

LOS VAMPIROS DE VENEZUELA

Por Manuel Ángel Gayoso Peña, "Alexander Weiss" iuvens@hotmail.com

Nota del autor: El siguiente suplemento para Vampiro: la Mascarada está ambientado en torno al año 1999, durante el gobierno del presidente Hugo Chávez.

TIERRA DE GRACIA

Las tierras que ocupa la actual Venezuela son un tapiz rico y diverso de paisajes naturales: desde las costas caribeñas, pasando por los llanos y montañas del interior que se extienden hasta la cordillera de los Andes y las espesas selvas que encierran los numerosos ríos, y muy especialmente el gran Orinoco.

El territorio de Venezuela fue avistado por Cristóbal Colón en 1498, y sería el primer país en proclamar su independencia en Sudamérica, un proceso que se prolongó en una serie de conflictos civiles y gobiernos autoritarios. La democracia intentó abrirse paso en el siglo XX, pero a pesar de su crecimiento económico los sucesivos gobiernos venezolanos se caracterizaron por la inestabilidad política y social.

El seudónimo "Tierra de Gracia" con que fue bautizado el territorio por Cristóbal Colón ha permanecido hasta la actualidad, un crisol de culturas indígenas, africanas y europeas. Aunque no fue un centro de grandes imperios precolombinos, las riquezas naturales del territorio han influido en su crecimiento y prosperidad. Una lástima que la ambición personal de los mortales y las constantes rencillas por el poder hayan arruinado en gran parte los esfuerzos de desarrollo, y que los golpes de estado y enfrentamientos sociales estallen periódicamente, tras momentos de tensa calma.

Por lo que se refiere a los vampiros que han habitado en Venezuela, antes de la llegada de los europeos la población de no muertos era escasa y dispersa, a menudo un reflejo oscuro de las tradiciones y costumbres de los nativos de la zona. La conquista española trajo consigo la influencia del Sabbat y el surgimiento de varios dominios, pero que ocupaban una posición secundaria en la Espada de Caín frente a los Cainitas de Nueva España y Perú.

El convulso período de independencia trajo a nuevos vampiros a la zona. Aprovechando la guerra civil del Sabbat la Camarilla se introdujo en Venezuela y consiguió establecer una presencia fuerte, frente al declive de la secta en el resto del continente. La conquista de la Torre de Marfil se debió en gran parte a la actuación de varios Vástagos hábiles que consiguieron imponerse con la ayuda de facciones locales.

Actualmente, Venezuela es uno de los principales bastiones de la Camarilla en Sudamérica, y aunque a primera vista su gobierno parece estable, no está exento de conflictos internos, especialmente de las facciones que se sienten marginadas del poder. Sin embargo, los antiguos venezolanos son pacientes y han sabido canalizar el descontento de la oposición, a menudo por el método de dar a sus adversarios suficiente cuerda para que se cuelguen solos.

Aunque la sociedad de la Estirpe venezolana ha estado sujeta a supuestos cambios periódicos, lo cierto es que tras esa fachada se encuentra un orden férreo, impuesto hace varios siglos a sangre y fuego, y que no duda en reaccionar de forma implacable cuando los juegos de los Vástagos más jóvenes se descontrolan. Los chiquillos saben que pueden protestar y luchar entre ellos todo lo que quieran, pero con cuidado de no salirse de las líneas trazadas por sus mayores. Ni siquiera se necesitan ostentosas demostraciones de fuerza, a veces una simple desaparición basta para encauzar el descontento a niveles aceptables.

Y por encima de todos, los Matusalenes mueven sus piezas, en un conflicto de intereses más importante que las protestas de los estúpidos chiquillos, en una guerra que se remonta a las noches anteriores a la colonización y que puede que esté llegando a su fin...

IDIOMAS

La lengua mayoritaria de Venezuela es el español, hablada en diversos dialectos como el español venezolano, el marabino, el guaro, el santandereano, el llanero y el oriental. Además se reconocen oficialmente más de treinta idiomas indígenas como el wayúu, warao, pemón y otros muchos para el uso oficial de los pueblos indígenas, aunque la mayoría con muy pocos hablantes, menos del 1% de la población total.

Las comunidades inmigrantes también hablan sus propios idiomas, destacando por su importancia el árabe, el italiano, el portugués y el alemán. La lengua extranjera de mayor uso y demanda en la educación es el inglés, con gran influencia en las poblaciones del sur e incluso en el folklore musical de Venezuela.

LA CAMARILLA

Venezuela fue uno de los primeros territorios sudamericanos conquistados por la Camarilla a comienzos del siglo XIX. En principio un grupo de Vástagos dirigidos por antiguos del clan Ventrué desde Europa apoyó al revolucionario Simón Bolívar con la esperanza de establecer varios dominios estables en Sudamérica leales a la secta y arrebatarse influencia al Sabbat. Las conquistas de la Camarilla se materializaron bajo la fachada de la creación de los Estados Unidos de la Gran Colombia, pero pronto la oposición del Sabbat y de varias facciones independientes provocó la fragmentación y la división. La Gran Colombia se disolvió en 1830 y en el tumultuoso período que siguió, muchos vampiros de la Camarilla fueron destruidos o forzados a huir.

Sin embargo, tras el fracaso de los Ventrué, el testigo de la Camarilla fue recogido por una coalición de Vástagos de los clanes **Toreador** y **Tremere**, que se convirtieron en los principales poderes de la secta tras la independencia, marcando el ritmo político del país. Aunque con varias crisis y altibajos esta coalición ha seguido manteniendo el poder hasta la actualidad. Sabbat, Seguidores de Set y otros han intentado expulsar de sus reductos a los vampiros de la Camarilla, fracasando miserablemente hasta la fecha. Esto se debe en gran medida a la presencia de Xavier de Cinçao, miembro del Consejo de los Siete Tremere, que ha demostrado ser extremadamente eficaz como guardián de la zona. Xavier se ha aliado con todo tipo de criaturas sobrenaturales...incluso, dicen algunos, con hadas y bestias cambiantes. Por otra parte, aunque los Toreador venezolanos se sienten molestos por tener a los poderosos Tremere dándoles órdenes, reconocen en privado que cualquier intento de gobierno sin contar con el apoyo de los poderosos Brujos sería probablemente desastroso.

La principal oposición al poder establecido se encuentra liderada por vampiros del clan **Brujah**, muy numerosos en el país y vinculados a diversos movimientos de orientación marxista, y que han conseguido un poder considerable con el ascenso del presidente Hugo Chávez. Irónicamente en los últimos tiempos han terminado aliándose con los **Ventrué**, que todavía guardan cierto resentimiento por el fracaso de su proyecto político en Venezuela.

EL SABBAT

Desde el siglo XVI la Espada de Caín comenzó a crear varias Diócesis en el territorio venezolano, utilizando la fachada de las misiones evangelizadoras y la colonización para instalar su presencia. En principio varios **Lasombra** y **Brujah** se convirtieron en los clanes más influyentes en el período colonial, pero poco a poco su poder fue desgastado por otros linajes, principalmente **Gangrel** y **Nosferatu**. Aunque los conflictos en el interior de la secta no estallarían completamente hasta el siglo XVIII, se produjeron algunas revueltas por parte de los Cainitas que se consideraban marginados por la presencia opresora de los Lasombra y sus aliados.

El estallido de la Primera Guerra Civil del Sabbat debilitó seriamente los dominios del Sabbat en Venezuela, y en algunos casos algunos dominios quedaron despoblados de Cainitas. En el caos resultante la Camarilla hizo su movimiento y con gran rapidez se apoderó de los dominios venezolanos.

Aunque la contraofensiva de los Cainitas consiguió acabar con el proyecto de la Gran Colombia, la presencia de la Torre de Marfil se encontraba demasiado asentada en Venezuela como para desterrarla. Desde entonces varias manadas y cofradías, en su mayor parte procedentes de la vecina Colombia, han intentado debilitar la presencia de la Camarilla en la zona, pero hasta el momento en vano. Gracias a los contactos con varias **Serpientes de la Luz** la Espada de Caín ha conseguido mantener algo de presencia y obtener información sobre las actividades de sus enemigos.

Los recientes conflictos en el interior del Sabbat y los ataques de los vampiros indígenas han aislado a la mayoría de los espías Cainitas que se encuentran en Venezuela, y por el momento se dedican a observar, esperar, y sobre todo a sobrevivir a la atención vigilante de sus enemigos. La verdadera afiliación de algunos de ellos es conocida y son utilizados para sembrar desinformación entre la Espada de Caín.

LA TAL'MAHE'RA

Aunque los principales peones de esta secta se encuentran dentro de la Mano Negra del Sabbat (conocida como la "Falsa Mano"), también dispone de varios miembros infiltrados en la Camarilla. En el caso de Venezuela, los miembros de la Tal'mahe'Ra actúan con pies de plomo, pues se encuentran en un territorio enemigo, donde la presencia de un clan de usurpadores como los Tremere domina gran parte de la política de la Estirpe, y cualquier paso en falso podría suponer revelar secretos de la secta.

La Tal'mahe'Ra dispone de algunos informadores en Venezuela. El principal de ellos, que dirige las actividades de la Verdadera Mano Negra en el país, es un antiguo del clan **Toreador** que se encuentra en Maracaibo. Aunque comenzó ayudando a la Camarilla contra el Sabbat al mismo tiempo que utilizaba el conflicto para acumular poder y asentar su influencia en la Torre de Marfil, desde entonces ha dejado su beligerancia. Su labor ha consistido sobre todo en suministrar información sobre los movimientos de los Tremere, así como refugio para ocasionales visitantes de la secta.

Pero aunque no han detectado a todos estos espías, los Tremere han descubierto lo suficiente para saber que algunos miembros de la Camarilla no son lo que aparentan, y creen que son peones

infiltrados por la Mano Negra...del Sabbat. Los Brujos procuran tratar a estos espías de la misma forma que a los infiltrados Cainitas, utilizando desinformación y aguardando el momento para deshacerse de ellos discretamente.

LOS ANARQUISTAS

El orden de la Camarilla en Venezuela es bastante desigual, y ha generado una serie de individuos descontentos, perdedores de las luchas de poder y chiquillos que no han cumplido las expectativas de sus sires y han sido rechazados. Aunque los dominios venezolanos no han sido ajenos a las ocasionales revueltas o intrigas de los vampiros más jóvenes, que demasiado a menudo se convierten en peones de vampiros más antiguos, lo cierto es que la proximidad del Caribe y su multitud de islas, donde la sociedad vampírica permite una flexibilidad mayor, constituye una salida cercana y viable para los descontentos de la Estirpe.

En conjunto los Anarquistas venezolanos no son muy numerosos pero sí muy diversos, habiendo surgido entre todos los linajes, aunque la mayoría está formada por **Caitiff** y **Brujah**. Los escasos renegados del clan **Tremere** a menudo descubren que les resulta más conveniente salir del país en cuanto puedan, lejos de la atención de sus antiguos.

LOS VAMPIROS INDÍGENAS

Anteriormente a la llegada de los europeos, la presencia de los vampiros indígenas en Venezuela era muy escasa, limitada a unos pocos **Gangrel** y **Nosferatu** que procuraban sobrevivir entre los nativos de la zona procurando no atraer la atención de las bestias cambiaformas, y muy especialmente los feroces hombres jaguar.

Por esta razón los vampiros europeos, tanto del Sabbat como de la Camarilla, tuvieron pocos problemas a la hora de extender su influencia durante el período colonial, a partir de los primeros asentamientos de los conquistadores. Los vampiros indígenas permanecieron en los enclaves más rurales, procurando permanecer apartados de la civilización, y rechazando los escasos y desganados intentos de apoderarse de sus territorios.

Tras la independencia, la Camarilla consiguió extender su influencia en Venezuela atrayéndose a algunos vampiros indígenas, una minoría que vio en la alianza con los extranjeros la oportunidad para incrementar su poder, aunque en el proceso entraron en conflicto con sus congéneres. Las luchas entre grupos tribales por el territorio se confundieron con los conflictos entre clanes y líneas de sangre que habitaban entre los nativos.

Actualmente existen unos pocos vampiros indígenas en la Camarilla, aunque la mayoría son independientes, habitando aislados en las montañas y selvas del interior de Venezuela. Sin embargo, en conjunto la población de vampiros indígenas es muy escasa en comparación con otros países, pero entre ellos existe algún antiguo de considerable poder.

PRINCIPALES DOMINIOS VAMPÍRICOS DE VENEZUELA

El territorio de Venezuela se divide en 23 estados federales, un distrito capital (Caracas) y las dependencias federales, conformadas por más de 311 islas e islotes en su mayoría deshabitados. Por supuesto, en muchas ocasiones para los vampiros las fronteras artificiales son papel mojado y las fronteras de sus dominios muchas veces son simplemente decididas por la figura dominante.

A continuación se ofrece una descripción de los estados venezolanos con sus capitales entre paréntesis:

Amazonas (Puerto Ayacucho): A pesar de su extenso territorio, tanto debido a su escasa población como a la presencia de varios feroces hombres jaguar que vigilan la zona, el territorio de Amazonas se encuentra normalmente despoblado de vampiros. Salvo alguna presencia ocasional y temporal, los no muertos prefieren permanecer apartados de un dominio que consideran demasiado peligroso y de escaso valor.

Anzoátegui (Barcelona): En el pasado el dominio de Anzoátegui fue ferozmente disputado por la Camarilla y el Sabbat, pero finalmente la Torre de Marfil terminó imponiéndose a mediados del siglo XIX. El actual Príncipe es un Toreador que fue Abrazado durante el conflicto de las sectas y fue recompensado con el gobierno del dominio. Desde entonces ha demostrado ser un gobernante capaz de enfrentarse a las ocasionales amenazas.

