en su totalidad por miembros de la Mano Negra. Fue fundado poco después de la formación del Sabbat por el antiguo Pelagón, y siempre ha estado formado por shakar y asesinos cuidadosamente elegidos por el Dominio.

Durante buena parte de los siglos XVII y XVIII la Media Luna Negra llevó la dirección de la guerra contra los Ashirra, pero con la llegada de la Camarilla y el Sabbat el Dominio de la Mano se vio obligado a compartir el liderazgo con otros líderes de la Espada de Caín, aunque pocos tuvieron fuerza para hacer valer realmente su autoridad por encima de la influencia de la Mano, entre ellos el Imán Ibrahim.

Un hecho menos conocido es que la Media Luna Negra era utilizada por los vampiros de la siniestra secta llamada Tal'mahe'Ra para sus propósitos, aunque de hecho, sólo el Dominio y su lugarteniente de confianza pertenecían a la secta.

La muerte de Pelagón a finales del siglo XVIII y el ascenso de Ziriyab, hicieron que éste buscara un nuevo compañero que compartiera sus secretos objetivos, y finalmente optó por Selim, un antitribu Nosferatu chiquillo de Zafar, un espía de la Tal'mahe'Ra en las filas de los Ashirra.

En contraste con la muerte de Ibrahim y su sucesión, el cambio de liderazgo dentro de la Mano Negra tras la desaparición de Ziriyab fue rápido y sin apenas discusiones. El gran problema han sido las acusaciones de traición contra la Mano, que han llegado hasta el asesinato de varios miembros de la secta presentes entre los kamuts del Sabbat. El nuevo Dominio espera convertirse también en el nuevo Imán de Marruecos, para aumentar la influencia de su secta en el conjunto del país. Sin embargo, la fuerte oposición aconseja cautela o por lo menos la inclusión de un candidato favorable a la Mano Negra pero que no despierte tantas suspicacias.

Selim ibn Zafar, el Cuchillo Silencioso, Dominio de Marruecos

Selim no recuerda nada de su vida mortal. Fue secuestrado a los 4 años en una ciudad olvidada, y llevado a la ciudad fantasmal de Enoch, en las Tierras de la Sombra. Fue educado por los vampiros de la Tal'mahe'Ra, y cuidadosamente adiestrado, ejercitado y entrenado durante horas en las artes marciales, combate cuerpo a cuerpo, y todo tipo de ejercicios atléticos. Su mente también fue cultivada con estudios intensivos. Finalmente, su entrenamiento culminó a los 23 años, destacando entre sus compañeros. Para entonces había aprendido que todo su aprendizaje estaba dedicado a proteger a la humanidad, y debía prepararse para sacrificar su propia humanidad en el proceso. Se le dio la oportunidad de elegir la sangre que le daría la vida eterna para servir a la Tal'mahe'Ra.

Selim eligió al antiguo Maestro Zafar, al que había llegado a apreciar por sus conocimientos sobre estrategia y que le había enseñado a construir identidades alternativas y fachadas para poder espiar o aproximarse a sus víctimas. Su Abrazo fue realizado tras una intensa ceremonia.

Selim fue devuelto al mundo físico a finales del siglo XVIII. En gran parte se sentía aterrado por la humanidad y todo un nuevo mundo de luz y vida que le había sido vedado hasta el momento. Su inhumanidad y astucia se adaptaban mejor al Sabbat, y percibiendo esta situación Zafar entregó a su chiquillo a su camarada Ziryab, entonces Dominio de Marruecos. Selim se convirtió en aprendiz y lugarteniente del Dominio, y en una herramienta especialmente afinada para matar. Fue Selim el responsable del asesinato de Jean D'Ameil, el Príncipe de Casablanca, así como de varios antiguos de la Camarilla y los Ashirra. Pronto se ganó el apodo de "Cuchillo Silencioso", y su pericia incluso le valieron la amistad de los asesinos del Clan Assamita.

Con la desaparición de Ziryab y de su sire Zafar, nadie dentro de la Mano Negra se opuso al nombramiento de Selim como nuevo Dominio de Marruecos. Sin embargo, Selim se encontraba confuso, tanto por la muerte de los vampiros a quienes admiraba como por las noticias que recibió sobre la destrucción de la Tal'mahe'Ra, la secta cuyos objetivos siempre había compartido.

Al principio pensó en el suicidio, pero mientras recibía en su rostro los rayos del sol por primera vez en siglos, cambió de opinión. Comprendió que tenía completa libertad para actuar por su cuenta y las herramientas para trazar su propio destino. Su intención es convertirse en Imán de Marruecos y transformar el país en una fortaleza y refugio para los vampiros de la Mano Negra. A largo plazo incluso cree en separar al grupo del Sabbat, y formar una secta por completo independiente de la Camarilla y la Espada de Caín.

El cuerpo de Selim es extremadamente delgado, en parte debido a la sangre Nosferatu. Mide casi dos metros de altura. Cuando retira el velo de su poderosa Ofuscación se ve que su cuerpo está completamente cubierto de vendajes negros, y que se cubre con un manto y un turbante bereber del mismo color. Entre las rendijas del turbante que cubre su rostro se vislumbra una máscara de obsidiana.

A pesar de su inhumanidad, y debido a su entrenamiento en la Tal'mahe'Ra, Selim desprecia y desaprueba los excesos de los vampiros sobre los mortales, aunque no siente ningún titubeo en matarlos si resulta necesario.

Clan: Antitribu Nosferatu

Generación: 7ª

Disciplinas: Animalismo 4, Auspex 4, Celeridad 4, Extinción 3, Fortaleza 3, Dominación 2, Ofuscación 6, Potencia 3

Senda de Caín: 7

SECRETOS

-Por detrás de las luchas entre los Cainitas del Sabbat y la Mano Negra por alcanzar el poder sobre el conjunto de la Espada de Caín, existen otras dos facciones que también tienen intereses en el conflicto: los Assamitas y los Seguidores de Set. Los antitribu Assamitas sufrieron mucho tras la desertión de gran parte de sus hermanos en 1999 y apoyan al Dominio de Marruecos, puesto que la Mano es la única secta donde todavía gozan de confianza.

En contraste, los Seguidores de Set apoyan el predominio del Sabbat, por una cuestión de enfrentamiento contra los Assamitas. Gran parte de la reciente desconfianza hacia los Asesinos ha sido extendida y fomentada por los agentes de los Setitas, que nada les gustaría más que ver a los Assamitas destruidos o expulsados de Marruecos. Aunque la presencia de las Serpientes en el dominio de Rabat se limita a un pequeño templo en Kenitra, cuentan con el apoyo del poderoso templo de Tánger y de agentes infiltrados dentro de la Espada de Caín, en especial, Zuleima, que cree que al minar el poder de la Mano Negra está favoreciendo sus intereses, pero sólo contribuye a los planes de los Setitas.

-La Camarilla y los Ashirra también han descubierto el actual estado de confusión dentro del Sabbat marroquí, pero por el momento no han actuado, aunque esta situación podría a cambiar a medio plazo, enviando espías o saboteadores que debiliten a la Espada de Caín y permitan la conquista de Rabat.

Sugerencias para aventuras: La sucesión de Ibrahim constituye el argumento más obvio para una Crónica en Rabat. Los personajes pueden entrometerse en la compleja maraña política de las facciones, siendo reclutados para que tomer partido por uno u otro candidato, o incluso realizando encargos para poderes ajenos al dominio.

FEZ

PRESENTACIÓN

El corazón simbólico y religioso de Marruecos también es el centro de los Ashirra marroquíes, que la consideran su ciudad sagrada. Sin embargo, aunque los vampiros de Fez han encontrado consuelo en el Islam, no han encontrado la paz que tanto anhelan, no sólo por la cercana presencia de sus enemigos del Sabbat en la cercana ciudad de Mequinez, sino también por las diferencias surgidas dentro de los propios Ashirra por diferentes interpretaciones sobre las tradiciones y la religión, pero que realmente enmascaran intereses egoístas y personales por hacerse con el control del dominio.

TEMA Y AMBIENTE

Tema: El Tema de una Crónica en Fez debería generar en torno a la complejidad de la religión, el enfrentamiento entre diferentes visiones, como las buenas intenciones pueden ser deshechas por una interpretación rígida, fanática y excluyente, y la destrucción del idealismo.

Ambiente: Fez es la más antigua de las capitales que ha tenido Marruecos. Fundada poco después de la expansión árabe por el Magreb y Al-Ándalus, se convirtió en el centro religioso y cultural de Marruecos. Su identidad fue forjada por las sucesivas dinastías de gobernantes y por una población de origen árabe e hispanomusulmán, y a pesar de que los bereberes también se instalaron en la zona, la población mantiene una identidad plenamente árabe, aderezada durante el día por una incesante algarabía de niños, vendedores y comerciantes en medio de un lugar que mantiene tradiciones centenarias.

TRASFONDO HISTÓRICO

Durante el tiempo de la Jaliqiya, en el lugar donde se alzaría la ciudad de Fez se encontraba un asentamiento bereber de la tribu auraba conocido como Madinat Fas, situado en la ribera del río estacional Wadi Fez. En el año 789, procedente de Arabia, llegó un noble árabe conocido como Idris, que afirmaba descender del profeta Mahoma, y que había huido perseguido por los califas Abbasíes de Bagdad. Idris se ganó la confianza de los bereberes locales y fundó un nuevo asentamiento en la otra orilla del río, que se extendería en los siglos siguientes.

Poco después de la fundación de Fez, llegó a la ciudad un joven Cainita llamado Usama ibn Jabar, que buscaba un lugar calmado y apto para el estudio donde poner por escrito los grandes acontecimientos que tenían lugar a medida que la palabra del profeta Mahoma se diseminaba por el mundo conocido.

Durante el siglo IX, a medida que las distintas facciones musulmanas se enfrentaban entre sí, la ciudad fue creciendo con la llegada de nuevos refugiados de Al-Ándalus, Argelia y Túnez, entre ellos muchos judíos. Entre estos refugiados llegaron otros vampiros, y Usama comprendió que para conservar su serenidad tendría que asumir los poderes tradicionales de un sultán, por lo que con gran reticencia por su parte, procuró tratar con el resto de Cainitas de la ciudad, creando una hueste de ghouls para que le ayudaran en las labores administrativas, mientras se entregaba al estudio dentro de la madrasa, que fue construida en el año 859. Fue precisamente este lugar de conocimiento lo que atrajo a otros eruditos vampíricos, principalmente Capadocios, Brujah y Assamitas.