Apure (San Fernando de Apure): Apure es uno de los estados más despoblados de Venezuela, con extensas áreas vacías y deshabitadas, afectado por la emigración a Aragua y Caracas. Ningún vampiro ha reclamado abiertamente el dominio, debido a la presencia de varias bestias cambiaformas. Algunos vampiros independientes suelen asentarse de forma temporal, o se ocultan para llevar a cabo sus planes.

Aragua (Maracay): El estado de Aragua se encuentra en una posición estratégica en el centro del país y formó parte de la antigua capital de Venezuela hasta 1848. Debido a su importancia el dominio está gobernado por un Príncipe del clan Tremere, chiquillo del Príncipe de Caracas, que a menudo representa la voz de su sire ante otros vampiros.

Barinas (Barinas): El estado de Barinas resultó gravemente dañado durante las guerras por la independencia. Actualmente es un territorio eminentemente agrícola, y la población vampírica está conformada por vampiros de los clanes Gangrel, Nosferatu, Toreador y Tremere. El “Príncipe de Barinas” es un vampiro Toreador relativamente joven de ascendencia mestiza, pero realmente se limita a ejercer de portavoz del resto de la comunidad vampírica.

Bolívar (Ciudad Bolívar): El estado de Bolívar (anteriormente conocido como provincia de Orinoco), es el estado más grande de Venezuela, aunque gran parte de su superficie se encuentra ocupada por las selvas que crecen en torno al río Orinoco. La población vampírica se encuentra dispersa o aislada en las principales ciudades, y los no muertos se encuentran temerosos de las bestias cambiantes de la zona. El centro del dominio se encuentra en Ciudad Guayana, donde gobierna un antiguo Gangrel Abrazado entre los nativos. Después de que su clan abandonara la Camarilla el poder ha quedado en manos del Príncipe de Ciudad Bolívar, del clan Brujah, aunque los no muertos del dominio saben que los Gangrel siguen ostentando el verdadero poder, al ser el linaje más numeroso e influyente.

Carabobo (Valencia): El estado de Carabobo es el más poblado de Venezuela y la capital industrial del país. Debido a la importancia del dominio, ha sido muy disputado por los Vástagos de la Camarilla tras su conquista en el siglo XIX, y también es el territorio que ha visto pasar más Príncipes. La actual gobernante es una vampira del clan Toreador, la Príncipe de Valencia, chiquilla de uno de los gobernantes anteriores. De momento ha conseguido ser aceptada por los Tremere, aunque cuenta con una fuerte oposición.

Cojedes (San Carlos): El pequeño dominio de Cojedes sufrió numerosas disputas por su disposición y recientemente se descubrió que el anterior Príncipe, del clan Brujah, se encontraba en negociaciones con el Sabbat, por lo que fue depuesto y ejecutado, siendo sustituido por un joven aprendiz del clan Tremere, que obedece la política del Príncipe de Caracas.

Delta Amacuro (Tucupita): El delta del Orinoco se encuentra en gran parte despoblado de vampiros y únicamente tres Gangrel Abrazados entre los nativos warao frecuentan la zona, procurando evitar los territorios de las bestias cambiantes, otro de los principales motivos que han impedido la presencia de una población numerosa de no muertos.

Distrito Capital (Caracas): Caracas, la capital de Venezuela, alberga a más de dos millones de mortales. El Pontífice Tremere de la Gran Colombia gobierna la ciudad, aunque los Brujah y Toreador locales intentan constantemente arrebatárselo su poder mediante los canales adecuados: hasta ahora han fallado su objetivo. Abrazado por el Consejero de Sudamérica, el Príncipe de Caracas ha resultado muy valioso para el clan Tremere a la hora de instalar su presencia con fuerza en el continente.

Falcón (Coro): La principal actividad económica del estado de Falcón es la industria del petróleo, que se encuentra en gran parte bajo el control del Príncipe Ventrue del dominio y su progenie. El antiguo Sangre Azul ha tenido varios roces con los Tremere de su dominio, pero los Brujos en gran parte le dejan hacer, esperando que cometa un error que permita la intervención del Príncipe de Caracas.

Guárico (San Juan de los Morros): Una población diversa de Vástagos habita en el dominio de Guárico. En principio no existe un Príncipe, sino que el dominio es gobernado por una tríada de los clanes Brujah, Toreador y Tremere. Este equilibrio ha contribuido a estabilizar el dominio y a contentar a la mayoría de la población de no muertos, aunque recientemente se descubrió la existencia de una manada oculta del Sabbat, que fue destruida.

Lara (Barquisimeto): El Príncipe de Barquisimeto es un ancilla del clan Toreador, que ocupó su posición después de que los Tremere locales renunciaran a ella para dedicarse por completo a la investigación mística en su capilla. De todas formas la Estirpe local sabe muy bien quién es el verdadero poder en el estado. Los Seguidores de Set intentaron en el pasado hacerse con el poder en el dominio, utilizando a los Brujah para desestabilizarlo. Sin embargo, la presencia de las Serpientes de Arena fue descubierta y destruida, junto con sus aliados.

Mérida (Mérida): El estado de Mérida se encuentra situado en la cordillera de los Andes, y en él se encuentran las montañas más altas de Venezuela. El Príncipe del clan Tremere y los miembros de su clan son especialmente influyentes en la Universidad de los Andes. El resto de la población vampírica del dominio cuenta con una presencia especialmente numerosa del clan Nosferatu.

Miranda (Los Teques): El estado de Miranda forma parte del dominio del Príncipe de Caracas, ya que gran parte de la capital se extiende dentro del territorio. Muchos jóvenes vampiros prefieren instalar sus refugios aquí, así como algunos antiguos que mantienen vínculos históricos con la zona. La población Anarquista de Caracas también prefiere frecuentar el dominio de Miranda, lejos de la atención del Príncipe.

Monagas (Maturín): El estado de Monagas se encuentra en desarrollo industrial debido a la actividad petrolera. El Príncipe de Maturín es un vampiro Toreador de origen libanés, que ocupó su posición tras una serie de intrigas contra su predecesor, del mismo clan. Desde que asumió el poder ha contratado los servicios de dos guardaespaldas del clan Assamita, y su presencia ha creado ciertos recelos entre el resto de los no muertos de su dominio.

Nueva Esparta (La Asunción): Nueva Esparta es el único estado insular de Venezuela y el de menor superficie del país. Sin embargo, los Vástagos de Venezuela lo consideran parte de los dominios

vampíricos del Caribe, y los vampiros que visitan las islas suelen actuar de forma mucho más laxa y despreocupada que los que siguen las leyes de la Camarilla. No obstante, un antiguo Ventrue de origen alemán ha conseguido establecer su autoridad sobre isla Margarita.

Portuguesa (Guanare): El “granero de Venezuela” es un estado eminentemente agrícola, situado en la región de los llanos. Cuando los primeros vampiros intentaron asentarse en el dominio sufrieron los ataques de las bestias cambiantes de la zona, lo que impidió la presencia estable de los no muertos hasta bien avanzado el siglo XX. De hecho el Príncipe actual, del clan Toreador, es un antiguo superviviente de uno de esos ataques.

Sucre (Cumaná): El Príncipe de Cumaná es un antiguo Toreador, que tras el ascenso del Príncipe de Caracas al poder, decidió establecer su influencia en otro lugar, derrocando al anterior gobernante, del clan Brujah, y ocupando su posición. Este cambio en el poder ha creado una fuerte oposición entre ambos clanes en el dominio, y la presencia diplomática de los Tremere ha permitido que por ahora la rivalidad se mantenga en las sombras.

Táchira (San Cristóbal): El estado de Táchira permaneció relativamente aislado del resto de Venezuela durante mucho tiempo, hasta que comenzó la explotación petrolífera. Una alianza de vampiros Tremere y Toreador expulsaron a los Cainitas que habitaban el lugar y establecieron un dominio. Actualmente el gobernante es un Príncipe del clan Toreador, con fuertes intereses en la industria de la zona.

Trujillo (Trujillo): El dominio de Trujillo se encuentra actualmente en manos de un vampiro del clan Malkavian, un antiguo pirata de origen francés, que se hizo con el poder durante el siglo XIX, durante la guerra contra el Sabbat. Su aparición inesperada permitió la victoria de la secta, por lo que le fue reconocida su autoridad en el territorio, y terminó siendo reconocido Primogénito de su clan. De todas formas el dominio se considera bajo la autoridad del Príncipe de Maracaibo.

Vargas (La Guaira): Vargas no se convirtió en estado hasta 1998, siendo anteriormente parte de

Caracas. Se lo considera la “puerta de Venezuela,” debido a la presencia de importantes puertos y aeropuertos. Debido a su vinculación con la capital y a su importancia estratégica, forma parte del dominio del Príncipe de Caracas, que dispone de varios servidores y vigilantes encargados de observar las idas y venidas de los no muertos que utilizan puertos y aeropuertos para entrar y salir del país.

Yaracuy (San Felipe): Situado entre los estados de Falcón y Lara, el estado de Yaracuy ha sido dividido entre los vampiros de ambos dominios, después de varias disputas territoriales. No obstante existe un grupo de anarquistas en San Felipe, dirigidos por un “barón” Caitiff, sin ninguna autoridad real, y que no puede evitar la influencia de los Príncipes vecinos en lo que considera su territorio.

Zulia (Maracaibo): Maracaibo es el dominio más importante para los vampiros de Venezuela después de Caracas. En época colonial ya tenía gran importancia como Diócesis del Sabbat. Además de contener algunos de los yacimientos de petróleo más importantes del país, también es una importante región agrícola. El Príncipe de Maracaibo o “Príncipe de la Laguna” es un antiguo Toreador, cuya autoridad es reconocida no sólo en los dominios que rodean la Laguna de Maracaibo, sino también por muchos miembros de su clan en Venezuela.

Dependencias Federales (Gran Roque): Como ocurre con Nueva Esparta, las demás islas venezolanas son consideradas parte de los territorios del Caribe, y por lo tanto se encuentran bajo la influencia de los vampiros de la zona. Aparte de una gran diversidad de visitantes, constantemente corren rumores sobre la presencia de antiguos o incluso Matusalenes, que han elegido las islas como lugar para su retiro, buscando un lugar apartado donde descansar de las intrigas de la Yihad.

LOS CLANES

Assamitas- El Clan Assamita no dispone de una gran presencia en Venezuela, aunque sí de muchos vampiros que han requerido sus servicios, de forma tanto abierta como más discreta, lo que ha justificado su presencia de forma más o menos estable. Hace varios años el Príncipe de Maturín requirió la presencia de dos Asesinos que se han convertido en sus guardaespaldas permanentes. Recientemente estos dos vampiros han renegociado su contrato, a cambio de ser aceptados en la Camarilla, debido al Cisma de su linaje.

Brujah- Los Brujah son un clan numeroso en Venezuela, y lideran la oposición abierta al dominio de los Toreador y Tremere en el país. La mayor parte de la Chusma ha abrazado algún tipo de ideología de izquierdas, y con el reciente ascenso del presidente de Hugo Chávez al poder han tratado de influir en la ideología bolivariana, aunque con resultados diversos ante la competencia de otros clanes. Muchos de los vampiros que atribuyen el ascenso del chavismo a la influencia de los Brujah se sorprenderían si conocieran la escasa influencia que posee el clan en el movimiento.

Aunque han alcanzado el poder en algunos dominios, los Brujah son incapaces de presentar una oposición unificada y los individuos que han alcanzado una posición elevada han tenido que pactar con otros clanes para asegurar la estabilidad de sus territorios o perder lo que han conquistado. Sólo los Individualistas del clan han conseguido alcanzar algún compromiso duradero, y muchos de sus congéneres los consideran traidores debido a su actitud de consenso.

Gangrel- Como ocurre en gran parte de Sudamérica, los Gangrel son el clan que posee una presencia más antigua en Venezuela, encontrándose ya presentes antes de llegada de los conquistadores europeos. Tras la conquista fueron rechazados hacia los dominios periféricos, y sólo unos pocos se unieron a las filas del Sabbat o de la Camarilla. La mayoría de los miembros del clan en Venezuela se consideran independientes, gobernando dominios rurales o selváticos, y su pertenencia a las sectas es en muchos casos nominal. Sin embargo, algunos han pactado con los Vástagos de la Camarilla simplemente para mantener sus territorios y que su autoridad sea respetada por otros clanes. Otros han utilizado el apoyo de la secta para luchar contra sus enemigos, y en ocasiones contra los hombres jaguar.

Giovanni- El clan de los Nigromantes se encuentra vetado en gran parte de Venezuela debido al poder de los Tremere, que a menudo han neutralizado su influencia acusándolos de colaborar con sus enemigos, y lo cierto es que gran parte de esas acusaciones son verdaderas, aún siendo exageradas. Por ese motivo su presencia no es bienvenida en los dominios gobernados por los Brujos, y los Vástagos que quieren ganarse la buena voluntad de los Tremere procuran tratarlos con la mínima cortesía necesaria.

En cualquier caso, salvo embajadores ocasionales del linaje, la familia Giovanni no dispone de una presencia estable en Venezuela, e interviene en el país mediante servidores fantasmales, ghouls o miembros mortales de la familia Pisanob, que procuran actuar de forma muy discreta, siempre evitando atraer una atención desmedida.

Lasombra- Los Guardianes fueron numerosos durante el período colonial, paseando orgullosamente entre los conquistadores españoles. Sin embargo, su poder fue desgastado progresivamente por el ascenso de otros clanes que les disputaron el dominio del país y con el estallido de la guerra civil y la posterior llegada de la Camarilla, la mayoría de los Lasombra venezolanos prefirieron refugiarse en los dominios del Sabbat, salvo algún ocasional espía.

En contraste, los antitribu Lasombra son bien recibidos en Venezuela, y las islas son el refugio de varios miembros de la Camarilla, que surcan desafiantes el mar Caribe desde hace siglos, para frustración de sus hermanos del Sabbat.

Malkavian- Los Locos de Venezuela parecen dedicados a sus enigmáticos e inescrutables asuntos personales. No parecen muy unidos, aunque no cabe duda de que algunos son figuras destacadas en los dominios en los que habitan. Por lo general suelen actuar de forma independiente y no parece haber mucha coordinación en el linaje.

Nosferatu- Las Ratas de Cloaca son un linaje numeroso e influyente en Venezuela, pero en principio mantienen una posición neutral frente a los Toreador y Tremere que controlan la mayoría de los dominios, salvo por supuesto cuando sus intereses se ven amenazados. Desde esta presunta neutralidad comercian con información que comparten con todas las facciones de la Estirpe...por el precio adecuado.

La mayoría de los Nosferatu de la Camarilla son de origen indígena o mestizo, y al parecer se aliaron con la secta para sobrevivir a los ataques de sus congéneres europeos, llegados con el Sabbat, y que querían exterminarlos. Por esta razón los Nosferatu venezolanos son partidarios de mantener la estabilidad de la Camarilla, actuando sutilmente contra sus enemigos.

Sin embargo, la situación interna del clan es más compleja de lo que parece a primera vista. En los últimos meses los demás clanes han observado una frenética agitación entre las Ratas de Cloaca, y de hecho algunas incluso parecen haber desaparecido. Los Vástagos que cuentan con la confianza de los Nosferatu han sabido que entre las filas del clan circula el rumor de que un Matusalén caníbal del clan ha despertado, y se están preparando para protegerse. Aunque al principio muchos creyeron que se trataba de habladurías paranoicas, los recientes sucesos en varias ciudades brasileñas y argentinas parecen indicar que puede haber cierta verdad...

Ravnos- El clan Ravnos nunca ha sido especialmente numeroso en Venezuela, aunque algunos Embusteros acompañaron a contrabandistas y piratas en época colonial. Desde la llegada de la Camarilla al poder en el país, muchos fueron expulsados y sólo mantenían una presencia testimonial en las filas del Sabbat y desde la Semana de las Pesadillas todos han desaparecido y en el territorio venezolano no permanece ninguno.

Seguidores de Set- De todos los clanes independientes, los Seguidores de Set son el más numeroso e influyente en Venezuela. Las Serpientes de Arena se enfrentaron con el Sabbat en época colonial y ahora luchan con la Camarilla, habiendo tratado de apoderarse de algún dominio en más de una ocasión, pero la alianza entre Toreador y Tremere se ha mostrado especialmente efectiva a la hora de rechazar a las Serpientes de Arena.

Actualmente los Setitas mantienen un templo en Maracaibo, e individualmente se escurren entre las sombras de varios dominios, tanteando y esperando una oportunidad. Muchos tienen contactos con los vampiros de la vecina Colombia o de las Guayanas, o con los indígenas, frecuentando los dominios rurales.

En Venezuela también se encuentran algunas **Serpientes de la Luz**, que actualmente constituyen el principal asidero del Sabbat en el país. Las Cobras actúan como informadores y vigilantes, merodeando en la frontera con Colombia y procurando sobrevivir no sólo ante los vampiros de la Camarilla, sino también de sus congéneres, que los consideran herejes renegados.

Toreador- Tras el fracaso de la Gran Colombia, los Toreador recogieron el testigo del liderazgo de la Camarilla en Venezuela, y en la actualidad posiblemente son el clan más numeroso en el país. Sin embargo, son conscientes de que no habrían alcanzado y mantenido semejante posición sin el apoyo de los Tremere, una realidad reconocida en mayor o menor grado por los miembros del clan, y que de buena gana cambiarían si pudieran.

La mayoría de los dominios venezolanos están gobernados por los Toreador, y en algunos lugares también conforman más una tercera parte de la población vampírica. Han parasitado todos los niveles de la sociedad mortal, aunque la facción de los Farsantes es mucho más numerosa que la de los Artesanos. Algunos han acumulado un considerable poder personal mediante diversos cauces y otros son meros objetos decorativos que despreocupados de que el poder se encuentre en otras manos se dedican a disfrutar de su existencia como si no fuera a existir otra noche.

Tremere- El verdadero poder de la Camarilla en Venezuela está representado por el clan Tremere y el país es una de las principales fortalezas de los Brujos en Sudamérica. Aunque el Consejero Xavier de Cinçao gobierna en teoría en Bolivia, a menudo se mantiene en contacto con sus subordinados en Venezuela y en varias ocasiones se ha presentado de improviso para solucionar una crisis, manteniendo al Sabbath y a otros enemigos alejados.

La presencia de los Tremere llegó con la Camarilla, aliándose con otros clanes, especialmente los Toreador, pero sobre todo gracias a la acción de siete miembros del linaje que fueron determinantes para crear las primeras capillas venezolanas. Considerados heterodoxos por los Brujos más conservadores, no obstante los Tremere de Venezuela han conseguido ganarse respeto en su clan aunque sólo sea por sus logros.

Muchos de los antiguos Brujos de Venezuela son de origen italiano o extranjero, y los que han sido Abrazados en el país a menudo proceden de grupos étnicos minoritarios: negros, indígenas, comunidades de inmigrantes, etc., un hecho que molesta a los vampiros venezolanos con más prejuicios...y que en gran parte se ha originado como un desafío a las facciones más conservadoras del clan Tremere y de la Camarilla. Por otra parte los Brujos venezolanos mantienen una actitud muy pragmática en el uso de la Taumaturgia, buscando los mejores resultados sin importar los medios, y algunos de ellos han acumulado una enorme influencia sin necesidad de recurrir a sus poderes místicos.

La principal figura de poder en Venezuela la ostenta el Pontífice de la Gran Colombia, que gobierna desde Caracas sobre cuatro Señores que gobiernan veintiocho capillas extendidas por Venezuela, Colombia y las Guayanas. La principal facción del clan es la de los Transicionalistas, pero la Orden del Dragón (Wyrn), la Senda del Alba Dorada, los Hermanos de la Absenta, los Hijos de la Pirámide y hasta hace poco la Liga Humanus, también están representadas.

Tzimisce- La presencia de los Tzimisce en Venezuela estuvo asociada al Sabbath, y tras la conquista de la Camarilla, los Tremere se mostraron especialmente implacables a la hora de perseguir y expulsar a los Demonios de sus dominios.

Actualmente existen unos pocos espías del clan Tzimisce en algunos dominios, y especialmente en la frontera con Colombia, y se rumorea que un Demonio consiguió sobrevivir a la conquista de la Camarilla y ha creado un siniestro culto en las profundidades de la selva, convirtiendo a sus adoradores en monstruos.

Ventrué- Venezuela es para el clan Ventrué el recuerdo de su fracaso con el proyecto de la Gran Colombia, y para muchos de ellos el triunfo de los Toreador y Tremere resulta injusto, ya que consideran que ha sido construido sobre sus propios esfuerzos. Muchos Sangre Azules, especialmente extranjeros, se apresuran a señalar los errores y fallos de sus rivales afirmando que de gobernar ellos no se hubieran producido.

No obstante, unos pocos Ventrué han alcanzado posiciones de poder y responsabilidad en los dominios venezolanos, aunque en conjunto su poder es un pálido reflejo del de sus rivales. Constituyen una oposición abierta y cortés, y a menudo han terminado aliándose con los Brujah. El reciente ascenso del presidente Hugo Chávez al poder irrita a varios Sangre Azules, especialmente a los antiguos que conocieron a Bolívar de primera mano y les desagradó ver su proyecto manipulado por el personalismo de Chávez.

LAS LÍNEAS DE SANGRE

Gárgolas- Venezuela es el país con mayor número de Gárgolas de Sudamérica, que fueron traídas por los Tremere para la guerra contra el Sabbath y desde entonces se han convertido en una presencia habitual en las capillas venezolanas. Se dice que algunas Cabezas de Piedra han conseguido liberarse del yugo de sus amos y han huido a las selvas, pero en general la abrumadora mayoría de las Gárgolas que se encuentran en los dominios de Venezuela son leales a los Tremere.

De todas formas los Tremere son cuidadosos con sus esclavos, siguiendo un estricto protocolo instaurado por el Pontífice: en ninguna capilla puede haber un número igual o superior de Gárgolas que de Brujos, y ninguna Cabeza de Piedra puede ser de Generación inferior al Regente de una capilla.

Hijas de la Cacofonía- La línea de sangre de las Hijas de la Cacofonía se encuentra presente en varios dominios de Venezuela, y todas las Sirenas del país pueden remontar su linaje a una antigua de

Maracaibo procedente de París, que ha abrazado en varias ocasiones, y sus descendientes se han dispersado por varios dominios venezolanos. En general las Sirenas venezolanas mantienen buenas relaciones con los Toreador, y algunas incluso son representadas por el Clan de la Rosa en la Camarilla.

Samedi- Los Fiambres son bastante numerosos en Venezuela, debido a la proximidad del Caribe, de donde proceden la mayoría de los miembros de la línea de sangre presentes en el país. A menudo han sido contratados como guardaespaldas o mercenarios por los Príncipes de varios dominios, y algunos incluso se han unido a las filas de la Camarilla, debido en gran parte a que su aceptación conviene a sus intereses.

Tlacique- Debido a su lejanía de los grandes imperios precolombinos y de los centros de poder del Sabbat, Venezuela se convirtió en un territorio de refugio para varios miembros de esta línea de sangre indígena. Ocultos entre los nativos venezolanos, varios Jaguares han conseguido sobrevivir hasta la actualidad, estrechamente unidos a los Gangrel, con los que a menudo se los confunde. Se dice que algunos Tremere interesados en la magia de los indígenas sudamericanos han entrado en contacto con ellos y que incluso han intercambiado información.

Verdadero Brujah: Un miembro de esta línea de sangre ha elegido Venezuela para instalar su hogar de forma permanente. Perteneciente al Inconnu, los conflictos que ha sufrido el país le desagradan, así como las intrigas de la Estirpe. En ocasiones ha recibido la visita discreta de alguno de sus descendientes, pero tras recibir su consejo ha seguido su camino, respetando el deseo de privacidad del anciano.

LAS FAMILIAS DE APARECIDOS

Duque (Duchesky): La presencia de la familia Duque en Venezuela se remonta al siglo XIX, cuando llegaron discretamente entre los muchos inmigrantes que llegaban al país y “casualmente” fueron encontrados por un Tremere a la búsqueda de servidores leales, que ayudó a la familia a prosperar en la ciudad de Maracay y convirtió a varios en sus ghouls.

Realmente la familia Duque es una rama de la familia Duchesky, un linaje de aparecidos que durante las Guerras Anarquistas traicionó a los antiguos Tzimisce para unirse a los Tremere. Desde entonces su existencia se ha convertido en un secreto muy bien guardado por los Brujos, y gracias a sus aptitudes mecánicas y místicas se han convertido en una herramienta de gran utilidad para el clan.

EL INCONNU

Se dice que Venezuela ha servido como refugio y retiro para un antiguo Brujah que cansado de revoluciones y golpes de estado y viendo el fracaso de sus experimentos sociales se ha unido al enigmático Inconnu, y que se muestra especialmente hostil contra quienes intentan perturbar su paz.

La realidad es que este Anciano es un Verdadero Brujah, que tras viajar extensamente por el mundo ha decidido instalarse en Venezuela, al menos durante un tiempo. Aunque se encuentra por encima de los mezquinos prejuicios de linaje –o eso afirma– prefiriendo juzgar a los individuos por sus méritos y acciones, lo cierto es que de vez en cuando ha actuado para frustrar los planes de los Brujah, siendo en parte responsable de la posición secundaria del clan en el país.

El Consejero Tremere de Sudamérica conoce la existencia del Anciano, pero ha preferido respetar la privacidad del Matusalén para no convertirlo en un enemigo, siendo consciente de que su presencia resulta útil como defensa contra elementos especialmente desestabilizadores contra su dominio, y muy especialmente el Sabbat.

Más peligrosa es otra Matusalén conocida como “la Aulladora” y que al parecer ha despertado recientemente en las profundidades de la senda amazónica. Los Tremere se han opuesto a ella, o por lo menos han procurado mantener su influencia alejada, siendo ayudados por varios antiguos Nosferatu que la consideran una de los Nictuku.

LOS CAZADORES

El principal grupo de cazadores de Venezuela está representado por la Sociedad de Leopoldo, que desde el Cenáculo de Valencia dirige varias células de inquisidores dispersas por todo el país. La Orden de San Lázaro y la Orden de San Pedro son las facciones con mayor influencia dentro de la sociedad en Venezuela, a menudo con roces con la Fraternidad de San Alberto.

Aparte de los cazadores católicos también existen algunos grupos evangélicos que colaboran con la Inquisición, tras haber descubierto la existencia de lo sobrenatural en el mundo. No obstante, existe un grupo dentro de la Iglesia Evangélica de Caracas que pretende redimir a las criaturas sobrenaturales, y algunos miembros de la Sociedad de Leopoldo ha pedido que se actúe contra ellos con un Auto de Fe, antes de que se conviertan en servidores del Enemigo.

Entre los nativos venezolanos también existen hechiceros y chamanes que se han erigido en protectores de sus comunidades. Muchos de ellos siguen a un dios jaguar como tótem, y a menudo pueden llamar en su ayuda a los hombres jaguar que acechan en las profundidades de las selvas contra la amenaza de los no muertos u otras criaturas sobrenaturales.