En el siglo X la lucha entre los sultanes Omeyas de Al-Ándalus y los fatimíes del Magreb, provocó que Fez se convirtiera en un campo de batalla. La ciudad cambiaría de manos en varias ocasiones, pero finalmente serían los Omeyas quienes la retendrían en el año 985, expulsando a los partidarios fatimíes. Esta guerra de influencias tuvo su reflejo entre los partidarios del sultán Usama, apoyado por el sultán Assamita Hilel al-Masaari de Córdoba, y ambiciosos miembros del clan Lasombra, influenciados por el antiguo Al-Nasir del Magreb.

En el año 1063 los Almorávides sitiaron la ciudad, que terminó por caer seis años más tarde. El sultán Yusuf bin Tashfin entró en la ciudad y comenzó a realizar varias reformas arquitectónicas, unificando las dos ciudades ribereñas del Wadi Fez mediante una muralla. Apenas unas décadas después los Almohades tomaban el revelo en el control de la ciudad.

No obstante, estas dos invasiones no repercutieron excesivamente sobre los vampiros de Fez, y de hecho el sultán Usama reforzó su autoridad debido a los enfrentamientos entre sus enemigos, que se bloquearon entre sí. La ciudad en general prosperó, alcanzando más de 100.000 habitantes en el siglo XIII: Fez creció en tamaño e importancia durante todo este siglo, convirtiéndose en el principal dominio de Marruecos sobre todo a partir de 1269, cuando la dinastía meriní convirtió la ciudad en su capital a expensas de Marrakech. Muchos grandes edificios y monumentos fueron erigidos durante los dos siglos siguientes. La ciudad aumentó su importancia religiosa poco después del redescubrimiento en 1437 de la tumba del sultán Idris I, que había muerto envenenado, y que fue venerado como un santo.

Paralelamente a la prosperidad de Fez, los Ashirra la convirtieron en su capital, y Usama pudo dejar las labores administrativas en manos de su chiquillo Abdalá, que se convirtió en sultán, mientras que Usama se convertía en el Imán de Fez. Sin embargo, este período de prosperidad sufrió un fin abrupto con el estallido de las Guerras Anarquistas.

En 1445 el Imán Usaman ibn Jafar fue asesinado, y varios Lasombra culparon a su chiquillo, el sultán Abdalá ibn Usama, de su asesinato. Estalló un enfrentamiento entre los vampiros de la ciudad, que se tradujo en una guerra entre antiguos y jóvenes.

El asesinato de Usama había sido cuidadosamente planeado por la Mano Negra, y llevado a cabo por el antiguo Assamita Pelagón, quien provocó rencillas entre los vampiros de Fez. Varios de los acusadores del sultán Abdalá eran servidores de la Mano Negra, y cuando las cenizas y el conflicto se asentaron, la ciudad había caído en las manos de la secta. A pesar de que los Ashirra intentaron en varias ocasiones recuperarla, no lo consiguieron, por lo que durante el siglo XVI apoyaron a la emergente dinastía de los saadíes, que trasladaron a Marrakech la capital, lo que resultó en el progresivo empobrecimiento de Fez.

El antiguo Pelagón y sus más fieles servidores se asentaron en la ciudad, y aunque fracasaron en su propósito de extender su influencia sobre el conjunto de Marruecos, consiguieron restaurar la capitalidad

de Fez durante el ascenso de la dinastía de los alauíes en 1666. Los conflictos con los Ashirra y los Seguidores de Set se hicieron cada vez más encarnizados.

Pelagón murió asesinado en el año 1799, después de la reunificación de la Mano Negra, mientras preparaba la expansión de la secta unificada sobre el conjunto de Marruecos. Sin embargo, esto no detuvo los planes de la Mano Negra, que durante buena parte del siglo XIX, dirigidos por Ziriyab, chiquillo de Pelagón, presionaron a sus enemigos y expulsaron o destruyeron a los Ashirra, lo que llevó a la llegada de la Camarilla con los colonos europeos. A pesar de que a finales del siglo XIX la Mano Negra controlaba gran parte de la administración del sultanato de Marruecos, no consiguieron contrarrestar la influencia europea.

El 30 de Marzo de 1912 fue firmado el Tratado de Fez, y el sultán Hafiz I cedió la administración a los franceses, con lo que Marruecos se convirtió en un protectorado. Por su parte la Camarilla y los Ashirra firmaron un pacto, por el que ambas partes acordaban unir sus fuerzas para combatir al Sabbat y la Mano Negra. A cambio de que los Ashirra recibirían el dominio de Fez en exclusiva, debido a la importancia como centro cultural y religioso, mientras que los vampiros de la Camarilla retendrían la administración colonial del país, que sería trasladada a Rabat, junto con la corte del sultán.

A pesar de acabar con varios vampiros de la Camarilla, el Dominio Ziriyab comprendió que no podría impedir su avance a largo plazo, por lo que ordenó la evacuación de Fez. Al mismo tiempo entró en negociaciones con el Sabbat español, que le ofreció su ayuda. El Sabbat y la Mano Negra consiguieron detener el avance de sus enemigos y retener su influencia en la zona del protectorado español. Fez quedó por completo en manos de los Ashirra en 1916.

El representante de los Ashirra era un antiguo Hajj (Nosferatu), llamado Hamid al-Khayr, que se proclamó sultán e Imán de los Ashirra. Permitió la presencia de vampiros no musulmanes, pero desde un primer momento se reafirmó como gobernante de los Ashirra y no toleró las intromisiones de los dhimmíes (no musulmanes) en el gobierno de su dominio. Un consejo de ulemas sancionó las decisiones de Hamid, aunque el poder del antiguo le permitía tomar decisiones sin apoyo alguno.

Pero la amenaza de la Mano Negra estaba lejos de ser eliminada. El asesinato de un Ulema en 1934 y del sultán de la cercana ciudad de Mequínez, sometido a Hamid, aumentaron la paranoia del sultán de Fez, que se refugió en el Islam y que veía en cada crítica a su actitud cada vez más conservadora una amenaza. En 1956 Marruecos alcanzó su independencia y los vampiros de la Mano Negra conquistaron rápidamente Mequínez y lanzaron una durísima ofensiva sobre la ciudad de Fez. Numerosos Ashirra marroquíes acudieron a la llamada de ayuda del sultán Hamid, pero fueron engañados, pues el verdadero objetivo de la Espada de Caín era Rabat, la nueva capital del país, y que había enviado algunos efectivos en ayuda del sultán de Fez. Aunque finalmente la Mano Negra detuvo su ofensiva, varias ciudades habían caído ante su avance.

El sultán Hamid entró en cólera y acusó a sus aliados de la Camarilla de la derrota, y expulsó a los pocos que permanecían en Fez, junto con todos los vampiros no musulmanes, algunos de los cuales habían vivido en la ciudad durante sus vidas mortales, entre ellos Vástagos judíos. El sultán afirmó ante sus más allegados que la impiedad de estos vampiros había provocado la derrota de los Ashirra ante la Mano Negra.

Desde 1960 el Sultán Hamid asumió el liderazgo de la facción más conservadora de los Ashirra, llevando a cabo varias medidas draconianas basadas en una rígida interpretación del Corán. Ningún vampiro no musulmán volvió a ser admitido dentro de las murallas de Fez, y toda negociación de los mismos con el sultán se llevó a cabo a través de intermediarios en lugares neutrales fuera de la ciudad. Una vampira Ulema fue obligada a renunciar a su posición debido a que Hamid afirmó que ese cargo no debía ser ostentado por mujeres. Las medidas de Hamid provocaron el aplauso de los conservadores, pero generó cierto resentimiento entre los moderados, muchos de los cuales se marcharon voluntariamente a otros dominios de los Ashirra donde pudiesen disfrutar de mayor libertad y menos restricciones religiosas.

El sultán se rodeó de una guardia personal, que cumplieron su voluntad con puño de hierro, y en ocasiones lanzó varias incursiones contra los vampiros de Mequínez. A medida que han transcurrido los años varios Vástagos de Fez creen que en su fanatismo el Sultán ha caído en la locura, pero los conservadores creen que el poder del sultán resulta útil para mantener a raya cualquier intento de los moderados o descarriados por “corromper” el Islam. Por su parte la facción moderada cree que el celo religioso del sultán Hamid resulta perverso en sí, y que su dureza e inmisericordia terminarán por condenarle.

POLÍTICA

Oficialmente todos los vampiros de Fez son Ashirra, en su mayoría antiguos conservadores que de una u otra manera apoyan al sultán Hamid. No obstante, su obsesión por concentrar todo el poder en su persona y evitar que caiga en manos de los “indignos” (y para Hamid, cualquiera que no sea él es un candidato potencial a la indignidad), también significa que el poder de los Ashirra en la ciudad se debilitaría enormemente si su figura desapareciera.

La oposición a Hamid se encuentra en manos de la facción moderada, que son minoría entre los aproximadamente 20 Vástagos que residen en la ciudad, sobre todo porque muchos vampiros temen la

presencia de la Mano Negra de Mequínez y prefieren someterse a la férrea autoridad del sultán antes que soportar un gobierno débil que caería con facilidad ante sus enemigos.

PRINCIPALES PODERES VAMPÍRICOS

BRUJAH (MUSHAKIS)

Los Mushakis de Fez son descendientes del venerado antiguo Usama ibn Jafar, que murió asesinado en 1445. Su asesinato es recordado por ellos como el martirio de un santo. Aunque uno de los Ulemas pertenece al clan, desearían poder compartir en mayor medida el gobierno de la ciudad, y aunque nadie se ha atrevido a sugerirlo abiertamente, creen que el sultán Hamid debería entregarle a uno de ellos la posición de Imán sobre la comunidad Ashirra de la ciudad.

Hasta las últimas décadas había algunos jóvenes Mushakis en Fez, pero el sultán Hamid ordenó destruir a uno de ellos por blasfemia y el resto, asustados por la posibilidad de seguir el mismo camino, huyeron a otros dominios como Casablanca y Marrakech.

Mahmud Serhane, Ulema Mushakis

Este devoto soldado Abrazado a principios del siglo XIX combatió como cadí de los Ashirra a la Mano Negra y otros enemigos de los vampiros musulmanes, y cuando la ciudad de Fez fue liberada en 1916 derramó lágrimas de gozo y decidió instalarse en ella para defenderla con su propia existencia si era necesario.

Mahmud es la mano derecha del sultán Hamid, y lo acompaña a todas partes como guardaespaldas, además de representar a su clan en el Diwan (Consejo) del sultán, y aunque siempre da su opinión cuando se le pide, en la mayoría de las ocasiones apoya las decisiones de su señor, aunque vayan en contra de la misma. Le duelen las críticas a Hamid, y cree que sus opositores no comprenden la devoción ni el gran peso que el antiguo lleva sobre sus hombros, gobernando y defendiendo la ciudad sagrada de Marruecos mientras el resto de los Ashirra puede dedicar su existencia hacia otras labores más profanas. Cuando ha ejecutado a alguien por órdenes de Hamid lo ha hecho con el pesar de que el condenado no haya sido consciente del alcance de sus crímenes.