Y recientemente han comenzado a aparecer Imbuidos en Venezuela. Estos Cazadores dotados de extraños dones todavía no han atraído la atención de la Estirpe, que los considera simples mortales que saben demasiado para su propio bien. Uno de ellos, el Profesor Geo160, se ha convertido en el líder no oficial de esta pequeña pero creciente comunidad de cazadores.

LA SITUACIÓN POLÍTICA ACTUAL

La coalición entre Tremere y Toreador se encuentra amenazada por el ascenso de poder de los Brujah. Aunque los Toreador han tenido el suficiente sentido común desde hace siglos para darse cuenta de que su alianza con los Tremere es un mal necesario para mantenerse en el poder y también mantener la estabilidad de la Camarilla, la mayoría de los Brujah no son capaces de aceptarlo (o ni siquiera creen en la utilidad de los Tremere) y pretender derribar el orden establecido.

Pero los Tremere no son ingenuos. Durante muchos siglos han procurado hacerse necesarios no sólo para los Toreador, sino para otros clanes y facciones sobrenaturales, pero también son conscientes de que muchos de sus aliados sólo los aceptan a regañadientes y ante la posibilidad de una alternativa no se lo pensarán dos veces antes de abandonarlos. Por esta razón los Brujos están más que decididos a que esa alternativa simplemente no aparezca.

Quizás los Tremere confíen demasiado en sí mismos, pero lo cierto es que no se han dormido en los laureles a la hora de establecer con firmeza su influencia en Venezuela. Han luchado contra el Sabbat, contra los Setitas y contra otras amenazas desconocidas para los demás clanes. Si sus enemigos encuentran alguna forma de atravesar sus defensas están dispuestos a arrastrarlos con ellos en su caída.

HISTORIA VAMPÍRICA DE VENEZUELA

...Torno a mi propósito referente a la Tierra de Gracia, al río y lago que allí hallé, tan grande que más se le puede llamar mar que lago, porque lago es lugar de agua, y en siendo grande se le llama mar, por lo que se les llama de esta manera al de Galilea y al Muerto. Y digo que si este río no procede del Paraíso Terrenal, viene y procede de tierra infinita, del Continente Austral, del cual hasta ahora no se ha tenido noticia; más yo muy asentado tengo en mi ánimo que allí donde dije, en Tierra de Gracia, se halla el Paraíso Terrenal.

-Cristóbal Colón, en una carta dirigida a los Reyes Católicos.

ANTES DE LOS EUROPEOS

Los primeros indicios de presencia humana en el territorio de Venezuela se remontan al 13000 a.C. Estos primeros pobladores convivieron con varias especies de la megafauna americana, como los megaterios, gliptodontes y toxodontes. Hacia el 8000 a.C. muchos de estos animales se habían extinguido y los grupos humanos se extendieron hacia el este, desarrollando el cultivo de la yuca y tubérculos.

Hacia el 5000 a.C. aparece una nueva cultura en la costa venezolana, cuyos principales recursos alimenticios proceden de la pesca. Esta cultura utilizaba cantos rodados, lascas y pulidores y hacia el 2700 a.C. aparecieron los primeros restos cerámicos en torno al Lago de Valencia. La pesca parecía la principal actividad de los pueblos venezolanos siempre que los cambios de nivel del mar lo permitían. La cerámica también comenzaba a desarrollarse entre las culturas pesqueras.

En los últimos siglos antes de la era común el territorio venezolano fue ocupado por varios grupos procedentes del oeste, que introdujeron el cultivo en terraza y la construcción de montículos para las viviendas. Los asentamientos humanos se volvieron cada vez más sedentarios y hacia los siglos IX y X aparecieron aldeas con silos subterráneos y cultivos en las laderas de montañas y colinas. Se trataba de comunidades que cultivaban maíz, cazaban y pescaban. Metates, manos, machacadores, bolas y hachas eran frecuentes, junto con pendientes, cuentas, figurillas y torteros. En cerámica se desarrolló un estilo de pintura pseudonegativa, motivos de serpiente y jarras antropomorfas.

Se estima que hacia el siglo XV el territorio de Venezuela estaba habitado aproximadamente por medio millón de personas, que se habrían extendido desde el norte por la región de Calabozo; por el oeste desde los Andes y por la costa desde el Caribe. Los grupos indígenas más importantes eran los chibchas de los Andes, los caribes (divididos en diversos pueblos como meregotos, caracas, palenques y cumanagotos), situados en casi toda la costa y en conflicto permanente con los otomacos de los llanos. Los arawakos también estaban asentados en parte de la costa y al sur, y los guajiros del oeste hacia el norte, en torno al lago Maracaibo. Los waikeríes habitaban en las islas cerca de la costa y los waraos, que desplazados por los caribes se asentaron en el delta del Orinoco. Estos indígenas se defendían con arcos, flechas y lanzas, no habían desarrollado la metalurgia y su sedentarismo era relativamente reciente. Utilizaban barro y vegetales para edificar sus viviendas y otras construcciones.

Resulta difícil determinar cuándo aparecieron los primeros vampiros en el territorio de Venezuela. Muy probablemente, al igual que ocurrió en gran parte de Sudamérica se trataba de una población dispersa y escasa, de los clanes Gangrel y Nosferatu.

Pero los no muertos no estaban solos. El territorio era el dominio de feroces hombres jaguar y otras bestias cambiantes, a los que desagradaba la presencia de los vampiros. Es posible que algunas leyendas orales de los nativos sobre los enfrentamientos entre espíritus o monstruos hayan sido inspiradas por los conflictos entre facciones sobrenaturales.

Existen pocos testimonios sobre la presencia vampírica en esta época. Los Nosferatu indígenas parecen haber sido bastante numerosos, adorando a una diosa de la muerte y la noche conocida como “la Aulladora” que habitaba lejos, en las montañas. Por su parte los Gangrel vagaban por las selvas, procurando sobrevivir de la mejor forma que podían. Algunos de ellos, presionados por las bestias cambiantes, se vieron forzados a dejar las selvas por el mar, donde se dice que algunos todavía habitan en las profundidades.

DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN

Cristóbal Colón llegó a Venezuela en su tercer viaje a América. En agosto de 1498 divisó la costa oriental, donde encontró pueblos de pescadores de perlas. Al año siguiente Alonso de Ojeda realizó un reconocimiento más detallado de la costa venezolana y llegó hasta el delta del Orinoco, descubriendo las islas de Trinidad y Margarita y teniendo el primer encuentro violento con los indígenas. También tomó varios esclavos. Unos años más tarde el cartógrafo italiano Américo Vespucio dio al lugar al nombre de Venezuela (“Pequeña Venecia”) debido a los palafitos indígenas de la zona, construidos sobre el agua, y que le recordaron la ciudad de Venecia.

Los monjes franciscanos crearon una misión evangelizadora en Cumaná en 1501, que fue atacada por los indígenas en varias ocasiones. Con el apoyo de soldados y colonos la misión consiguió extenderse. Sin embargo, hacia 1520 una revuelta de los indígenas provocó la evacuación temporal de la colonia.

Los colonos españoles, a pesar de las protestas de misioneros como fray Bartolomé de las Casas, explotaron a los indígenas y los esclavizaron, obligándolos a bucear en busca de perlas. Las islas de Coche, Margarita y Cubagua se convirtieron en las principales explotaciones perlíferas, al mismo tiempo que la población indígena se reducía rápidamente debido a los malos tratos y las enfermedades traídas desde Europa.

En 1525 el rey Carlos I de España decidió crear la provincia de Margarita. La muerte prematura del gobernador Villalobos hizo que la gobernación fuera heredada por su viuda Isabel Manrique, y posteriormente por su hija Aldonza. Durante esta época también fueron traídos los primeros esclavos africanos, para compensar la reducción de la población indígena. Dos años después se creaba la provincia de Venezuela.

Sin embargo, las colonias españolas de la costa venezolana comenzaron a sufrir un declive, ante las noticias del descubrimiento de grandes riquezas en Nuevo México y Perú, que atraían a la mayoría de los colonos, por lo que Venezuela se convirtió en una colonia secundaria en el contexto de la conquista de América. Durante la primera mitad del siglo XVI los españoles se concentraron en conquistar las islas y consolidar su presencia sobre la costa venezolana, fundando varios asentamientos como Santa Cruz y Coro.

En las primeras décadas tras el descubrimiento de América, y a instancias del Arzobispo Ambrosio Moncada de Madrid, varios vampiros del clan Lasombra comenzaron a participar en los viajes de exploración. El primer centro de expansión de los Lasombra lo constituyeron las islas recién descubiertas del Caribe, pero cuando se supo la existencia de todo un nuevo continente y de varios imperios y civilizaciones creados por los indígenas, los Guardianes comenzaron a desviar su atención hacia ellos. Debido a la resistencia de los vampiros nativos pronto se vieron obligados a reclutar la ayuda de los demás clanes y facciones del Sabbat.

Se desconoce cuándo llegaron los primeros exploradores de la Espada de Caín al territorio de Venezuela. Algunos creen que fueron destruidos por los nativos indígenas o por los propios mortales, y que no consiguieron consolidar la presencia de la secta.

El primer dominio conocido del Sabbat en territorio de Venezuela fue establecido en 1525, cuando a la isla de Margarita llegó Don Manuel Villalón, del clan Lasombra, aprovechando la creación de la provincia colonial. Don Manuel abrazó algunos chiquillos, y consolidó su poder en la zona, pero pronto se encontró con una inesperada competencia ante la llegada de otros vampiros que no guardaban lealtad al Sabbat.

LA COLONIA ALEMANA

Debido a la continua cantidad de recursos financieros para sus campañas militares en Europa, el rey Carlos I de España decidió conceder a la familia de banqueros Welser la explotación colonial de la

provincia de Venezuela. Estos banqueros germánicos ya disponían de una sede en la isla de Santo Domingo, pero en Venezuela se concentraron en la búsqueda de oro y de la legendaria ciudad de El Dorado y la trata de esclavos, mientras los españoles continuaban realizando viajes de exploración y fundando nuevos asentamientos. La mayoría de los colonos germánicos que llegaron a Venezuela procedían en su mayor parte del sur del Sacro Imperio.

A pesar de que la venta de esclavos indígenas estaba prohibida desde 1528, los Welser se dedicaron a esclavizarlos y venderlos, y la competencia por los intereses económicos produjo roces constantes con los colonos españoles, que se resentían ante su presencia.

El interés de los banqueros germánicos por su colonia americana se fue reduciendo con el tiempo. A pesar de varios intentos y proyectos económicos la rentabilidad de la colonia era baja, y los españoles protestaron acusándoles de incumplir los acuerdos firmados. El conflicto final llegó cuando varios colonos españoles comenzaron a fundar asentamientos y a actuar al margen de los gobernadores nombrados por los banqueros. El explorador Phillip von Hutten fue asesinado por Juan de Carvajal, que fue juzgado y ahorcado. Sin embargo, a partir de 1546 los Welser fueron perdiendo el control real de la provincia. Durante los siguientes años los banqueros mantuvieron pleitos legales para obtener justicia y recuperar sus derechos, pero en 1556, con la muerte del rey Carlos I, perdieron definitivamente los derechos de explotación de la colonia.

El descubrimiento del Nuevo Mundo y las actividades del Sabbat terminaron llegando a oídos de la Camarilla. Varios antiguos reaccionaron de forma escéptica, considerando que era mejor que sus enemigos se marcharan de Europa por unas tierras salvajes y de poco valor. Sin embargo, no todos los Vástagos compartían esa postura, y después de que tuvieran noticia de los imperios de América y la abundancia de oro y riquezas naturales, algunos decidieron actuar.

Un grupo de vampiros del clan Ventrue del Sacro Imperio Germánico, dirigidos por el antiguo Robert Kross, se reunieron con la intención de apoderarse de algunos de los asentamientos españoles en América. En principio pensaron en alguna de las islas caribeñas, como Cuba o Santo Domingo, pero finalmente se decantaron por la costa venezolana.

Utilizando a sus contactos y servidores en la corte española, los Ventrue consiguieron que la provincia de Venezuela fuera cedida a la familia Welser, y pronto Robert Kross tomó medidas para crear un dominio de la Camarilla en el Nuevo Mundo. Un joven ancilla llamado Anselm Wiedenbrüg fue elegido para representar los intereses de Robert Kross y los Ventrue.

Anselm llegó en 1529 a la ciudad de Coro, y pronto creó varios ghouls en la administración colonial. Los principios fueron prometedores, y apenas un año después creaba su primer chiquillo, Esteban García, entre la guarnición española de la ciudad.

El dominio del Príncipe de Coro fue descubierto por el Sabbat poco después y una manada de Cainitas atacó la ciudad. Anselm y Esteban consiguieron huir, acompañando a un grupo de soldados en un viaje exploratorio por el lago Maracaibo. No regresaron a Coro, e intentaron instalar un nuevo dominio en Barquisimeto, donde permanecieron ocultos durante varios años. El Príncipe Anselm reclutó varios chiquillos y ghouls, y cuando los Cainitas reaparecieron de nuevo se encontraba preparado para defenderse.

Desgraciadamente la influencia alemana en Venezuela estaba siendo atacada políticamente por los colonos y en la corte de España, y finalmente los Welser perdieron sus derechos sobre la provincia de Venezuela. Incapaz de mantener un dominio estable, finalmente el Príncipe Anselm regresó a Europa en 1556, acompañado de dos chiquillos.

Aunque el primer proyecto venezolano de los Ventrue había fracasado, los Sangre Azules habían aprendido mucho en el proceso. El imperio español era demasiado extenso para que el Sabbat pudiera ocuparlo por completo. Un grupo decidido de Vástagos podía crear dominios en las colonias más apartadas antes de que sus enemigos pudieran descubrirles.