Gran parte de la fidelidad de Mahmud hacia el sultán se entiende por el Vínculo de Sangre que Hamid le ha impuesto, para “ayudarle a ser mejor musulmán y protegerlo de las tentaciones impías”. Aunque no llega a los excesos de su señor, Mahmud es un Ashirra muy devoto y cumple con todas las obligaciones del Islam, habiendo viajado a La Meca en vida.

Mahmud es un hombre de unos cuarenta años, con el cabello completamente cortado a cero, piel ligeramente morena, y barba y bigote bien arreglados. Viste con una túnica tradicional bajo la que lleva un chaleco antibalas, su moderna armadura, un elaborado alfanje de acero de Damasco al cinto y una pistola moderna con la que ha practicado en las últimas décadas.

Generación: 10ª

Disciplinas: Auspex 2, Celeridad 4, Fortaleza 4, Ofuscación 2, Potencia 5, Presencia 2

Humanidad: 5

NOSFERATU (HAJJ)

El linaje Nosferatu es el más numeroso de Fez, pero realmente el Sultán Hamid es el único Hajj de Fez, al haber viajado a La Meca tras el Abrazo, y habiendo sufrido las quemaduras del aura de la ciudad sagrada. Pero también hay Mutasharid en la ciudad, todos ellos chiquillos del sultán. En su fanatismo Hamid llegó a razonar que su sangre era un castigo de Dios, y que era justo que ese castigo recayera sobre los impíos. Desde su llegada al poder, Hamid ha Abrazado a varios asesinos y tras un largo proceso de “purificación”, que consiste en un largo y complejo proceso de tortura que les lleva a apreciar a Hamid como su salvador, son Vinculados por Sangre, y pasan a formar parte de su guardia personal, liderada por su fiel vasallo Mahmud. Estos asesinos, muchos de los cuales están medio enloquecidos por la tortura y el lavado de cerebro de su Abrazo, son muy temidos por el resto de los vampiros.

Sultán Hamid

En vida Hamid al-Khayr era un comerciante de telas de la ciudad de El Cairo del siglo XVI, que duramente muchos años demoró la decisión de emprender la peregrinación a La Meca. Sin embargo, cuando cumplió los cuarenta años se decidió. Desafortunadamente, cayó enfermo de disentería, y durante muchos días sollozó porque no sobreviviría para emprender el viaje. Sin embargo, un Nosferatu escuchó sus plegarias y ruegos y le ofreció su sangre y la oportunidad de viajar a la Meca. A cambio le pedía que dedicara su nueva existencia a la defensa del Islam. Hamid aceptó.

Con la sangre vampírica corriendo por sus venas, Hamid emprendió el viaje a la ciudad santa de La Meca, cuya aura de santidad la convertían en anatema para los vampiros. Tras un largo viaje y haciendo acopio de toda su voluntad, con su piel quemada por el corazón de la fe musulmana, puso sus pies en los umbrales de la ciudad. Los protectores vampíricos de La Meca, los Nosferatu conocidos como

Hajj, recogieron sus maltrechos restos y lo socorrieron. Había superado la prueba y se había convertido en uno de ellos.

Hamid resultó cambiado por la experiencia, Aprendió mucho bajo la tutela del antiguo Tariq el-Hajj y su progenie, y se mostró dispuesto a defender el Islam y ayudar a los Ashirra. Junto con otro Nosferatu que había superado la peregrinación a la Meca después que él, un vampiro turco llamado Kamal, emprendió un largo recorrido por Egipto y el Magreb visitando a las comunidades musulmanas que encontraron durante el camino.

Durante el siglo XIX los dos Nosferatu llegaron a Marruecos, donde ayudaron a los Ashirra a luchar contra la Mano Negra. La llegada de la Camarilla les llenó de cierto resentimiento, ya que consideraban una humillación aceptar la ayuda de los infieles. Sin embargo, la alianza entre la Camarilla y los Ashirra dio sus frutos y Hamid se convirtió en sultán de Fez y Kamal en sultán de Marrakech.

En su deseo de convertir Fez en un santuario “puro”, Hamid se ha vuelto cada vez más inestable con el tiempo, viendo señales blasfemas en todos lados. Esta obsesión enloquecedora comenzó poco después de su ascenso a sultán, y en parte se debe a los rigores que sufrió en cuerpo y mente durante su viaje a La Meca. En su fuero interno, y por el hecho de haber pasado esa prueba, considera que los Hajj son superiores a los demás Vástagos y más próximos al mensaje del Islam. A menudo mortifica y mutila su cuerpo durante los días de martirio de los santos musulmanes.

Hamid es un hombre completamente desprovisto de vello, y su cuerpo liso es suave y verdozo como el jade. Sus venas negras parecen vetas minerales. Carece de orejas y sus ojos hundidos son dos pequeños orbes completamente negros. Su boca completamente redonda está llena de dientes afilados y su voz tiene una resonancia profunda. Suele vestir con una túnica tradicional verde y utiliza el típico fez (sombbrero), que recibió el nombre de su ciudad de origen.

Generación: 8ª

Disciplinas: Animalismo 4, Auspex 4, Dominación 4, Fortaleza 3, Ofuscación 5, Presencia 1, Potencia 3, Sihr (magia de sangre) 2

Sendas de Sihr: Hidea Iman 2

Humanidad: 3

TOREADOR (RAY'EEN AL'FEN)

Los Toreador han sufrido mucho durante el gobierno del Sultán Hamid, pero algunos han decidido permanecer para disfrutar de la hermosa ciudad de Fez, y de su legado andalusí y marroquí, y protegerla de los vampiros de la Mano Negra. Apoyan al sultán a regañadientes y respetan sus leyes, aunque a todos les gustaría ver un sultán más flexible y moderado.

Algunos de ellos han comenzado a buscar apoyos externos que les permitan protegerse de las iras del sultán, y llegado el caso reemplazarle. Reconocen sus logros y devoción, pero muchos consideran que últimamente ha caído en la locura.

Idris Filali, Ulema Ray'een al'Fen

A finales del siglo XIX Idris era un joven aprendiz de alfarero en el puerto de Safi, al sur de Casablanca. Aparte de ayudar a su maestro en el taller, se encargaba de llevar varios encargos a casa de sus compradores. Una noche, mientras regresaba a casa de sus padres, tuvo la mala suerte de cruzarse en el camino de una vampira hambrienta, que se abalanzó sobre él y lo dejó seco de sangre. Sin embargo, su apostura sedujo a la asesina, y siguiendo un impulso de lástima, lo abrazó.

Aunque en principio sentía cierto temor por lo que se había convertido y rencor a la mujer que le había dado la sangre, finalmente llegó a apreciarla y amarla, seducido sobre todo por los lujos que había obtenido. Su sire, Jalima ibn Usa, era una Ashirra que había vivido en Safi durante décadas, pero con la llegada de la Camarilla vio una oportunidad de elevar su oposición, y ayudó a los vampiros que conquistaron la ciudad de Fez, convirtiéndose en Ulema de la ciudad. Poco tiempo después regresó a Safi y ella y su chiquillo se trasladaron.

Sin embargo, la presencia de una mujer en el Diwan de Fez molestaba al Sultán Hamid, quien comenzó a presionar a Jalima para que abandonara su posición. Jalima temía al Sultán de Fez, por lo que decidió obedecerle, cediendo su posición a Idris, al que educó en el arte de la diplomacia y la política. Para garantizar su fidelidad lo Vinculó por Sangre, una decisión acertada, pues el Sultán Hamid no confiaba en el nuevo Ulema y también le intentó imponer un Vínculo, pero su fidelidad ya estaba encadenada a su sire.

Idris es la oposición amistosa del Sultán Hamid. Ha aprendido a halagarlo y a no discutir con él sobre cuestiones de religión o cuando se encuentra de mal humor. Sin embargo, en ocasiones se permite hacer ciertas sugerencias u opinar sobre la influencia occidental. Políticamente Idris es un musulmán moderado, que cree que la ciudad de Fez ganaría mucho con otro sultán, aunque la amenaza de los vampiros de la Mano Negra de Mequínez le da escalofríos. Aunque el Sultán de Fez se comunica con otros dominios a través de sus ghouls, otros vampiros de fuera del dominio se mantienen en contacto con

Idris y su sire, que les proporcionan información sobre la ciudad, y en ocasiones realizan gestiones empresariales para ellos.

Idris tiene unos veinte años, y es un joven marroquí de sonrisa franca y alegre, que viste con túnicas y fez tradicionales en presencia del Príncipe, pero en la intimidad de su refugio o cuando sale a pasear con sus amigos mortales, se siente atraído por la ropa de marca. Desde que fue Abrazado ha continuado trabajando la arcilla, aunque las humildes vasijas y cuencos han dado lugar a pequeñas obras de arte.

Generación: 10ª

Disciplinas: Auspex 2, Celeridad 3, Dominación 2, Ofuscación 2, Presencia 3

Humanidad: 7

SEGUIDORES DE SET

Los Setitas constituyen una presencia de la que otros vampiros de Fez sospechan, aunque nunca han podido demostrarlo. Sin embargo, sus suposiciones están más que acertadas. Algunos agentes de las Serpientes procedentes de Tánger y Marrakech han visitado Fez de cuando en cuando con completa impunidad. Aunque no poseen un templo en el lugar, uno de ellos se ha instalado con la aprobación del Sultán.

Sarai el-Hayyah

Cuando los Ashirra y la Camarilla conquistaron la ciudad de Fez, Sarai el-Hayyah rogó por su vida ante el Sultán Hamid, afirmando que no guardaba fidelidad a la Mano Negra. Se mostró dispuesta a comprar su vida revelando al Sultán la localización de una reliquia de Mulay Idris, el santo fundador de Fez. Una vez comprobó la autenticidad de la reliquia, una túnica del santo, Sarai el-Hayyah ganó su libertad.

Aunque por aquella época Sarai era apenas una neonata del templo de Tánger, enviada como embajadora ocasional ante la Mano Negra de Fez, pronto alternó sus labores diplomáticas con el comercio, proporcionando al Sultán Hamid numerosas reliquias y libros sagrados del Islam, gracias a sus numerosos contactos entre los Seguidores de Set.

Su comercio con el Sultán de Fez ha sido lucrativo, proporcionándole objetos sagrados e información sobre sus enemigos a cambio de dinero y algunos favores. Aunque su principal refugio se encuentra en Tánger, de vez en cuando pasa largas temporadas en Fez, haciéndose pasar por una vampira del clan Brujah.

Sarai es una mujer de unos treinta años, de cabello castaño y enormes ojos verdes, que suele vestir con largos vestidos carmesíes, y se cubre el cabello con pañuelos de seda del mismo color.