En los siglos siguientes los Ventrue y otros clanes de la Camarilla enviaron ancillae o chiquillos a varias colonias americanas, especialmente a los territorios donde la presencia de España y del Sabbat era débil. Pronto aparecieron los primeros "Príncipes" en las islas del Caribe o en las colonias británicas, francesas y holandesas, aunque debe decirse que la lealtad de muchos de estos Príncipes a la Camarilla era nominal, y varios de ellos, al verse aislados de Europa, terminaron uniéndose al Sabbat para sobrevivir. La pertenencia a las sectas muchas veces era una mera cuestión de conveniencia.

LA CONQUISTA DE VENEZUELA

Durante la segunda mitad del siglo XVI continuó el proceso de conquista y colonización de los territorios de Venezuela, aunque no alcanzó los niveles de México o Perú. En general la conquista venezolana continuó a medida que se agotaban las encomiendas para los colonos españoles y era necesario adquirir más territorios.

En conjunto el largo proceso de conquista de Venezuela dejó un saldo bastante pobre. En 1545, año en que los conquistadores se asentaron por fin en El Tocuyo, existían apenas tres núcleos

poblacionales, representados por la isla Margarita, Riohacha y Coro. En Tucuyo se inició el reparto de tierra y de indios, comenzando realmente el proceso de colonización. Desde esta ciudad se enviaron colonos y ganados a distintos lugares, fundándose la Borburata, Barquisimeto y finalmente Caracas (1567), mediante una expedición dirigida por Diego de Losada. Allí terminarían asentándose los gobernadores de Venezuela.

La segunda gobernación matriz de la región fue el oriente, capitulada por Diego de Serpa en 1568 con el nombre de Nueva Andalucía. Al año siguiente se fundó Cumaná, verdadera capital de dicha región. El tercer núcleo fundacional fue la isla Trinidad, antigua gobernación de los tiempos de la conquista, que llegó a fines de siglo sin colonizar. Su primera y única población notable fue San José de Oruña, mandada erigir en 1592 por Antonio de Berrío, el gobernador de la Guayana, autor también del poblamiento de Santo Tomé de la Guayana en 1595. A fines del siglo existían las tres gobernaciones independientes de Venezuela, Nueva Andalucía y Trinidad de la Guayana. La última y parte de la primera (Riohacha y Mérida) pertenecían a la Audiencia de Santa Fe, mientras que el resto era jurisdicción de la Audiencia de Santo Domingo. La economía regional era precaria y se basaba en el cultivo del tabaco, del azúcar, del cacao y en la producción de cueros al pelo. La escasa población y la ausencia de defensas, hizo que fuera uno de los territorios predilectos para el contrabando y para los ataques de piratas y corsarios.

En 1561 el conquistador rebelde Lope de Aguirre llegó a Margarita, apoderándose de la isla con facilidad y realizando varias matanzas entre la población. A continuación se dirigió hacia la costa venezolana donde se enfrentó en varias escaramuzas con los colonos antes de ser asesinado por uno de sus propios seguidores. La isla Margarita sería repoblada al año siguiente con la fundación de la ciudad de La Asunción.

La conquista venezolana no terminó de consolidarse hasta la última década del siglo XVI, cuando España también entró en conflicto con Inglaterra y los Países Bajos, que comenzaron a realizar incursiones piratas contra los asentamientos costeros y a introducir productos de contrabando. Trinidad y Caracas fueron saqueadas e incendiadas en 1595 por el corsario William Raleigh. Por su parte los holandeses saquearon Santo Tomé de Guayana en 1598 y comenzaron a asentar su influencia, vendiendo armas a los indígenas a cambio de esclavos y productos de la zona.

A finales del siglo XVI el orden colonial ya se encontraba bien establecido, con instituciones castellanas como cabildos, iglesias, la Real Hacienda y el régimen de encomiendas indígenas. Desde 1576 los gobernadores se establecieron en Caracas, ubicación elegida por su buen clima y las serranías costeras que la protegían de forma natural de los ataques marítimos.

A medida que avanzaba la colonización de Venezuela llegaron nuevos vampiros, y aunque nominalmente el territorio se encontraba bajo la influencia del Sabbat, lo cierto es que sólo en la isla Margarita disponía la secta de un dominio efectivo. La anarquía era la norma en el resto del territorio, con bandas de merodeadores no muertos que se enfrentaban entre ellos por el territorio y que muy a menudo terminaban siendo destruidas en sus enfrentamientos o bajo las garras de los vampiros nativos o de las bestias cambiaformas. Don Manuel Villalón asumió el título de Obispo, pero su autoridad apenas era atendida más allá de isla Margarita.

La llegada de Lope de Aguirre a Margarita supuso un inesperado revulsivo para el Sabbat. Durante el saqueo y matanza de la ciudad el refugio del Obispo Villalón fue asaltado, y Don Manuel fue destruido con varios de sus chiquillos bajo las llamas y la luz del sol. Privados de su guía, los escasos supervivientes huyeron al continente, informando de lo ocurrido.

Prosiguieron varias décadas de anarquía, en la que las manadas de vampiros se enfrentaban entre sí. Viendo la situación y con el precedente de la infiltración de la Camarilla en Coro, la Espada de Caín tomó medidas para instalar una presencia estable en Venezuela. Hacia 1580 llegó procedente de México Don Luis de los Cobos, del clan Lasombra, que se instaló en Caracas acompañado de varias manadas. Se proclamó Obispo de Venezuela y poco a poco comenzó a extender su influencia sobre la colonia. A finales del siglo XVI la autoridad del Obispo de los Cobos se había asentado sobre gran parte de la provincia de Venezuela, aunque Nueva Andalucía y la Guayana escapaban en gran parte a su influencia.

Durante esta época los Lasombra ostentaban la mayor parte del poder en Venezuela, gobernando sobre antitribu de diversos clanes, principalmente Brujah, Gangrel, Nosferatu y Ventrué, varios de ellos renegados de la Camarilla o Autarkis que decidieron aceptar la autoridad de la Espada de Caín, aunque sólo fuera para sobrevivir.

EL SIGLO XVII

Durante el siglo XVII a medida que Venezuela adquirió mayor importancia económica se incrementaron los ataques de piratas y corsarios. Desde Hawkins a Morgan, dejaron sus huellas en asaltos a Cumaná, La Guayra, la Borburata, Coro y Maracaibo. La Gobernación de Venezuela empezó a exportar cacao a México desde 1622 (357.766 fanegas a lo largo de la centuria) y esto cambió radicalmente su

situación. A cambio del cacao la colonia recibió plata mexicana, que activó todo su engranaje económico. Las plantaciones cacaoteras, que se trabajaban con esclavos, se desarrollaron principalmente en los valles próximos a la costa (Aragua, sobre todo), lo que facilitaba la exportación del producto. El tabaco y las salinas, sobre todo la de Araya, atrajeron a los holandeses.

Para hacer frente a los piratas se construyeron algunas fortificaciones. Se construyeron fortalezas como la de Araya (1622-1646), Pampatar y Santa Rosa en Margarita, San Antonio en Cumaná o San Carlos de la Barra en la entrada del Lago de Maracaibo. Con la fortaleza de Araya las autoridades hispanas buscaban poner fin al contrabando de los holandeses y defender las salinas de la región. En 1622 veintidós barcos holandeses volvieron a los Países Bajos sin haber obtenido sal, y en 1623 ya eran 100. Entonces los holandeses decidieron militarizar sus embarcaciones para forzar el acceso a las salinas. El 30 de noviembre de 1622 tuvo lugar una batalla entre holandeses y españoles en Araya. Los holandeses querían detener la construcción del fortín y apoderarse de la península. 43 barcos holandeses participaron en el ataque. El gobernador Arroyo los derrotó de manera definitiva el 13 de enero de 1623. Los holandeses ocuparon la isla de la Tortuga en 1623 para hacerse allí con la sal que necesitaban y construyeron un fuerte. Los españoles los expulsaron una década después y construyeron un canal para inundar las salinas y así quitar a los holandeses la posibilidad de regresar. En 1634 los holandeses conquistaron la isla de Curazao, transformada en almacén de contrabando para la costa sudamericana. A partir del contrabando en el río Esequibo comenzarían a establecer su presencia en Surinam.

El pirata británico William Jackson asaltó Maracaibo a finales de 1642 y permaneció en la ciudad hasta enero de 1643. Fernández de Fuenmayor permaneció en Maracaibo hasta septiembre supervisando la reconstrucción de la ciudad y el establecimiento de fortificaciones para evitar nuevos ataques de piratas. Fernández también envió a través de Coro un grupo de colonos a Jamaica con el fin de prevenir el asentamiento de los piratas en esa isla. La misión no logró convencer a los colonos, que de por sí no habrían podido ofrecer mucha resistencia debido a su limitado número y pobreza. Otras regiones de Venezuela como Cumaná y Margarita serían asaltadas por piratas ingleses, franceses y holandeses en los siguientes años.

En la gobernación de Nueva Andalucía se desarrolló una agricultura de subsistencia, así como una próspera ganadería, que garantizó la vida de Nueva Barcelona (1638). Los franciscanos observantes fundaron Píritu (1650), Clarines y Caicagua. Los capuchinos establecieron Santa María de los Ángeles en 1657. En cuanto a la isla Margarita, tuvo una pequeña economía agrícola, que sustituyó a la perlífera, y un proceso de urbanización notable (Asunción, Porlamar, Tacarigua, etc.). La gobernación de Trinidad de la Guayana tuvo una colonización escasa. Raleigh la atacó en 1618, pensando que hallaría allí el mítico El Dorado. Tomó Santo Tomás a costa de muchas bajas (entre ellas su propio hijo) y la abandonó al cabo de algunas semanas.

Hacia 1661 los jesuitas comenzaron a establecer un programa para establecer misiones de evangelización en los Llanos centrales de Venezuela. El cacique Chiparara consiguió organizar grupos caribes y otomacos en los Llanos de Guárico para contraatacar a las fuerzas colonizadoras españolas. Después de ser vencidos hacia 1653, los grupos caribes y otomacos se retirarían hacia el sur o perderían cohesión y serían poco a poco asimilados. Progresivamente los misioneros seguirían estableciendo misiones a lo largo de los Llanos.

La independencia de Portugal en 1640 generó problemas para la economía de las Islas Canarias, que dependía de los mercados portugueses. Esto dio un impulso a la emigración canaria hacia Venezuela. Los canarios se establecieron en los Llanos y a finales del siglo formaban ya colonias importantes en Caracas y La Guaira. Un 16 % de los matrimonios en Venezuela a finales del siglo XVII eran de canarios. En 1683 contribuyeron a la fundación de San Antonio de los Altos. Gran parte de los canarios se dedicaba a la agricultura. También llegaron a constituir la mayoría de los pulperos y mercaderes. Hubo pueblos canarios de los que salió una inmigración particularmente alta, como fue el caso de El Sauzal o Vilaflor.

La última década del siglo XVII vio una consolidación de comunidades secundarias cercanas a la costa. Es así como en 1694 el gobernador Francisco Berroterán fundó los pueblos de indios de Guacara, San Diego y Los Guayos en el norte del Lago de Valencia y estableció, de hecho, Altagracia de Orituco. En 1691 el gobierno español declaró que los mestizos serían exentos de pago de tributos. Esto motivó que los indígenas buscasen parejas entre mestizos o blancos, lo que a su vez, aceleró la desaparición de grupos indígenas homogéneos.

Durante las primeras décadas del siglo XVII el Obispo Luis de los Cobos se dedicó a reafirmar su autoridad sobre Venezuela, recabando apoyos entre las diversas manadas de vampiros de su territorio, recurriendo a la fuerza o los sobornos según fuese necesario. Desde la Diócesis de Caracas la Espada de Caín fue extendiendo poco a poco su influencia, convirtiéndose en la principal facción de la zona, empujando a los vampiros indígenas hacia el interior y procurando eliminar a los espías de la Camarilla cuando los encontraba.

A medida que se incrementaban los ataques de piratas y corsarios un nuevo enemigo hizo acto de aparición. A los primeros ataques no se les dio importancia, considerándolos accidentes “fortuitos” o

golpes entre *Cainitas* adversarios, pero después de que el Obispo de los Cobos fuese asesinado en su refugio junto con su manada, la Espada de Caín dio la voz de alarma.

Expulsados de gran parte de Europa por sus hermanos del Sabbat, varios antitribu *Lasombra* habían levado anclas y convertido el mar en su dominio. Entre ellos había algunos antiguos, pero la mayoría era una nueva generación de chiquillos, adaptados a la existencia entre las olas desde antes de su Abrazo. Entre ellos se encontraban intrépidos aventureros como Alfonso López o Alejandro Kleist.

La Guerra de las Sombras tuvo lugar durante buena parte del siglo XVII, aprovechando como fachada la edad de oro de la piratería, y las costas de Venezuela se convirtieron en uno de los principales campos de batalla. Las poblaciones costeras sufrieron los peores efectos debido a los ataques y saqueos y cuando caía la noche una batalla no menos encarnizada se libraba en las sombras.

Los antitribu *Lasombra* golpeaban con rapidez, antes de hacerse de nuevo a la mar. No establecieron dominios en Venezuela, sino que prefirieron ocultarse en las islas del Caribe, entre piratas, corsarios, bucaneros y filibusteros, entre los que abrazaban varios chiquillos. Los proscritos y renegados de otros clanes se unieron a ellos y con el tiempo el Caribe se convirtió en una tierra de nadie, donde las sectas de los no muertos apenas ejercían su influencia.

Los *Cainitas* venezolanos se reorganizaron en torno a la figura de José Miguel de Sevilla “El Colmillo de Oro,” un corsario Brujah que consiguió suficientes apoyos dentro del Sabbat de Venezuela como para ser elegido Obispo y reclamar la ciudad de Caracas como su dominio. El Colmillo de Oro y sus aliados lucharon contra los antitribu *Lasombra* y sus aliados durante décadas hasta que consiguieron expulsarlos hacia el Caribe. Aunque la amenaza de los antitribu nunca llegó a desaparecer del todo, por lo menos fue contenida lo suficiente para que la Espada de Caín pudiera lamerse sus heridas.

EL SIGLO XVIII

Durante el siglo XVIII Venezuela adquirió su unidad administrativa. A comienzos del siglo Venezuela estaba formada por tres gobernaciones independientes entre sí que eran las de Venezuela propiamente dicha o Caracas, la de Margarita y la de Nueva Andalucía o Cumaná. Dependían jurídicamente de la Audiencia de Santo Domingo y política y militarmente del virreinato de la Nueva España. En cuanto a Mérida, Maracaibo y Trinidad de la Guayana eran tres gobernaciones del Nuevo Reino de Granada. El proceso de integración de todo este conjunto en lo que luego fue la Capitanía General de Venezuela fue largo y laborioso y finalmente en 1742 el rey de España aceptó la separación de Venezuela en materias de gobierno, guerra, hacienda y real patronato. A partir de entonces se concedió al gobernador de Venezuela la supervisión del contrabando en Maracaibo, Cumaná, Margarita, Trinidad y la Guayana. Fue el primer paso.

La enorme producción de cacao (95.000 fanegas hacia 1753) y el control de la Compañía Guipuzcoana (1728) fueron marcando más la singularidad del territorio en el que surgió la sublevación de Andresote el año 1749 contra el monopolio de la Compañía. Otra sublevación protagonizada por Francisco de León (1751) contra la misma Compañía explotadora fue dominado con mayor dificultad autorizando a los agricultores a ser socios de la Compañía, permitiéndoles enviar a España el sexto de un buque con sus frutos y estableciendo un precio más justo para el cacao (12 pesos la fanega). Todo esto demostró la conveniencia de robustecer el sistema militar, lo que se hizo organizando milicias de blancos y pardos (mulatos) y trasladando a Venezuela el regimiento de Lombardía.

En 1777 se creó la Capitanía General de Venezuela, que comprendía Caracas, Maracaibo, Cumaná, Trinidad, Margarita y Guayana. En 1786 se creaba la Real Audiencia de Caracas. Posteriormente se establecieron el Consulado (1793) y el Arzobispado de Caracas (1803) que completaron la integración regional. Venezuela hizo frente a otras reformas como la expulsión de los jesuitas y el Reglamento de Libre Comercio, del que estuvo excluida hasta 1781. La Capitanía perdió Trinidad en 1797, conquistada por los ingleses.

La población colonial venezolana resulta difícil de calcular dado lo cambiante de su marco administrativo. A principios del siglo XIX la población colonial ascendía a 786.000 habitantes según Aurrecoechea, 728.000 según Depons, 975.972 según Dauxion (1807) y 900.000 según Humboldt (1810). La provincia de Caracas, con 427.205 habitantes, constituía la mitad de la población de la Capitanía. En cuanto a la composición étnica, se componía aproximadamente de 26% de blancos, 15% de indios, 51% libres (negros, mulatos y mestizos) y 8% de esclavos. Sorprende el enorme número de libres, que constituía la población asalariada. En 1795 el gobierno de Madrid autorizó a mulatos y mestizos a casarse con quien quisieran, incluyendo blancos, pero la ley fue desobedecida e ignorada, por lo que el rey Carlos IV tuvo que exigir en 1803 que se cumpliera.

Durante este siglo Venezuela sobresalió por su agricultura dirigida al comercio. El cacao se cultivaba en los valles de Aragua y en Maracaibo, enviándose principalmente a España, aunque también a México. El añil se introdujo en el último cuarto del siglo XVIII y desató una verdadera fiebre comercial, declinando a principios del siglo XIX. El algodón llegó a ocupar un lugar importante en las exportaciones, pero fue desplazado por el mercado norteamericano. El tabaco se cultivaba especialmente

en Barinas. La caña de azúcar se destinaba principalmente al consumo interno en forma de papelón o a la elaboración de guarapos. En los últimos años del dominio español se introdujo el café, que se expandió notablemente al cultivarse en las laderas de las montañas, zonas anteriormente improductivas. El maíz, plátano, yuca, etc. cubrían las necesidades internas. En cuanto a los modelos productivos fueron plantación y hacienda, así como sus formulas intermedias. La producción agrícola exportable de Venezuela, en 1808, era de 122.000 fanegas de cacao, 800.000 libras de añil, 800.000 libras de algodón, 90.000 fanegas de tabaco y unos 3.000.000 de libras de café.

La ganadería se ubicaba en Los Llanos. El ganado vacuno se consumía en el mercado interno, exportándose unos 120.000 cueros al pelo anuales, que bajaron a 80.000 en 1809. En el Oriente quedaban restos de la antaño esplendorosa ganadería mular, que se exportaba a las Antillas. Venezuela careció de minería, salvo alguna extracción de cobre en Cocorote y vivió con una permanente demanda de numerario.

La fuerza militar española resultaba bastante reducida para la población, apenas unos 12.000 militares en 1777. Por esta razón, la situación desprotegida permitió que los británicos conquistaran las islas de Trinidad y Tobago en 1797 con bastante facilidad; el gobernador José María Chacón apenas consiguió movilizar unos quinientos soldados mal armados contra una armada de 59 buques y 6.750 soldados.

Durante el siglo XVIII la Diócesis de Caracas continuó extendiendo su influencia sobre el conjunto de Venezuela. El Obispo Colmillo de Oro realizaba periódicas incursiones por tierra y mar contra sus adversarios y pronto consiguió la lealtad de la mayor parte de la Espada de Caín en la zona. Sus adversarios eran los vampiros del clan Lasombra, muy numerosos, y que tras la figura de Don Emilio del Río se convirtieron en la principal oposición política al Obispo de Caracas, situando sus esfuerzos entre las órdenes de jesuitas y franciscanos.

La expulsión de los jesuitas en 1767 constituyó un duro golpe para la influencia de los Lasombra, al mismo tiempo que el Obispo Colmillo de Oro y sus partidarios consolidaban su poder con la creación de la Capitanía General de Venezuela diez años después. Colmillo de Oro se autoproclamó Arzobispo de Venezuela, al mismo tiempo que creaba tres Diócesis. A pesar de la debilidad de su posición, Emilio del Río fue nombrado Obispo, un gesto de magnanimidad por parte de su rival.

Con el Sabbat venezolano consolidado bajo su liderazgo, el Arzobispo de Venezuela consiguió extender los dominios de la secta en el país, destruyendo o rechazando a los vampiros indígenas a las selvas y montañas, y atacando a los grupos de vampiros independientes o de la Camarilla. Las Guayanas británica, francesa y holandesa, fueron colonizadas por los Cainitas.

El estallido de la Primera Guerra Civil del Sabbat tras la expulsión de los jesuitas tardó en llegar a Venezuela debido a la debilidad de los Lasombra en el país, y a que otros clanes, como el propio Arzobispo, habían podido acceder a puestos de responsabilidad. De todas formas los Guardianes constituían una facción numerosa que no podía ser ignorada. Hubo cierto descontento y algunas rencillas entre los Cainitas debido a las divisiones políticas, pero nada fuera de lo normal dentro de la competitividad habitual en la secta.

En 1796 el Cardenal de Sudamérica fue asesinado. Apoyado por sus partidarios, el Arzobispo de Venezuela se presentó como sucesor, aunque lo cierto es que más allá de su dominio surgieron otros candidatos y su autoridad no era reconocida. Apenas unos meses después su refugio fue atacado durante el día por cazadores de brujas e incendiado. Varias manadas de Caracas sufrieron también daños.

Pronto se alzaron algunas voces que culpaban de lo ocurrido a los Lasombra. El Obispo del Río, que durante esta época administraba la Diócesis de Valencia, negó las acusaciones y cuando varios jóvenes partidarios del destruido Arzobispo lo atacaron en su refugio, respondió con ferocidad y se dirigió hacia Caracas para reclamar el título de la Archidiócesis. De esta forma la guerra civil del Sabbat llegó a Venezuela.

Y mientras las llamas del conflicto entre Cainitas se extendían otros vampiros realizaban su movimiento. La Camarilla comenzó su propia conquista de América.

LA INDEPENDENCIA DE VENEZUELA

Aunque se habían producido algunas revueltas durante la época colonial, como la de Andresote contra la Compañía Guipuzcoana o la de los esclavos e indios bajo el liderazgo de José Leonardo Chirino, eran más expresiones del descontento popular que movimientos verdaderamente independentistas, aunque sin duda sirvieron de inspiración para movimientos posteriores, que contaban con los precedentes de la independencia de los Estados Unidos.

En 1797 José María España y Manuel Gual lideraron una rebelión para proclamar la república de Venezuela, liberando prisioneros políticos y sublevando a los esclavos. Sin embargo, este movimiento fue sofocado en 1799 y sus líderes ejecutados.

En medio de un clima de intranquilidad política en 1806 Francisco Miranda desembarcó en Cumare y Coro confiando en que sus compatriotas lo apoyarían en el proyecto de independizar

Venezuela. Sin embargo, fracasó y tuvo que exiliarse a Londres. Conspiraciones similares se producirían en años posteriores.

El proceso que terminaría llevando a la independencia de Venezuela comenzó el 19 de abril de 1810, día de Jueves Santo, cuando el nuevo gobernador Don Vicente Emparan, nombrado en España por el rey José Bonaparte, fue rechazado en Caracas por las autoridades de la ciudad. Tras estos sucesos Francisco Miranda fue puesto a la cabeza de una junta que en junio de 1811 proclamó la independencia. Sus partidarios controlaban la costa venezolana, mientras el oeste y el interior permanecían fieles a la corona española. La base naval de Coro, al oeste de Caracas, también seguía leal a España, bajo el mando del capitán Domingo de Monteverde, aunque sin causar demasiada alarma a los rebeldes. El terremoto que asoló Caracas, y que fue visto como castigo divino por los realistas, dio un giro importante a los acontecimientos. Monteverde se decidió a avanzar contra los rebeldes y la guarnición de Puerto Cabello abandonó la causa revolucionaria y se manifestó partidaria de la monarquía. Como en las plantaciones de cacao aumentaba el malestar entre los esclavos negros, los mantuanos, muy afectados por los sucesos de Haití, donde los esclavos se habían rebelado contra sus amos, decidieron terminar con el experimento revolucionario. Esto se produjo con la firma de un armisticio.

Durante estos siglos y salvo excepciones, el conjunto de la Camarilla prefirió permanecer al margen de lo que ocurría en América. Había batallas que ganar en Europa, y dominios que consolidar, y las colonias se antojaban un territorio incierto, demasiado salvaje y con pocos dominios potenciales en los que asentarse, como en gran parte así era.

Pero a medida que se desarrollaban las ciudades del Nuevo Mundo, y llegaban noticias sobre la cantidad de Caimitas concentrados en ellas, la situación comenzó a cambiar. Mientras que anteriormente los antiguos de la Camarilla habían enviado a sus chiquillos más rebeldes o problemáticos, con la esperanza de deshacerse de ellos, ahora comenzaron a ver el potencial del Nuevo Mundo y tomaron medidas más decisivas.

La presencia de la Camarilla en América se concentró en las colonias inglesas, francesas y holandesas, ya que el dominio de los Lasombra, y por extensión del Sabbat, era muy fuerte en España y sus colonias. Ya en el siglo XVII se crearon los primeros dominios de la Torre de Marfil en América, pero la influencia de la secta en ellos era demasiado débil, y a menudo actuaban de forma independiente o terminaban cayendo ante las numerosas amenazas.

Finalmente, a comienzos del siglo XVIII, cuando la guerra contra el Sabbat en gran parte de Europa había terminado, el Círculo Interior de la Camarilla se reunió para tratar la problemática de América. En esta primera reunión se adoptaron medidas ambiguas, pero la secta comenzó a fijar su atención en el continente. A instancia de Hardestadt, del clan Ventrue, Robert Kross, que había sido el principal artífice del fallido intento de consolidar varios dominios en las colonias americanas, comenzó a establecer contacto con otros antiguos de los clanes Toreador y Ventrue, con la intención de realizar una actuación común en el Nuevo Mundo.

También durante esta época el clan Tremere estaba reorganizando su estructura. Europa quedó en manos de dos Consejeros, mientras que otros eran enviados a distintos puntos del mundo. Xavier de Cinçao, que hasta el momento había administrado España y Portugal para los Brujos, fue enviado desde su capilla de Barcelona al Nuevo Mundo para consolidar la presencia de su clan en América Central y del Sur.

En 1777, poco tiempo después de la independencia de los Estados Unidos, Xavier de Cinçao recibió varias cartas de dos antiguos de la Camarilla: Juan José Saavedra, del clan Toreador, y Robert Kross, del clan Ventrue. Tras ellos se encontraban dos de los Fundadores de la Camarilla: Rafael de Corazón y Hardestadt.

En los años siguientes estos tres antiguos coordinaron la mayor parte de las actividades de la Camarilla en el Nuevo Mundo. La debilidad del Sabbat debido a su guerra civil interna era una oportunidad que no debía desaprovecharse, y la intranquilidad de los colonos mortales era una herramienta que podía manejarse. Muy pronto comenzaron a mover sus peones y varios Vástagos de la Camarilla comenzaron a actuar, consciente o inconscientemente para asentar su presencia en América.