Generación: 9ª

Disciplinas: Celeridad 3, Ofuscación 3, Potencia 2, Presencia 4, Serpentina 3

Senda de Tifón (Éxtasis): 4

LA MANO NEGRA

La ciudad de Mequínez, que fue la capital de Marruecos durante el reinado del Sultán Ismail I en el siglo XVII, cayó en manos de la Mano Negra tras la independencia del país, y desde entonces ha estado gobernada por un Emir de la secta, que no sólo ha tanteado las defensas del dominio de Fez, sino que ha reclutado a varios vampiros expulsados de la ciudad por el fanático Sultán Hamid.

De momento el Emir de Mequínez, que controla tres kamuts, espera el momento adecuado para atacar Fez, pues siendo el centro espiritual de los Ashirra marroquíes, posiblemente provocaría una respuesta en masa de los vampiros musulmanes. Por otro lado, el conflicto sucesorio por la sucesión del Imán de Marruecos también interesa al Emir, que es un partidario de la Mano Negra, y cree que si el Dominio de Marruecos unifica el poder del Sabbat y la Mano, la Espada de Caín en conjunto resultará fortalecida y se encontrará en condiciones de emprender una nueva ofensiva contra sus enemigos.

Emir Issam Basri, líder del kamut del Camello Negro

Issam era un beduino sirio, que fue Abrazado por un asesino de la Mano Negra durante la Primera Guerra Mundial. Tras una serie de encontronazos con la Camarilla y los Ashirra con éxito desigual, se vio obligado a huir y se refugió en Marruecos, donde los vampiros de la Mano precisaban de refuerzos frente al avance de la Camarilla. Su oportunidad surgió cuando el Imán Ibrahim preparó una gran ofensiva en 1956. Varios kamut de la Mano atacaron Mequínez y Fez, como parte de una maniobra de distracción mientras el grueso de la Espada de Caín se apoderaba de la capital Rabat. Issam y sus partidarios sufrieron severas pérdidas, pero lograron resistir el empuje de los Ashirra de Fez y retener la ciudad de Mequínez, lo que le permitió convertirse en el Emir de la ciudad.

Desde entonces Issam se ha mantenido vigilante, y sus informadores le han advertido de que el Sultán Hamid de Fez se encuentra cada vez más inestable. Issam espera que la locura del Sultán termine por destruirlo para capturar la ciudad como una fruta madura. Por ahora se ha dedicado a consolidar su

posición en Mequínez, de forma que cuando se provocaron disturbios contra los agentes de la Mano Negra tras la desertión de los antitribu Assamitas en 1999 su influencia apenas fue afectada, aunque se encuentra intrigado por el destino de sus compañeros de linaje. Actualmente apoya al Dominio Selim, pues considera que la Mano Negra servirá mucho mejor a sus propósitos que el Sabbat.

Issam es un hombre de unos treinta y tantos años, de larga barba negra, y que suele vestir con los atuendos bereberes de las tribus nómadas de Marruecos. Su rostro oscurecido muestra una expresión sonriente, incluso cuando ejecuta a sus víctimas. Una larga cicatriz, recuerdo de una pelea de juventud, le recorre toda la mejilla izquierda hasta la comisura de los labios.

Clan: Antitribu Assamita

Generación: 8ª

Disciplinas: Auspex 1, Celeridad 4, Dominación 1, Extinción 5, Ofuscación 3, Presencia 2

Senda de Caín: 5

Raquel ibn Daud, líder del kamut de los Rechazados

La llegada al poder del Sultán Hamid no resultó especialmente benévola para los vampiros no musulmanes. Raquel era una vampira judía, cuya familia había servido durante generaciones a un antiguo Ventrue llamado Daud, que había protegido a la familia durante su exilio de España en 1492, y poco después se vieron obligados a huir nuevamente de Fez cuando la Mano Negra se hizo con el poder en la ciudad, refugiándose en el puerto de Agadir. Daud convirtió a Raquel en su ghoul y ayudante personal durante siglos y a finales del siglo XVIII le dio el Abrazo.

Daud y Raquel se aliaron con la Camarilla y los Ashirra durante la conquista de Fez a principios del siglo XX. Muchos de sus descendientes mortales se habían instalado en Fez décadas antes, y su información permitió a los vampiros musulmanes apoderarse de la ciudad. Daud murió asesinado en 1915, y Raquel se convirtió en la nueva protectora de la familia.

Sin embargo, pronto comenzaron los problemas. El Sultán Hamid rechazaba la condición judía de Raquel, y no le permitió acceder al Diwan de Fez, al mismo tiempo que comenzó a presionarla para que abandonara su religión. Raquel aguantó el rechazo con estoicismo, concentrándose en la prosperidad de su familia mortal.

Tras la creación del estado de Israel en 1948 se produjeron numerosos disturbios antisemitas en los países musulmanes, lo que provocó la emigración de numerosos judíos. Fez no resultó ajeno a estos ataques, y Raquel decidió que había llegado el momento de abandonar Marruecos. En los años siguientes los jóvenes de la familia fueron enviados a Israel, mientras Raquel permanecía en Fez protegiendo al patriarca, su esposa y sus dos hijos. Desgraciadamente, en 1956 el refugio de la vampira fue asaltado por una turba de musulmanes fanáticos que le prendieron fuego. Raquel consiguió sobrevivir gracias al sacrificio de sus familiares. Esa misma noche supo que el Sultán Hamid había favorecido los disturbios, y que le ordenaba abandonar la ciudad junto con *“la chusma que había contaminado una de las ciudades sagradas del Islam”*.

Llena de rabia y deseosa de venganza, Raquel emigró a la cercana ciudad de Mequínez, donde fue bien recibida por el Emir Issam y los vampiros de la Mano Negra. No tardó en unirse a sus filas, reclutando un grupo de vampiros descontentos con el gobierno del sultán de Fez y que habían sufrido las consecuencias de su fanatismo. Actualmente los Rechazados son un kamut de tres vampiros, cuyos ritos realizan periódicas ejecuciones de la efigie del Sultán Hamid, generalmente representado por un mortal.

Raquel es una mujer ligeramente obesa de unos cuarenta años, que suele llevar un vestido de viuda y en las reuniones de la Mano Negra, se corta el borde de los ojos dejando correr la sangre, como señal del duelo por su familia.

Clan: antitribu Ventrue

Generación: 9ª

Disciplinas: Auspex 2, Dominación 3, Fortaleza 4, Obtenebración 2, Presencia 5

Humanidad: 4

Notas: Raquel sólo se alimentaba de judíos, pero desde la muerte de su familia y el surgimiento de su odio a Hamid, su gusto se ha alterado y sus víctimas son clérigos o religiosos musulmanes.

SECRETOS

Una de las primeras acciones del Sultán Hamid tras la conquista de Fez fue perseguir a los Seguidores de Set de Tánger, que aunque no se habían asentado permanentemente en la ciudad, acudían de forma periódica para negociar con los vampiros de la Mano Negra, generalmente información, armas, venenos y otras mercancías mundanas.

Varias Serpientes fueron destruidas, excepto Sarai el-Hayyat, que sólo sobrevivió gracias a que conocía el paradero de la Túnica de Idris, una reliquia sagrada, con la que compró su no vida al fanático Sultán de Fez.

Tras su peregrinación a La Meca, Hamid sentía un gran gozo mortificando su cuerpo con el aura de fe de los lugares y objetos sagrados del Islam, ofreciendo su dolor a Alá y considerando que de esa manera se acercaba más a la divinidad. Tras entregarle la Túnica de Idris Sarai descubrió esta debilidad y

desde entonces, con la ayuda de sus compañeros de clan ha fomentado esta obsesión trayendo varias “reliquias” a Fez. Aunque algunas eran genuinas, otras eran en realidad amuletos malditos por las Serpientes que provocaban dolor en el Sultán, a la vez que influían en sus sueños y enturbiaban su mente.

De esta forma los Seguidores de Set se han vengado de la persecución y preparan lentamente la caída del Sultán, que actualmente ya ni se preocupa de si los objetos que le trae Sarai son auténticos o no. En la intimidad de su refugio duerme en un nido formado por una colección de artículos diversos en muy mal estado y el poder de las verdaderas reliquias hace tiempo que se desvaneció, corrompido y profanado por su continuo contacto.

Sugerencias para aventuras: La locura del Sultán Hamid está llevando a los vampiros Ashirra a buscarle un sustituto y envían a la cuadrilla de los personajes a Fez con la intención de convertirse en una oposición moderada que consiga derrocar al sultán sin poner en peligro a la ciudad. Sin embargo, la cuadrilla tendrá que enfrentarse a los agentes de la Mano Negra y los Seguidores de Set, que también tienen el mismo objetivo, aunque con la intención de beneficiar los intereses de sus respectivas facciones.

TÁNGER

PRESENTACIÓN

Aunque teóricamente es un dominio de la Camarilla, la ciudad de Tánger fue durante mucho tiempo un dominio independiente de la guerra de sectas, creado por un excéntrico antiguo que contribuyó a la atmósfera única de la ciudad, refugio de artistas, escritores y bohemios de todo el mundo. Sin embargo, tras la independencia de Marruecos, los vampiros de Tánger aceptaron la autoridad de la Camarilla para protegerse de sus numerosos enemigos extranjeros, principalmente el Sabbat, pero también los Ashirra más conservadores, que consideran la ciudad un lugar de decadencia...y la corrupción que se esconde bajo las sombras parece corroborar en parte estas acusaciones.

TEMA Y AMBIENTE

Tema: Tánger es un oasis de libertad frente a la opresiva atmósfera creada por los Ashirra musulmanes en otras ciudades de Marruecos. Sin embargo, esta libertad no siempre ha sido bien utilizada, y son muchos los que la han confundido con el libertinaje, la irresponsabilidad y una embriaguez de los sentidos a través del placer continuado. Las ventajas y desventajas de esta situación deberían estar presentes en una Crónica en Tánger.

Ambiente: Con una larga historia con sucesivas culturas a sus espaldas, Tánger es una ciudad única que desafía cualquier clasificación, lo que constituye su principal atractivo: a duras penas marroquí, pero tampoco europea ni africana. Los blancos edificios a la orilla del mar azul, los adoquines que resuenan al paso de los carros y otros vehículos...sólo los murales y el arte callejero cambian de mes en mes y de año en año. Debido a su reputación de tolerancia, Tánger se ha convertido en una de las capitales *gay* del mundo.

TRASFONDO HISTÓRICO

De acuerdo con la mitología griega Tánger, o Tingis, fue fundada por el gigante Anteo, que sería derrotado por el héroe Hércules, quien poco después separaría Europa de África creando el estrecho de Gibraltar, y levantando las Columnas de Hércules en las actuales Gibraltar y Ceuta.

En cualquier caso, el asentamiento sobre el que se levantó la ciudad de Tánger es muy antiguo, pues ya fue visitado por los navegantes fenicios y aparecería en las crónicas de los viajeros cartagineses hacia el 500 a.C.

Los primeros vampiros que llegaron al asentamiento fueron los Seguidores de Set. Aunque las primeras noticias del Templo del Nido Descendente proceden de época romana, según los propios Setitas la zona fue visitada por varios antiguos del clan, los *Mesu Bedshet*, los Hijos de la Rebelión, que descontentos con el aislamiento de sus congéneres egipcios, deseaban extender la doctrina del dios Set a todo el mundo. Aunque con el tiempo los Hijos y sus descendientes fueron rechazados, una serie de visiones y el sentido común terminaron por imponerse, y los Setitas se extendieron más allá de las tierras del Nilo.

Los Seguidores de Set lucharon ferozmente contra los vampiros de Cartago, que dirigidos por un antiguo Matusalén Brujah llamado Samal, se impusieron sobre las Serpientes, destruyéndolos o sometidos, aunque los Setitas no pudieron ser erradicados y aguardaron su momento en otros refugios ocultos en el Magreb. Se dice que fueron estos Setitas quienes en venganza fomentaron las rivalidades entre Roma y Cartago que a la larga provocarían la ruina de los cartagineses.

Poco después de la destrucción de Cartago, en el 146 a.C. la ciudad de Tingis cayó bajo el dominio del reino bereber de Mauritania. Los Seguidores de Set se apoderaron nuevamente de la ciudad y reabrieron su templo. Sin embargo, ni siquiera ellos podrían detener el avance de la influencia de Roma, y hubo Serpientes que dieron la bienvenida a los romanos mientras que otros se unían a los bereberes en su resistencia ante los invasores. Sin embargo, fueron finalmente los romanos quienes se impusieron y el

reino de Mauritania cayó bajo la influencia de Roma. Tingis adquiriría estatus de colonia romana en el siglo III d.C., durante el reinado del emperador Diocleciano y se convirtió en la capital de la provincia de Mauritania Tingitana.

Los vampiros romanos que llegaron con los colonos pactaron con los Setitas y algunos incluso se les unieron en la adoración del dios Set. El Príncipe Cassius Venturus, un descendiente del Príncipe Ventrue de Roma, se convirtió en el gobernante del dominio, que cayó en la decadencia debido a su alianza con los Setitas, que pagaban generosos tributos en forma de sangre, esclavos y riquezas.

Sin embargo, este período de cooperación entre vampiros romanos y Setitas llegó a su final cuando los Vándalos, una tribu bárbara que en su migración había llegado a Hispania, atravesaron el estrecho de Gibraltar y se extendieron por el Norte de África como una marea imparable. Numerosos vampiros resultaron destruidos, entre ellos el Príncipe Cassius, y el templo del Nido Descendente ardió en llamas. Los Setitas juraron venganza contra los invasores y varios de ellos, dirigidos por un neonato llamado Kephamos, tomaron como misión provocar la ruina del reino de los Vándalos, que apenas un siglo después, desgarrado por la corrupción y las luchas internas, caería ante el empuje de los bizantinos.

Poco después de la invasión de los Vándalos en el siglo V los sacerdotes Setitas del Templo de Tánger decidieron ocultarlo de los extraños mediante poderosos hechizos, y aunque en los siglos siguientes, sería descubierto por algunos intrusos, en general los Setitas prefirieron realizar sus actividades con discreción, sin exponerse demasiado ante los demás Vástagos.

La ciudad cayó bajo el dominio de las tribus bereberes, aunque los visigodos de Hispania controlarían temporalmente el estrecho para evitar la llegada de nuevos invasores. Poco a poco irían llegando los primeros musulmanes que convertirían a las tribus nómadas a la nueva religión del Islám. En el año 702 el gobernador Musa bin Nussayr ocuparía la ciudad.

Con los musulmanes llegaron los primeros vampiros Ashirra, a quienes desagradaban las prácticas paganas y corruptas de los Setitas, y se enfrentaron con ellos por el dominio de Tánger. Los Setitas reaccionaron enviando a sus propios misioneros entre las tribus bereberes, fragmentando el Islam y provocando luchas intestinas entre los seguidores del profeta Mahoma. La secta de los Jariyitas se levantó en armas y tomaron la ciudad en el año 739. Un sultán Mushakis llamado Qasim tomó el estratégico puerto, aunque tuvo que tolerar la presencia de los Setitas en la ciudad.

Durante los siglos siguientes Tánger se convertiría en un punto focal de las guerras de los reinos magrebíes. Primero los Idrisíes de Fez se enfrentaron a los Omeyas de Al-Ándalus, posteriormente los Omeyas se enfrentaron a los Fatimíes de Túnez. En el siglo XI el califato Omeya desapareció, fragmentado en multitud de pequeños reinos enfrentados entre sí, y los Almorávides se apoderaron de Tánger en su ruta de conquista hacia la península ibérica. La ciudad vio la llegada de numerosos sultanes Ashirra de diferentes clanes, que se sucedían a una velocidad asombrosa. Desde las sombras los Seguidores de Set sonreían, azuzando a unos vampiros contra otros, y procurando mantener la autoridad vampírica debilitada mientras ellos sostenían en sus manos el verdadero poder.

Sin embargo, finalmente la perfidia de los Setitas fue revelada ante los Ashirra, que en un raro ejemplo de solidaridad se unieron para dar una lección a las Serpientes, fomentando el ascenso de los Almohades. Tánger fue conquistada a mediados del siglo XII, y con ellos llegaron numerosos Ashirra que se abalanzaron sobre los Setitas y destruyeron el Templo del Nido Descendente.

Subió al poder un visir Assamita conocido como Al-Satif, que contribuyó a la prosperidad de Tánger y fomentó la construcción de numerosas obras arquitectónicas. Los Seguidores de Set abandonaron la ciudad, y permanecieron ocultos, lamiendo las heridas provocadas por la ira de los Ashirra.

El Sultán Al-Satif supo maniobrar políticamente entre los sucesivos cambios políticos y dinásticos que afectaron a Marruecos durante buena parte de la Edad Media. En el siglo XIV, bajo el gobierno de los meriníes, Tánger era uno de los principales puertos del Mediterráneo, al que llegaban mercancías de Europa y África. Sin embargo, la ciudad no se libró del estallido de las Guerras Anarquistas, que enfrentaron a los jóvenes vampiros contra sus antiguos. Al-Satif se unió a su propio clan, los Assamitas, que a principios del siglo XV se aliaron con los anarquistas. Los antiguos europeos respondieron atacando los refugios de los Asesinos, y en 1437 una flota portuguesa se presentó ante Tánger e intentó conquistar la ciudad, aunque sin éxito. Los portugueses no se desanimaron y volvieron a intentarlo en 1471 ocupando la ciudad y convirtiendo la mezquita musulmana en una catedral. El Sultán Al-Satif resultó destruido, junto con la mayoría de sus partidarios.

La ciudad estuvo despoblada de vampiros durante algunos años, pero en 1471 un vampiro llamado Joao Pereira, de clan desconocido, se instaló como Príncipe. En 1580 la ciudad pasó a España, durante el período de unificación con el vecino reino de Portugal. Un grupo de vampiros Lasombra llegó por sorpresa a la ciudad y destruyeron al Príncipe Joao, que resultó ser un Seguidor de Set. Las Serpientes habían regresado de nuevo a la ciudad. El reino de Portugal recuperó su independencia en 1640 y retuvo la posesión de Tánger.

En 1662 Tánger fue entregada a los ingleses, como parte de la dote de la princesa Catalina de Braganza a su marido, el rey Carlos II de Inglaterra. Los vampiros de la Camarilla estaban preocupados porque Tánger se había convertido en una fortaleza del Sabbat, pero ni siquiera necesitaron intervenir

directamente, pues el puerto era demasiado costoso de defender de las continuas presiones y ataques de los marroquíes. El sultán Ismail I ordenó atacarla en 1679, pero ante el fracaso de su conquista, optó por bloquearla. En 1684 el rey inglés ordenó destruir Tánger y abandonar la ciudad. Los vampiros del Sabbat optaron por regresar a España. Bajo el gobierno de Ismail sería reconstruida, aunque con unas dimensiones mucho más modestas, y el asentamiento declinó de tal manera que hacia 1810 no tenía más de 5.000 habitantes.

Algunos vampiros se instalaron en Tánger, expulsados de dominios más prósperos. En ocasiones los Cainitas de la Mano Negra utilizaban el puerto como base de operaciones, mientras que en secreto los Seguidores de Set reabrían el Templo del Nido Descendente. Hubo algunos roces, pero al menos ambas facciones alcanzaron largos períodos de tregua. Durante la gran ofensiva contra los Ashirra del siglo XIX en el sur de Marruecos, la Mano Negra retiró efectivos de Tánger, dejando gran parte de la ciudad en manos de los Setitas, y la secta descuidó su vigilancia.

Durante el siglo XIX se produciría el renacimiento de la ciudad. Los estadounidenses abrieron una embajada en 1821, en un terreno que les había regalado el Sultán Solimán I en 1777, tras ser el primer monarca que reconocía la independencia de los Estados Unidos de América. Posteriormente los países europeos abrirían sus propias embajadas y entablarían contactos comerciales con los gobernantes de Marruecos. Hubo algunos roces con Francia, que declaró la guerra a Marruecos en 1844, y bombardeó el puerto, pero el incidente fue solucionado mediante una serie de concesiones comerciales.

Durante este período los vampiros de la Mano Negra firmaron una tregua con los Seguidores de Set, con suficientes garantías para cubrirse las espaldas. En mitad de su guerra contra la Camarilla y los Ashirra la Espada de Caín no quería correr el riesgo de sufrir ataques repentinos en nuevos frentes, que sin duda condenarían su ofensiva en Marruecos. Los Setitas enviarían varios embajadores a las ciudades del Sabbat y comerciarían con información y ocasionales favores.

Sin embargo, el crecimiento de la influencia europea en Marruecos, fomentada desde Europa por vampiros de la Camarilla de Francia e Inglaterra, terminaría frenando el avance de la Mano Negra en el país. Los vampiros europeos llegaron con los colonos, y avivaron las apetencias territoriales de las grandes potencias. A finales del siglo XIX los avances de la Mano Negra había sido claramente bloqueados y la secta incluso se encontraba en retroceso en varios puntos. Esta situación llevó quizás a descuidar el norte de Marruecos, y la presencia de la Espada de Caín en Tánger se redujo a un kamut de tres vampiros.