Xavier de Cinçao, aunque coordinó la acción de los Tremere en América Central y del Sur, centró su atención en el Virreinato de Nueva Granada y especialmente Venezuela, que debido a su escasa importancia colonial había sido descuidada por el Sabbat, y su presencia no era tan fuerte. Mientras colaboraba con los Ventrue y los Toreador, envió a su chiquillo Tomás Marcello como su representante sobre el terreno. Muy pronto Tomás comenzó a reclutar a otros Tremere y se embarcó hacia Venezuela, donde llegaría hacia 1797. Muy pronto llegaron a sus oídos las actividades de los revolucionarios que buscaban la independencia del país.

LA GUERRA POR LA INDEPENDENCIA

En un oscuro episodio, que contó con la participación de Simón Bolívar, Miranda fue capturado por los realistas y enviado a Cádiz. Posteriormente Bolívar se refugiaría en Nueva Granada. Mientras los

hacendados caraqueños cesaban en su lucha, la rebelión continuó en la costa de Cumaná y en la isla Margarita, impulsada por los negros y mulatos. La lucha se hizo más violenta y los rebeldes se dedicaron a matar a los colonos canarios, muy numerosos en la región. A su vez, éstos comenzaron a organizarse para defenderse de los ataques a los que eran sometidos y su respuesta no fue menos brutal. Se iniciaba la guerra a muerte, que a partir de junio de 1813 sería institucionalizada por Bolívar. Santiago Mariño, el líder rebelde de Cumaná, avanzó desde el este, mientras Bolívar, que había reaparecido en los Andes venezolanos, convergía sobre Caracas, donde entró en agosto de 1813. Domingo Monteverde, líder de los realistas, fue derrotado y se refugió en Puerto Cabello. Los realistas encontrarían en José Tomás Boves a un nuevo y eficiente jefe, gracias a la entrada en la guerra de los Llanos ganaderos. Los llaneros siguieron a Boves contra los revolucionarios en una campaña exitosa que derrotó tanto a los costeros de Mariño como a los andinos de Bolívar. Bolívar huiría nuevamente a Nueva Granada, para luego buscar refugio en Jamaica. De este modo, Venezuela se convirtió en una poderosa fortaleza de los partidarios de la monarquía española, reforzada en 1815 por el envío de 10.000 hombres, al mando del general Pablo Morillo, que intentaría acabar con la revolución neogranadina.

Un año después de la tentativa fracasada, Simón Bolívar, desde Haití, reinició el proceso emancipador en Venezuela. Dada la falta de recursos y de respaldos políticos, sus condiciones iniciales eran más dramáticas que las de José de San Martín. Para impulsar la independencia de Venezuela fue necesario cortar los lazos que seguían vinculando a los mantuanos con la revolución, dado que éstos últimos hacían primar sus intereses concretos sobre la marcha de los acontecimientos políticos. De este modo, y pese a su autoritarismo, la revolución bolivariana iba a tener un fuerte componente popular, cuya fuerza le permitiría extender su república de Colombia a Guayaquil e inclusive proyectar su influencia hasta el Alto Perú (no en vano la nueva república se llamaría Bolivia). Si en 1816 Bolívar dio un fuerte impulso a la revolución al prometer la liberación de los esclavos, a los que quería atraer a sus filas, en 1817 forjó una importante alianza con José Antonio Páez, un jefe guerrillero partidario de la independencia surgido de los Llanos, la misma región que Boves. La incorporación de los Llanos a la causa de Bolívar sería una de las claves de su triunfo. En un primer momento, el libertador intentó ocupar Caracas, pero como Pablo Morillo le cerró el paso, cambió su rumbo y retornó a los Llanos y a la Guayana, para desde allí cruzar los Andes en dirección a Colombia, con un ejército de 3.000 hombres. La victoria de Boyacá daría a Bolívar el control de Santa Fe y del centro y norte de Nueva Granada, salvo Panamá. Se daban los primeros pasos para la creación de la república de Colombia y en 1819, el Congreso de Angostura formalizó su estructura política. Se creó una especie de república federal, presidida por Bolívar e integrado por Nueva Granada y Venezuela. Cada una de ellas tenía un vicepresidente a cargo de las tareas administrativas, mientras Bolívar seguía con la guerra.

La liberación de Venezuela se convirtió en prioritaria. Las noticias del triunfo liberal en España tuvieron consecuencias nefastas para el bando realista, que veía cómo sus fuerzas se debilitaban. La victoria de Carabobo, en 1821, le permitió a Bolívar entrar en Caracas. Al mismo tiempo Bolívar derrotaba a las fuerzas realistas de Pasto en los Andes. La fortaleza de este emplazamiento radicaba en su población mestiza, que gracias a la prédica del obispo había sido ganada para la causa del rey. De este modo Colombia se veía libre de amenazas y Bolívar tenía las manos libres para dirigirse al Perú. En 1821 se celebró un nuevo congreso, esta vez en Cúcuta, que dio a Colombia una constitución y una organización más centralizada que la de Angostura. Los tres pilares de la nación (Venezuela, Nueva Granada y Quito) perdían su autonomía y todo el territorio nacional, dividido en departamentos, sería gobernado desde la ciudad de Santa Fe, rebautizada Bogotá. La tarea se encomendó al vicepresidente Francisco de Paula Santander y fue de una gran dificultad. La autoridad de Bogotá sobre Venezuela era bastante relativa, ya que allí Páez, dueño del poder militar, era el árbitro absoluto de la vida política.

Juan José Saavedra y Tomás Marcello orquestaron el asesinato del Arzobispo Colmillo de Oro, y aprovecharon los odios de las diversas facciones de la Espada de Caín, bajo las tensiones de la división de la guerra civil para enfrentarlas entre sí. Sin embargo, todavía se encontraban en inferioridad numérica, y por otra parte los Vástagos de la Camarilla temían que atacando demasiado pronto provocasen la unión de los Cainitas frente al enemigo común.

La alianza de Toreador, Tremere y Ventrue comenzó a apoyar a los elementos independentistas y revolucionarios de las colonias americanas, ya agitadas por la situación en España, donde las tropas de Napoleón habían invadido el país para situar a José Bonaparte en el trono. Varios agentes de Juan José Saavedra y Tomás Marcello se situaron en el entorno de Francisco de Miranda, mientras que los Ventrue prefirieron utilizar en sus planes a Simón Bolívar.

Para cuando los Cainitas del Sabbat descubrieron las intenciones de sus enemigos de la Camarilla ya era demasiado tarde. Las guerras por la independencia estallaron en las colonias americanas y cuadrillas de arcontes actuaron conjuntamente. En principio la Espada de Caín se aferró a las fuerzas realistas, pensando que cuando la situación estuviera estabilizada en España conseguirían mantenerse en el poder. Sin embargo, varios Cainitas jóvenes se dieron cuenta de hacia donde discurría la corriente política, y pronto se situaron en el entorno de los gobiernos revolucionarios, aunque eso los situara en contra de sus antiguos.

En principio Venezuela resistió el estallido de la revolución. Francisco Miranda fue traicionado y capturado por los realistas y Simón Bolívar tuvo que buscar refugio en Jamaica. Sin embargo, en el plano vampírico la situación se encontraba más matizada. Aunque en 1815 Caracas y gran parte de Venezuela eran un bastión de los realistas, Juan José Saavedra había conseguido proclamarse Príncipe y sus partidarios se enfrentaban en las sombras de la ciudad con los Cainitas. En el resto del país Tomás Marcello y otros Vástagos atacaban un dominio tras otro, debilitando la influencia del Sabbat en el país.

El éxito de Tomás Marcello y los Tremere se debió en gran parte a la formación de un "Sodalicum" un vínculo místico mediante el que siete poderosos Brujos compartían sus poderes y coordinaban sus esfuerzos. Los escasos antitribu Tremere que se habían instalado en Venezuela intentaron hacerles frente, pero fueron barridos uno tras otro.

Aunque los Tremere llevaron el peso de la guerra contra el Sabbat, los Toreador también colaboraron en el esfuerzo común, manipulando los salones del poder para arrebatar los recursos políticos y económicos de sus enemigos. También hubo presencia de otros clanes de la Camarilla, aunque de menor importancia. Durante esta época un triunvirato del clan Brujah, dirigido por Félix Medina, concentraba sus esfuerzos en el dominio de Valencia.

Mientras tanto los Ventrue, dirigidos por Don Pablo Sánchez, un chiquillo de Robert Kross, centraron sus esfuerzos en Colombia y el virreinato de Nueva Granada. Aunque posteriormente los Sangre Azules reclamaron los éxitos de Simón Bolívar como propios e incluso circuló el rumor de que habían convertido al revolucionario en ghoul, lo cierto es que los vampiros se dedicaron a parasitar el camino que los revolucionarios mortales abrían a su paso. En 1819, tras la proclamación de la República de Colombia, con la incorporación de las colonias de Venezuela, Nueva Granada y Quito, los Ventrue también proclamaron su supremacía sobre gran parte del nuevo estado, aunque recibieron una respuesta fría por parte de la coalición Toreador y Tremere de Venezuela.

En 1821, tras la victoria de Carabobo sobre los realistas, Simón Bolívar entraba en Caracas e inició un proyecto centralizador desde Bogotá, arrebatando la autonomía del resto de territorios. El Príncipe Don Pablo de Bogotá, con el apoyo de su sire Robert Kross, mantenía el dominio más importante de la nueva República de Colombia, pero tanto la actitud de Simón Bolívar como de sus protectores no muertos comenzaron a generar descontentos en un momento en que la guerra contra el Sabbat estaba lejos de haber terminado. La Espada de Caín todavía conservaba considerables territorios en México y el virreinato de Perú, y los Cainitas estaban dando señales de reorganización.

EL FIN DE LA GRAN COLOMBIA

Atraídos por el proyecto de Simón Bolívar, otros países pidieron unirse a la Gran Colombia, como Panamá en 1821, o la República Dominicana, que finalmente fue anexionada por Haití. Sin embargo, las rencillas entre Bolívar, el vicepresidente Santander y José Antonio Páez en Venezuela se ahondaron, debido a los celos de los amplios poderes que recibía la figura de Bolívar como presidente de la Gran Colombia, un cargo vitalicio que permitía el nombramiento de un sucesor y en cierta forma era asimilable a una monarquía.

El 30 de abril de 1826 tuvo lugar en Venezuela un movimiento separatista conocido como "La Cosiata" (derivado de "la cosa ésa", que era como denominaban los detractores de Bolívar a la Gran Colombia), dirigida por Páez contra el centralismo del gobierno de Bogotá y de Simón Bolívar, que reaccionó marchando con sus tropas y persuadiendo a Páez de que depusiera las armas, a cambio de reconocerlo como jefe civil y militar de Venezuela. No se trataba tanto de un gesto generoso como del intento de Bolívar de evitar una guerra civil. En cualquier caso, la Cosiata había dejado en evidencia la debilidad interna de la Gran Colombia.

En un intento de unir a las diversas facciones el 9 de abril de 1828 comenzó la Convención de Ocaña, donde las diferencias entre bolivarianos y santanderistas eran evidentes. Los bolivarianos preferían un poder central y presidencial fuerte, mientras que los santanderistas apoyaban el liberalismo y el federalismo. Las negociaciones para reformar la constitución terminaron en fracaso y los bolivarianos abandonaron el recinto proclamando a Bolívar dictador. Frente a la popularidad de los santanderistas el gobierno se militarizó, gobernando por decreto. Al mismo tiempo estallaron conflictos fronterizos con Perú y Bolivia.

Simón Bolívar sufrió un atentado el 25 de septiembre de 1828, en lo que se conoce como la Conspiración Septembrina. El vicepresidente Santander y muchos de sus seguidores fueron condenados a muerte por traición, pero por orden de Bolívar, la condena de Santander fue conmutada por destierro.

Sin embargo, el ambiente político era cada vez más tenso y enrarecido y se produjeron nuevas revueltas. Perú (que no formaba parte de la Gran Colombia) se declaró en contra de Bolívar y Venezuela proclamó su independencia de la Gran Colombia el 27 de diciembre de 1829, nombrando presidente a Páez. El final de la Gran Colombia se aceleró, y Bolívar, cuya salud se deterioraba rápidamente, se vio obligado a dimitir el 8 de mayo de 1830, siendo expulsado del país y muriendo en diciembre.

En mayo de 1830 también se formó el Congreso de Valencia (capital provisional de Venezuela), que confirmó la separación de Venezuela de la Gran Colombia, adoptándose una nueva constitución. La Gran Colombia no duró mucho más, disolviéndose en 1831.

Aunque los Ventrue que apoyaban a Simón Bolívar no discutieron los éxitos de sus aliados de la Camarilla pronto comenzaron a apoyar el centralismo como una forma de recortar la influencia de posibles rivales o competidores. No está claro hasta qué punto Bolívar actuaba por su cuenta o si los Ventrue simplemente apoyaron el centralismo bolivariano simplemente porque convenía mejor a sus intereses, pero el resultado fue el mismo: los demás clanes de la Camarilla protestaron frente al creciente dominio de los Sangre Azules y la mayoría prefirieron apoyar las tesis liberales y federalistas. Pocos fueron los que estaban dispuestos a confirmarse con las migajas que los Ventrue estuvieran dispuestos a arrojarles.

En medio de un gobierno de tensión, tanto entre vampiros como entre mortales, la respuesta del Sabbat llegó con el asesinato del Príncipe de Bogotá en 1828. Aunque Toreador y Tremere negaron su participación, e incluso los Brujos aportaron evidencias místicas que señalaban a un plan orquestado por los Cainitas de Perú, los Ventrue colombianos reaccionaron proclamando la dictadura de Bolívar, y trataron de exigir al resto de los clanes que colaboraran para mantener el proyecto de la Gran Colombia. Aunque sintiéndose ultrajados, los Tremere aceptaron (sobre todo debido a las órdenes del Consejero Xavier de Cinçao), no así los Toreador, que bajo el liderazgo del Príncipe Juan José de Caracas, apoyaron a los santanderistas y fomentaron la autonomía de Venezuela bajo el gobierno mortal de Páez.