A principios del siglo XX, varios países europeos comenzaban a enfrentarse por consolidar sus poderes en Marruecos. Alemania, España, Francia e Inglaterra competían por extender su influencia en la ciudad de Tánger donde estaban situadas las principales delegaciones diplomáticas. En 1905 el Emperador Guillermo II de Alemania expresó públicamente su rechazo a las pretensiones de Francia sobre Tánger, y fue necesario convocar una Conferencia en Algeciras en 1906 para llegar a un acuerdo entre ambas potencias. En esta conferencia, a la que asistieron los principales países europeos, otorgaba una especial posición a la ciudad de Tánger, colocando el territorio bajo la autoridad de una Comisión Internacional, aunque nominalmente el sultán de Marruecos seguía siendo su soberano. La administración quedó en manos de Inglaterra y Francia, a la que se añadirían Italia en 1928 y España en 1929.

Fue durante este período que la Camarilla y los Ashirra tomaron la ofensiva, arrebatando a la Mano Negra varias ciudades. No obstante, consiguió mantener gran parte de sus fuerzas intactas. Y entonces de improviso, un vampiro extranjero atacó la ciudad de Tánger y se apoderó de ella.

Pierre Jacoby era un antiguo del clan Toreador que se había enriquecido durante siglos con el comercio de esclavos hacia el Nuevo Mundo al servicio de Francia, España y Portugal. Pierre se había instalado en una rica plantación en Port-au-Prince en Haití, pero tras la independencia del país caribeño a principios del siglo XIX se había visto obligado a abandonar su refugio. La progresiva desaparición de la esclavitud comenzó a afectar a sus ingresos, por lo que decidió dejar el tráfico de esclavos e invertir su copiosa fortuna en un enclave que pudiera gobernar a su antojo. Después de viajar extensamente por Europa, América y África durante todo el siglo, finalmente decidió instalarse en Tánger, ciudad que había visitado previamente y por la que terminó por decantarse debido a su peculiar situación política.

Pierre llegó con un nutrido grupo de chiquillos y ghouls en 1906, poco después de que Tánger adquiriera un estatus internacional, pidiendo refugio a los Seguidores de Set, con los que había realizado numerosos tratos durante el período colonial. El antiguo y los Setitas comenzaron a minar la influencia de la Mano Negra sobre la ciudad, y cuando la secta se vio distraída y debilitada por los ataques de la Camarilla y los Ashirra en el sur del país, hicieron su movimiento. Pierre se proclamó abiertamente Príncipe de Tánger, y cuando los escasos vampiros de la Mano que habitaban la ciudad intentaron oponerse sus ghouls actuaron durante el día, apresándolos y exponiéndolos a la luz del sol.

El Dominio Ziriyab reaccionó con furia, enviando a varios asesinos que mataron a varios de los chiquillos y servidores de Pierre. Sin embargo, el antiguo Toreador jugó su baza, y a través de la mediación de los Seguidores de Set ofreció una generosa oferta: a cambio del dominio de Tánger, Pierre se comprometía a mantenerse neutral en la política de las sectas, además de una compensación en oro, esclavos...e información privilegiada sobre los movimientos de la Camarilla y los Ashirra. Ziriyab aceptó, y gracias a la información de Pierre pudo realizar una retirada ordenada hacia el norte, manteniendo sus

fuerzas prácticamente intactas. Poco después emprendía negociaciones con el Sabbat de Madrid para detener la ofensiva de la Camarilla.

El Príncipe Pierre mantuvo su promesa, contando con el apoyo de los Setitas de Tánger, a quienes beneficiaba el estatus neutral del dominio. Hubo algunos vampiros de la Espada de Caín que no estaban conformes con el pacto, y que intentaron atacar la ciudad, fueron rechazados o destruidos. Desde su nombramiento como Príncipe, el antiguo Toreador comenzó una intensa labor de modernización, aprovechando la llegada de numerosos trabajadores europeos. En el ámbito vampírico Tánger se convirtió en un lugar neutral donde distintas facciones o individuos podían realizar negocios, alianzas o intercambios. Como responsable del dominio, Pierre consiguió favores de varios antiguos.

Sin embargo, este largo período de estabilidad concluiría en 1940, en plena Segunda Guerra Mundial. El ejército español del general Franco ocupó Tánger “para garantizar su neutralidad política”, pero realmente el dictador español pretendía a largo plazo incorporar la ciudad a su parte del protectorado de Marruecos. Dos manadas del Sabbat, procedentes de Ceuta y Tetuán atacaron la ciudad de Tánger, asesinando al Príncipe y a su consejero Setita. Sin embargo, la prole del Príncipe y los Seguidores de Set reaccionaron con firmeza, y no pudieron ser expulsados de la ciudad. La guerra entre ambas facciones se prolongó durante varios años, hasta que la comunidad internacional obligó a España a retirarse de Tánger y devolvió la ciudad a su posición neutral.

Después de la expulsión del Sabbat, Olivier Vernon, el único chiquillo del Príncipe que había sobrevivido, se reunió con Vincenzo Torsello, el embajador de los Seguidores de Set. Ambos reconocieron que la ciudad no podría mantener su posición neutral sin el apoyo de otros poderes, y en 1945 invitaron al Príncipe Samuel de Casablanca a la ciudad para entrar en negociaciones. Por el Tratado de Tánger Olivier era reconocido como Príncipe de la Camarilla. A los Seguidores de Set se les otorgó representación reconocida y derecho a decidir en el gobierno de la ciudad, a través de la figura de su embajador. Todas las partes se comprometían a aliarse mutuamente contra sus enemigos, en especial el Sabbat. En los años siguientes Olivier y Vincenzo gobernarían conjuntamente la ciudad, y cuando se supo que se habían convertido en amantes, su romance se convirtió en un asunto de cotilleo en los salones de la Camarilla y provocó el rechazo de los más conservadores, especialmente entre los Ashirra.

El Príncipe y su “consorte” fortalecieron las defensas de la ciudad, y al mismo tiempo revitalizaron su atractivo turístico. Durante este período se hicieron amigos de un escritor mortal llamado Paul Bowles y su esposa Jane. A inspiración de Paul, el Príncipe vampiro convirtió la ciudad de Tánger en un refugio para numerosos escritores de la Generación Beat (William Burroughs, Allen Ginsberg, Tennessee Williams, Noel Coward, Truman Capote, Jack Kerouac, Gore Vidal, Gregory Corso, Jun Barnes, Cecil Beaton, etc.) que se inundaron en los placeres marroquíes de las drogas, el alcohol y la ambigüedad sexual, reflejando los paisajes de Tánger en muchas de sus obras literarias. La presencia de estos escritores proporcionó una gran publicidad de Tánger como paraíso bohemio e intelectual, que conservaría después de la independencia de Marruecos en 1956, cuando fue anexionada al reino.

Muchos jóvenes vampiros, sobre todo Toreador y Brujah, viajaron a Tánger, que se convirtió en un destino turístico muy recurrido para Vástagos decadentes e intelectuales. Muchos de ellos se regocijaban con los placeres proporcionados por los Seguidores de Set, que consiguieron hacer caer a varios en sus telarañas de corrupción. Sin embargo, la creciente llegada de vampiros no podía ser soportada por la ciudad. Por lo que en 1961 el Príncipe Olivier emitió un edicto en el que se recogían los nombres de los residentes permanentes de Tánger y las normas de alimentación y comportamiento para los visitantes. Estas normas eran muy flexibles, puesto que la llegada de turistas vampíricos, especialmente de su propio clan, constituía una importante fuente de favores y prestigio para el Príncipe.

El Sabbat intentó una nueva ofensiva contra Tánger en 1975, pero tuvieron que retirarse ante la oposición dentro de su propia secta. Un kamut de seguidores de la Senda de los Cátaros habían sido invitados en una ocasión por el Príncipe, y recordaban la buena acogida, oponiéndose a que otros Cainitas destruyeran su “refugio turístico”.

La ciudad prosperó enormemente con su atractivo turístico en el último cuarto del siglo XX. A pesar de las tradiciones musulmanas, se convirtió en un lugar de visita y peregrinación para numerosos homosexuales, que eran más o menos tolerados. Las autoridades locales preferían mirar hacia otro lado ante las decadentes costumbres de los occidentales...y los habitantes nativos, y a medida que la modernización progresaba, la tolerancia se fue extendiendo, aunque el rechazo nunca ha llegado a desaparecer por completo.

POLÍTICA

Los vampiros del clan Toreador son los más influyentes de Tánger, y aunque en apariencia la influencia de los Seguidores de Set es menor, la mayoría de los Vástagos la consideran necesaria para mantener la ciudad a salvo de sus enemigos, no sólo el Sabbat, sino algunos fanáticos Ashirra, como el Sultán de Fez, que ha jurado “*quemar ese agujero de blasfemia e iniquidad hasta los cimientos.*” Sólo nueve vampiros tienen derecho a residir en Tánger de forma permanente. Juntos configuran el *Conseille des Propietaires* (Consejo de Propietarios), el órgano de gobierno de la ciudad, dirigido por el Príncipe. De todas formas sólo cinco de los nueve propietarios residen habitualmente, mientras los otros cuatro han

alquilado su derecho de residencia a sucesivos inquilinos a lo largo de las décadas, un derecho muy atractivo entre los artistas e intelectuales de la Estirpe. Los “*Locataires*” (inquilinos), tienen derecho a estar presentes en el Consejo y dar su opinión, aunque carecen de voto.

PRINCIPALES PODERES VAMPÍRICOS

LA CAMARILLA

Hay cuatro miembros del clan Toreador residiendo de forma permanente en Tánger, entre ellos el Príncipe. El embajador Setita constituye el quinto y el resto son *Locataires*. Sin embargo, los turistas vampíricos, sobre todo del Clan de la Rosa, llegan a la ciudad por oleadas, encontrando una ciudad cuya gente habla su mismo idioma: el idioma del arte y el placer. Por esta razón la mayoría de los demás clanes evitan Tánger a propósito, toda una ciudad plagada de vampiros decadentes es toda una prueba para los nervios de cualquiera.

Aunque la autoridad del Príncipe no es omnipresente, de hecho muchos lo consideran un Propietario más. Los elementos más radicales o díscolos que se atreven a ofenderlo abiertamente o a poner en duda su poder sobre el dominio tienden a desaparecer y muchos miran con preocupación a la sonrisa de satisfacción de Vincenzo, el embajador Setita y amante del Príncipe.

Olivier Vernon, Príncipe de Tánger

Olivier Vernon nació en el pequeño pueblo de Saint Eustaque, en el sureste de Francia en 1825. Su padre era el terrateniente local, que había conseguido mucho dinero durante el Imperio Napoleónico, vendiendo suministros al gobierno, y que se había casado con la hija menor de un aristócrata francés venido a menos. Olivier era el menor de tres hermanos, y fue educado y mimado con los mejores lujos que se le podían ofrecer. Su padre quería enviarlo para que estudiara en la universidad de París, como habían hecho sus hermanos, pero la víspera de su partida sorprendió a Olivier en la cama con uno de los jóvenes del pueblo, que era amigo de su hijo desde la infancia.

El padre de Olivier reaccionó con suma dureza. Arrojó al campesino a un pozo, le propinó a Olivier una soberana paliza, y lo envió a París en el primer tren, tal y como había estado previsto, diciéndole que lo repudiaba y que no volviera. Nunca mencionó a nadie el incidente y a quienes le inquirían al respecto les dijo que su hijo había muerto sin mayores detalles.

Olivier sobrevivió como pudo en los suburbios de París, uniéndose a la disipada comunidad de estudiantes bohemios y escribiendo para diversos periódicos para sobrevivir, imbuyéndose del espíritu romántico y revolucionario de 1848. Desgraciadamente enfermó de tuberculosis, y mientras agonizaba en su pensión, un vampiro le ofreció la vida eterna... a cambio de su servicio.

Por aquella época el antiguo esclavista Pierre Jacoby se encontraba de visita en París, disfrutando del espíritu de la época. Estaba reuniendo una progenie con miras a buscar un refugio y dominio seguro que pudiera modelar a su gusto, y Abrazó a Olivier sin permiso, pero para evitar las iras de los vampiros parisinos, a la noche siguiente prosiguió su viaje acompañado de su nuevo chiquillo.

Olivier y sus hermanos de sangre se encontraban Vinculados a Pierre, quien los utilizaba a conveniencia como carne de cañón. Varios murieron protegiendo a su sire durante la invasión de Tánger. Durante el siglo XX Olivier conoció a Vincenzo Torsello, el chiquillo del embajador Setita, quien también se encontraba Vinculado a su sire, y se resentía ante las cadenas de la sangre. La situación de ambos despertó simpatías mutuas, y decidieron colaborar para liberarse. Cuando el Sabbat invadió la ciudad en 1940 Olivier reveló la localización del refugio del embajador de los Seguidores de Set a sus enemigos, mientras Vincenzo indicaba a un asesino de la Mano Negra la forma de llegar hasta el Príncipe.

Sin embargo, los vampiros del Sabbat los traicionaron a los dos, tratando de asesinarles, pero una vez más colaborando juntos consiguieron huir. Al ser los únicos supervivientes decidieron que unirían fuerzas para recuperar el control de la ciudad. Olivier negoció con la Camarilla mientras Vincenzo hablaba con los Seguidores de Set, y con la cooperación de ambas facciones, finalmente la ciudad quedó en manos de los dos vampiros.

Con el tiempo, lo que había sido una conveniente alianza se convirtió en amistad, y cuando la guerra terminó se convirtió en un romance. Ambos anunciaron su compromiso, que por entonces era un rumor maldecido. Desde entonces ambos amantes han gobernado juntos la ciudad de Tánger, uniéndose voluntariamente en la sangre, aunque sus sentimientos realmente van más allá de esos lazos.

Olivier es un joven de veintipocos años, de cabello rubio y bien peinado hacia atrás y brillantes ojos azules. Le encanta vestir a la usanza occidental, siguiendo las distintas tendencias de la moda que ve en la televisión, lo que para él constituye un divertido juego.

Clan: Toreador

Generación: 8ª

Disciplinas: Auspex 3, Celeridad 4, Dominación 3, Ofuscación 3, Potencia 2, Presencia 5

Humanidad: 6

SEGUIDORES DE SET

Los Setitas constituyen la facción más antigua de Tánger, y aunque han sufrido grandes pérdidas, siempre han conseguido regresar de una manera u otra. Fueron aceptados bajo el gobierno del Príncipe Pierre Jacoby, y han mantenido su posición con el ascenso al poder de Oliver Vernon. Su embajador es un *Propietaire* de pleno derecho, y es considerado un miembro de la Camarilla. Otras Serpientes pueden llevar a cabo sus negocios en Tánger con la aprobación del Príncipe, mientras respeten las Tradiciones y su autoridad.

Tánger es una formidable fuente de ingresos para los Setitas, pues son muchos los mortales y vampiros que acuden en busca de placeres prohibidos que las Serpientes están más que contentas de proporcionar. Aparte de poseer gran influencia sobre el tráfico de hachís y otras drogas en la ciudad, también ofertan jovencitos de ambos sexos además de para satisfacer el placer sensual de los mortales, saciar el paladar de los vampiros. Muchas han sido las víctimas engañadas que han terminado sus días bajo los colmillos de un Vástago en medio de una orgía de sangre. Además, los vampiros marroquíes pueden contar con una amplia oferta de esclavos y servidores habilidosos, especialmente adiestrados para satisfacer los caprichos de sus amos, ya sea en su sentido más básico, o como acompañantes, guardaespaldas, mayordomos, etc. También se ofrecen esclavos desechables como simple alimento.

Fuera de Tánger, las Serpientes infestan otras ciudades del antiguo protectorado español, introduciéndose en el tráfico de emigrantes en el estrecho (lo que les proporciona materia prima para sus negocios clandestinos de esclavos), o debilitando periódicamente a las fuerzas del Sabbat de Tetuán, sus principales enemigos. Y si la sutileza falla, las Serpientes también cuentan con valerosos y fanáticos guerreros entre sus filas.

Vincenzo Torsello, Embajador de los Seguidores de Set

Vincenzo nació en una familia humilde de la ciudad de Nápoles a principios del siglo XIX. Su padre era un marinero que casi siempre estaba embarcado, mientras que su madre se prostituía para emborracharse y aislarse de las preocupaciones mundanas. Vincenzo se unió a las bandas de raterillos del puerto, que mendigaban y realizaban pequeños hurtos. Desde los diez años comenzó a prostituirse, y comenzó a cuidar su aspecto, buscando mejores clientes. En cuanto tuvo la oportunidad abandonó su hogar y se mudó hasta una casa de citas de los barrios bajos, con otros buscavidas y compañeros de "oficio".

Finalmente Niccolo Tozzeti, uno de los Seguidores de Set del Templo de Nápoles, alquiló sus servicios por casualidad, simplemente deseoso de una víctima fácil, pero la habilidad de Vincenzo y su falta de moral le hicieron pensar que en el joven había materia prima para un adorador de Set. En los meses siguientes lo llevó a su mansión y le ofreció toda una serie de placeres y lujos en los meses siguientes...con una serie de condiciones que implicaban realizar una serie de acciones crueles. Sin embargo, Vincenzo, aunque había desarrollado una visión cínica sobre la vida, todavía mantenía cierta dignidad, y aunque despreciaba a sus clientes, no estaba dispuesto a seguir la senda de depravación que Niccolo había dispuesto para él. Finalmente, el Setita se enfureció y perdió la paciencia, y tras torturar a su protegido salvajemente, lo abrazó contra su voluntad y durante varias noches lo mantuvo encerrado, alimentándolo únicamente con bebés y niños recogidos de la calle. Vincenzo se resistió, pero no podía evitar matar y alimentarse en frenesí. Tras burlarse de él, Niccolo lo vinculó por Sangre y lo convirtió en su esclavo personal. Aunque no insistió en obligarle a cometer actos depravados, se divertía forzándole a contemplar los suyos.

Niccolo y Vincenzo viajaron por varias ciudades italianas en las décadas siguientes, y a principios del siglo XX se trasladaron a la ciudad de Tánger, donde un antiguo Toreador y aliado de Niccolo deseaba construir su dominio y le había pedido su ayuda para conseguir el apoyo de los Seguidores de Set. Niccolo aceptó, y con su ayuda, Pierre Jacoby se convirtió en Príncipe de Tánger.

Una noche Vincenzo conoció a Olivier Vernon, uno de los chiquillos de Pierre, que también había sido maltratado por su sire, y juntos decidieron ayudarse mutuamente a romper las cadenas de sangre que los ataban. Tras pactar con el Sabbat consiguieron destruir a sus sires y acabar con sus Vínculos de Sangre, aunque sus aliados del Sabbat se volvieron contra ellos. Vincenzo y Olivier colaboraron juntos una vez más y con la ayuda de la Camarilla y los Seguidores de Set derrotaron a sus enemigos y asumieron el control de la ciudad.

Cuando Vincenzo acudió ante los antiguos del Nido Descendente, el Templo de Set de Tánger, éstos lo aceptaron como nuevo embajador del clan en la ciudad pero con la condición de que debía entregarles su corazón como prenda de que no rompería la alianza...y como castigo por haberse rebelado contra su sire. Muy a su pesar terminó aceptando.

Desde que gobierna con su amante y consorte, el Príncipe Olivier, Vincenzo ha adquirido una notable influencia en la ciudad, actuando como embajador Setita ante la Camarilla, y poniendo en contacto a muchos Vástagos que requieren los servicios de las Serpientes. Aunque de momento no le han obligado a realizar nada contra su voluntad, la mayor preocupación de Vincenzo es que sus amos utilicen su corazón para destruirle o forzarle a caminar por la senda de corrupción que su sire le mostró. Por ahora procura disfrutar al máximo de la compañía de Olivier.

Vincenzo es un joven pálido de unos veinte años, abundante cabello rizado, y enormes ojos negros. Algunos dicen que tiene un ligero parecido con la escultura del David de Miguel Ángel. Suele combinar sus trajes con los del Príncipe.

Generación: 8ª

Disciplinas: Auspex 2, Celeridad 3, Dominación 2, Ofuscación 3, Potencia 2, Presencia 4, Serpents 3

Humanidad: 5

EL SABBAT

Desde su derrota a finales de 1945, momento en que se vieron obligados a abandonar Tánger, ante la presión conjunta de la Camarilla y los Seguidores de Set, el Sabbat se ha recuperado de sus heridas. Al Emir de Tetuán, uno de los supervivientes de la derrota le gustaría vengarse, pero en estos momentos la Espada de Caín se enfrenta a problemas más acuciantes, entre ellos la sucesión del Imán Ibrahim. Además, en los planes expansivos de la secta, Fez y Casablanca tienen prioridad. El Emir de Tetuán, que controla tres kamuts, ha expresado su apoyo al Emir Abdalá Lahsen, aunque como contrapartida ha pedido su apoyo para lanzar una Yihad contra Tánger.

Tariq el Afilado, Emir de Tetuán y líder del kamut de la Legión Sangrienta

Tariq luchó en la guerra civil española a favor del general Franco, junto a muchos marroquíes reclutados en el bando de los nacionales, cuya insurrección contra la República había triunfado en las colonias africanas de España. En Sevilla fue abrazado como carne de cañón por un vampiro Lasombra, al que ayudó a luchar contra la Camarilla. Terminada la guerra civil, su sire lo envió con varios de sus hermanos de sangre para que ayudara al Emir de Tetuán, que estaba preparando un ataque sobre Tánger.

La lucha fue especialmente encarnizada, porque los dos traidores que les habían entregado al Príncipe y a su corte en bandeja de plata sobrevivieron a la matanza y se volvieron contra el Sabbat, antes de que también pudieran destruirlos también. Los traidores llamaron en su ayuda a la Camarilla y los Seguidores de Set, y el Sabbat se vio obligado a retirarse junto con el ejército español hacia Tetuán, capital del protectorado español.

Tariq fue uno de los supervivientes, y en las décadas siguientes conspiró para hacerse con el poder, y en 1975 fue nombrado Emir de Tetuán y su primera acción fue lanzar una ofensiva sobre Tánger. Sin embargo, su plan falló por la resistencia de los vampiros de la ciudad, más numerosos de lo que había pensado y ayudados por los visitantes vampíricos, y por la ofensiva diplomática de varios de sus adversarios de la Espada de Caín. Tariq fue obligado a retirarse con sus fuerzas. Actualmente espera que una vez sea decidido el sucesor de Ibrahim tenga la oportunidad de cobrarse su venganza.

Tariq es un hombre de unos treinta y pocos años, de piel oscura, mostacho y barba poblados, y la cabeza rapada a cero. Le faltan los incisivos superiores, lo que le da cierto aire cómico, por lo que no suele hablar demasiado. Todavía conserva su uniforme de la Legión, bastante deshilachado, y suele llevarlo en las batallas.

Clan: Lasombra

Generación: 10ª (originalmente 12ª)

Disciplinas: Dominación 3, Fortaleza 3, Obtenebración 4, Potencia 3, Presencia 2

Senda del Poder y la Voz Interior: 3

SECRETOS

El Nido Descendente de Tánger es el Templo de Set más importante de Marruecos, fundado por el enigmático Matusalén Jocalo en algún momento de la antigüedad, posiblemente hacia el 500 a.C. La intención de Jocalo era provocar la ruina de Cartago, y poco tiempo después del final de la Tercera Guerra Púnica, una vez conseguido su cometido, abandonó el Magreb, dirigiéndose a Egipto, dejando el Templo en manos de Kashyah, una de sus chiquillos y una experta hechicera.

Kashyah cumplió muy bien la voluntad de Set, extendiendo a sus descendientes por las ciudades marroquíes y atrapando a numerosos mortales, vampiros y reinos en su telaraña de corrupción. El Templo de Set fue quemado y destruido en el siglo V y en el XII, momento en que la Suma Sacerdotisa Kashyah cayó en letargo. Sus servidores comenzaron a utilizar una caverna en las proximidades de Tánger como lugar de reunión y comenzaron a excavar un complejo laberíntico que ocultaron mediante poderosos hechizos de ocultación y trampas.

Kashyah despertó de su letargo en el siglo XV, completamente recuperada, y comenzó de nuevo sus manipulaciones corruptoras, haciendo creer a la mayoría de los vampiros marroquíes que los Seguidores de Set habían trasladado su centro de adoración a Marrakech, disfrazando el Templo de Tánger como un santuario inferior utilizado como recordatorio de épocas pasadas.

Durante la época colonial, Kashyah infiltró a sus servidores en el tráfico de esclavos, y a medida que éste declinaba, decidió provocar varios cambios en la política vampírica de Tánger para crear un dominio independiente donde se sintiera más cómoda. Atrajo al antiguo Toreador Pierre Jacoby, que había

visitado Tánger en ocasiones anteriores y ayudándolo desde las sombras influyó en sus decisiones. Su muerte fue un golpe imprevisto, pero no fue un serio revés, ya que los Setitas consiguieron mantener su influencia a través del pacto con el Príncipe Olivier y el embajador Setita.

Actualmente el Nido Descendente es una catedral de laberintos y pasadizos subterráneos excavados en la roca y con grabados de distintas épocas en las paredes. Algunos de los túneles incluso van a dar al océano Atlántico. En estos túneles se hacinan varios santuarios dedicados a Set y lugares donde Kashyah invoca sus oscuras hechicerías. En estos momentos tan cercanos a las Noches Finales, planea colaborar en un gran ritual conjunto con el resto de los Templos Setitas destinado a despertar al Gran Set de su sueño milenario y darle las fuerzas necesarias para el gran conflicto que se avecina...

Kashyah va completamente cubierta con un largo velo y túnica de color verdoso hecho de pieles de serpiente, que la protege del fuego natural. Es una mujer extremadamente hermosa, con una larguísima cabellera negra, ojos grises y piel oscura. Su cuerpo está cubierto de complejos tatuajes simbólicos entre los que destaca la gran flor roja de su frente, y que contribuye a facilitar los poderes hipnóticos de la hechicera. Su lengua es bífida, como la de una serpiente, lo que le da una entonación siseante. Kashyah lo ve como una marca del favor de Set. En muy pocas ocasiones sale del Nido Descendente, pero cuando lo hace adopta la falsa identidad de una neonata Setita.

Clan: Seguidores de Set

Generación: 6ª

Disciplinas: Akhu (Hechicería Setita) 5, Animalismo 4, Auspex 5, Dominación 5, Nigromancia 4, Ofuscación 7, Presencia 6

Sendas de Akhu: Aliento de Set (Control Atmosférico) 5, Corazón Falso (Corrupción) 5, Senda de Ptah (Conjuración) 4, Senda de la Serpiente Interior 3

Sendas nigrománticas: Senda del Sepulcro 4, Senda Mortuus 3

Senda de Tifón (Éxtasis): 8

Sugerencias para Aventuras: Como recompensa por uno de sus servicios al Príncipe, los personajes son recompensados con una estancia de un año en la ciudad de Tánger, en calidad de *Locataire* (inquilinos). Sin embargo, un grupo de visitantes Toreador, frustrados por no poder permanecer tanto tiempo en la ciudad, comienzan a presionar a los personajes para que les cedan su lugar, recurriendo incluso a la violencia.

SULTANES DE MARRUECOS

Aunque varios Matusalenes de distintos clanes han elegido Marruecos como campo de batalla en su Yihad particular, siendo el más famoso de ellos el antiguo Pelagón, del clan Assamita, son pocos los que permanecen en el país en las Noches Finales.

A continuación se ofrece una descripción de algunos de los grandes poderes vampíricos que todavía consideran Marruecos como su campo de batalla en la Yihad. Siéntete libre de alterar su historial, crear otros nuevos de tu cosecha o incluso descartarlos por completo. Aunque su poder es enorme, su influencia debería ser muy sutil, influyendo la política general de los vampiros, pero permitiendo que las acciones de los personajes tengan algún significado.

EL CONDE JOCALO

Considerado dentro de su clan como el más viejo de los vampiros ibéricos que ha sobrevivido hasta las Noches Finales, el Conde Jocalo es una leyenda entre los Seguidores de Set y su infamia disgusta tanto a los vampiros de la Camarilla como del Sabbat. Su nombre es una abreviatura de José Carlos López de Santa Cruz, un nombre que utilizó durante la Edad Media.

El pasado mortal de Jocalo constituye una incógnita, aunque a partir de algunas referencias, algunos vampiros creen que este Matusalén fue Abrazado en el reino de Tartessos durante su auge, y que conoce muchos de los misterios que rodearon la destrucción de la civilización tartésica, así como de los vampiros que vivieron durante la época. El sire de Jocalo es otra incógnita, aunque a lo largo de los siglos tanto él como sus descendientes han dado sobradas muestras de su pertenencia a la estirpe de Set.

Sin embargo, el Conde Jocalo es particularmente conocido por ser uno de los más expertos hechiceros de los Setitas, quizás sólo superado por el legendario Setepenre, uno de los chiquillos de Set. Sus investigaciones ocultistas le han llevado a relacionarse con eruditos de todo el mundo y a estar detrás de conspiraciones en lugares tan alejados entre sí como El Cairo, Londres o Transilvania. También guarda ciertos contactos con el misterioso culto de Lilith.

Actualmente lidera a los Seguidores de Set de la península ibérica y de Marruecos, convirtiendo las Islas Canarias en su dominio y el de sus descendientes. Cuando se digna mostrarse ante sus inferiores siempre va cubierto de un manto negro con capucha y su rostro está cubierto por una máscara plateada,

que sólo deja traslucir dos ojos de serpiente de pupila rasgada. Algunos creen que Jocalo ha trascendido su cuerpo físico en su seguimiento de la Senda de Tifón y que se ha convertido en un avatar del dios Set.

Clan: Seguidores de Set

Generación: 5ª

SHABAQO EL NUBIO, MONITOR DE MARRUECOS

El antiguo Shabaqo es una leyenda entre los Gangrel. Abrazado varios siglos antes de Cristo en la lejana Nubia, fue un cazador y guerrero poderoso, pero cuando llegó a Al-Ándalus durante la Edad Media abandonó su comportamiento “bestial” y se convirtió al Islam, creyendo que la misericordia de Aláh podría perdonarle. Su conversión de granjeó la enemistad de varios miembros de su clan, pero otros siguieron su ejemplo, convirtiéndose en miembros de los Ashirra.

Shabaqo descubrió que los Seguidores de Set, dirigidos por el antiguo Jocalo, eran los responsables de la gran decadencia que afectó a los reinos musulmanes tras la caída del califato de Córdoba, por lo que se dedicó a perseguir a las Serpientes. Con la caída del reino de Granada en 1492 abandonó la península ibérica, defraudado por no haber conseguido sus objetivos de eliminar la influencia corruptora de los Setitas e impedir la caída de los reinos musulmanes.

El antiguo Matusalén asumió que su guerra contra los Seguidores de Set terminaría convirtiéndose en una obsesión interminable, por lo que finalmente decidió seguir el ejemplo de otros vampiros que habían decidido apartarse de la Yihad y se unió a las filas del Inconnu. Siguiendo sus enseñanzas sobre la paz interior y la Golconda se retiró al actual territorio del Sahara Occidental, un territorio lleno de hombres chacal con los que pactó una alianza e incluso colaboró en ocasiones contra sus enemigos para mantener su territorio libre de corrupción.

Shabaqo descubrió que su antiguo enemigo, el Matusalén Jocalo, proseguía con sus manipulaciones, sembrando la decadencia y atrapando a los incautos en las redes de su devoción al dios Set. Aunque ha decidido no inmiscuirse personalmente, ha ayudado a los vampiros marroquíes a combatir a los Setitas a través de sus descendientes, entre los que destaca la antigua Halima de Casablanca, su principal servidora y agente, que es la única vampira que conoce su actual ubicación.

Mediante sus magias oscuras Jocalo y los Setitas también ha descubierto la presencia de Shabaqo, pero no lo consideran un enemigo tan poderoso como los hombres chacal o los Ashirra. Desde 1975 han fomentado desde el gobierno de Rabat los abusos sobre la población saharui, no tanto para expulsar a Shabaqo como para neutralizarlo moralmente, obligándole a salir del anonimato o torturándole con el remordimiento de la impotencia.

Clan: Gangrel

Generación: 5ª