Aunque el dominio de la Camarilla podría haberse mantenido a pesar del fin de la Gran Colombia, con la renuncia de Simón Bolívar y la independencia de Ecuador y Venezuela, varios antiguos Ventrue retiraron su apoyo al Directorio de Bogotá. El Príncipe Javier López, del clan Ventrue, y sucesor de Pablo Sánchez, privado de apoyos, fue obligado a abandonar el Principado de Bogotá, y en su lugar se situó a José Ángel Ruiz, un ancilla de escaso poder.

Ante la turbulencia de la política colombiana los Tremere aprovecharon la renuncia del Príncipe de Bogotá para asimismo retirar sus apoyos a un proyecto fracasado que a largo plazo sólo podía provocarles graves pérdidas. Mantuvieron su presencia en Colombia pero decidieron consolidar su influencia en otros países donde los Brujos mantenían mayor fuerza, especialmente Venezuela y Bolivia. En 1831 Tomás Marcello fue nombrado Pontífice de la Gran Colombia, asumiendo el liderazgo de su clan sobre el antiguo territorio gobernado por Simón Bolívar.

LA REVOLUCIÓN DE LAS REFORMAS Y LA GUERRA FEDERAL

Tras su separación de la Gran Colombia, el nuevo jefe político de Venezuela fue José Antonio Páez, quien juró como presidente el 11 de abril de 1831, con Diego Bautista Urbaneja como vicepresidente. En torno a su figura el presidente Páez configuró el Partido Conservador, integrado en su mayoría por militares que habían participado en las guerras de independencia. Durante sus primeros años de gobierno se consolidó la paz con los países vecinos y la economía venezolana comenzó a recuperarse estimulada por la Ley de Libertad de Contratos de 1834 y la masiva exportación de café.

En 1835 Páez delegó el poder en José María Vargas, el primer presidente civil de Venezuela, pero los militares liberales, dirigidos por Santiago Mariño y Julián Castro, no estaban conformes con la decisión, que mantenía a los conservadores en el poder, y se levantaron en armas para exigir la restauración de la Gran Colombia y el fin del poder de la oligarquía venezolana. En principio los bolivarianos consiguieron triunfar designando como presidente a Santiago Mariño, pero tras intentar conseguir el apoyo de Páez, éste restauró al presidente Vargas en el gobierno y derrotó la rebelión liberal. Vargas terminó dimitiendo y su gobierno fue concluido por Carlos Soublette.

Páez volvió a resultar elegido presidente de Venezuela en 1838, en medio de una crisis económica mundial que golpeó duramente a Venezuela y con el resurgimiento de los liberales, representados por Antonio Leocadio Guzmán, al mismo tiempo que en política exterior iniciaba disputas territoriales con los británicos por el territorio de Esequibo en la Guayana Británica.

Carlos Soublette fue elegido de nuevo presidente en 1843 y en 1847 fue elegido el general José Tadeo Monagas, que terminó rompiendo con los conservadores, que trataron de deponerlo mediante un atentado al Congreso en 1848, que fracasó. El general se aseguró de que su hermano José Gregorio Monagas fuese elegido presidente en 1851, aprobando la abolición definitiva de la esclavitud en 1854. José Tadeo volvió al poder en 1855 pero su gobierno autoritario fue derrocado por la Revolución de Marzo de 1858, dirigida por Julián Castro, que fue nombrado Presidente Provisional en la Convención de Valencia y posteriormente Presidente Interino, convirtiendo de nuevo Valencia en la capital provisional de Venezuela. El país pasó a llamarse temporalmente Estados Unidos de Venezuela. Sin embargo, las tímidas reformas no fueron suficientes para los liberales más radicales, y las medidas para contentar la oposición llegaron demasiado tarde.

La revolución degeneró en una guerra de guerrillas. Al principio los liberales obtuvieron varios triunfos, a pesar de la muerte en combate de su líder Ezequiel Zamora en 1860. El mando liberal fue ocupado por Juan Crisóstomo Falcón, que obtuvo numerosos refuerzos y apoyo. Finalmente en 1863 se firmó el Tratado de Coche, que significó la victoria de los liberales y su acceso al poder. Falcón asumió la presidencia, promulgando un Decreto que Garantías que eliminó la pena de muerte y ratificó una nueva constitución. No obstante, surgieron varios caudillos regionales con ejércitos propios que mantuvieron el control de grandes territorios, y que obstaculizaron las reformas liberales.

Como había ocurrido en la Gran Colombia, una vez estabilizada la situación en Venezuela los clanes de la Camarilla comenzaron a intrigar para extender su influencia. En principio el Príncipe Juan José Navarra de Caracas y sus seguidores Toreador consiguieron apoderarse de la mayoría de los dominios más importantes, pero pronto su expansión fue detenida ante el empuje de los Brujah, liderados por Félix Medina, quien se había proclamado Príncipe de Valencia. Medina y los Brujah apoyaron el ascenso de los liberales frente a los Toreador, que habían infiltrado sus principales apoyos políticos en los terratenientes conservadores. El triunfo de los militares liberales en 1835 fue un aviso del precario poder de los Toreador, que recurrieron a los Tremere para mantenerse en el poder.

Tomás Marcello y los Brujos venezolanos estuvieron más que satisfechos de ayudar al Príncipe de Caracas, y su alianza consiguió detener el avance de los Brujah y sus partidarios. Sin embargo, los dos clanes comprendieron que para mantener su influencia sobre los salones del poder debían diversificar sus intereses. Los vientos del cambio ya habían acabado con el absolutismo con las sucesivas revoluciones y estaba claro que los políticos mortales no podían conservar indefinidamente el poder.

Durante buena parte de la década de 1840 una nueva generación de Toreador y Tremere surgió de entre las filas de los políticos liberales y la clase media venezolana, entrando en competencia directa con los Brujah. Hubo choques entre los clanes, pero el Príncipe de Caracas consiguió afrontar los sucesivos cambios de poder político y encauzar las sucesivas reformas en su beneficio.

Por lo que se refiere a los Tremere durante esta época se dedicaron a recabar nuevos apoyos entre otros clanes. Los Brujah se mostraron reacios a alcanzar pactos y los Ventrue todavía se encontraban resentidos por el fracaso de la Gran Colombia (del que culpaban a los Decadentes y los Brujos), por lo que los Tremere comenzaron a buscar apoyos más allá de la Camarilla, estableciendo contactos con varios Vástagos indígenas de los clanes Gangrel y Nosferatu. Los Brujos les ofrecieron protección frente a sus rivales y respeto a sus dominios a cambio de sus apoyos llegado el momento. De esta manera consiguieron extender su influencia y la de la Camarilla sobre la mayor parte de Venezuela, aunque lo cierto que el apoyo de muchos de estos nuevos aliados a la política de la secta era meramente nominal, y siempre supeditado a que sus propios intereses fueran respetados.

Cuando estalló la Revolución de 1858 el Príncipe de Caracas y los Toreador se encontraban mejor preparados. Los peones de los Brujah entre los liberales fueron neutralizados por sus propios compañeros y de hecho, el propio dominio de Valencia resultó convulsionado por las intrigas de los clanes. En 1860 el Príncipe Félix Medina resultaba destruido por dos de sus chiquillos que lo traicionaron, y el dominio de Valencia fue ocupado por los Toreador y los Tremere.

Sin embargo, una nueva facción se había introducido en las intrigas de la Estirpe, aunque su influencia tardaría en notarse.

EL LIBERALISMO AMARILLO

Las medidas del presidente Falcón provocaron el descontento de los conservadores y los disidentes liberales, que terminaron uniéndose en 1867 y se alzaron en la llamada Revolución Azul. A mediados de 1868 los “azules,” capturaron Caracas, instaurando un gobierno presidido por Guillermo Tell Villegas y José Ruperto Monagas.

Sin embargo, los liberales estaban lejos de ser derrotados, y pronto comenzaron a preparar su retorno al poder. Antonio Guzmán Blanco (hijo de Antonio Leocadio Guzmán) buscó el apoyo de caudillos federalistas como Joaquín Crespo y Francisco Linares. En febrero de 1870 los liberales se alzaron en armas en el centro y el oeste de Venezuela, tomando Caracas en Abril.

Antonio Guzmán se convirtió en el nuevo presidente de Venezuela, iniciando una serie de medidas dirigidas a modernizar el país. Bajo su gobierno se reestructuraron los tribunales, se promovió la educación, se convirtió el peso venezolano en la moneda nacional, se fomentó la agricultura y las obras urbanísticas y se combatió el poder de los caudillos regionales, algunos de los cuales se habían alzado contra el nuevo gobierno liberal. Asimismo, el gobierno debilitó el poder de la Iglesia Católica, arrebatándole funciones que tradicionalmente había monopolizado. Se confiscaron bienes eclesiásticos, se disolvieron conventos y se rompieron relaciones con la Santa Sede.

En 1877 el presidente Guzmán Blanco viajó a Europa, tras ceder el mando a Francisco Linares, que poco después inició un movimiento en su contra y detuvo su política reformista. El descontento provocó el estallido de la Revolución Reivindicativa de 1879, que derrocó a Linares y dio comienzo a un nuevo gobierno de Guzmán Blanco. Se adoptó el bolívar como nueva moneda nacional, y se continuaron

con las medidas progresistas de años anteriores. Nuevamente Guzmán Blanco cedió el mando a Joaquín Crespo, y de nuevo el descontento político le llevó a otro mandato, retirándose en 1887 y dejando a Hermógenes López como presidente interino para la transición, sucedido por Juan Pablo Rojas y en 1890 fue elegido Raimundo Anduela, por un período de dos años, pero su intento de prolongar su mandato provocó la Revolución Legalista de 1892, encabezada por Joaquín Crespo, que le derrocó del poder. El presidente Crespo asumió el poder en octubre y aprobó una nueva constitución que aprobaba el voto directo y la delimitación de la presidencia a cuatro años. Se produjo un nuevo conflicto con Inglaterra y Alemania por el impago de la deuda exterior, que en esta ocasión fue arbitrado por el Tribunal de la Haya.

Durante la presidencia de Crespo la corrupción y la deuda pública se dispararon, pero consiguió permanecer en el poder gracias al apoyo de los militares. Su sucesor, Ignacio Andrade, venció en las elecciones de 1897, pero su rival José Manuel Hernández rechazó los resultados y lo acusó de fraude, rebelándose en 1898. Aunque pereció en batalla, el presidente Crespo consiguió derrotar el alzamiento.

A finales del siglo XIX las reformas liberales habían terminado dejando en Venezuela un resultado de recesión económica, pero con grandes avances en la cultura, la industria y el urbanismo.

La segunda mitad del siglo XIX fue en gran parte un período de consolidación para la Camarilla en Venezuela. La alianza entre Toreador y Tremere, aunque no se formalizó, quedó establecida mediante una serie de pactos individuales entre varios Príncipes y los Brujos. En conjunto los Toreador gobernaban la mayoría de los dominios venezolanos, pero la influencia de los Tremere, aunque menos evidente y más discreta, no dejó de incrementarse.

La figura del Pontífice Tomás Marcello fue vital para la expansión de los Brujos. Aunque reconocido entre los suyos, los Vástagos más tradicionalistas tendían a considerar a los Tremere como “extranjeros,” e incluso comenzaron a circular rumores sobre el pasado mortal del Pontífice, a quien acusaban de ser un “bastardo de los Giovanni.” Sin embargo, frente al desprecio de los tradicionalistas de la Camarilla, el Pontífice reaccionó reclutando entre sus filas entre las minorías. Muchos de los Brujos Abrazados durante esta época eran mestizos, pardos e incluso algunos esclavos y nativos. La llegada de emigrantes también provocó la llegada de varios Tremere extranjeros, atraídos por la tolerancia del Pontífice hacia los elementos menos “ortodoxos” del clan. Esta política permitió que los Brujos adquirieran aliados entre clanes como los Gangrel y los Nosferatu, que contaban con gran influencia entre los elementos más “bajos” de la sociedad venezolana, frente a la orgullosa oligarquía criolla que constituía el salón de juegos de los Toreador.

Hubo algunos roces e intrigas entre la Estirpe de Venezuela, pero en conjunto fue una época de prosperidad para los Vástagos del país. Durante esta época se configuraron la mayoría de los dominios actuales, y muchos de los Vástagos que fueron Abrazados en estos años terminaron convirtiéndose en Príncipes o Primogénitos. Sin embargo, hacia mediados de la década de 1880 comenzó a generarse cierto descontento. Algunos Toreador especialmente arrogantes, se resentían de su alianza con los Tremere, y algunos trataron de romper con sus aliados buscando nuevos apoyos. Sin embargo, muchos pagaron su atrevimiento perdiendo su poder ante otras facciones en ascenso o incluso ante otros miembros más jóvenes de su propio clan y que no tenían ningún inconveniente en compartir el poder establecido.

El estallido de la revuelta de José Manuel Hernández en 1897 coincidió con un escándalo en la Estirpe de Caracas. El Príncipe fue acusado de pertenecer en secreto al Sabbat, y la Primogenitura se dividió entre quienes daban crédito a la acusación y quienes la rechazaban de pleno. El Príncipe admitió haberse relacionado con los Cainitas durante su juventud, pero que aquella relación había quedado en el pasado. Los Tremere, representados por su Pontífice, aceptaron la explicación, consiguiendo el apoyo de los representantes Gangrel y Nosferatu. Sin embargo, poco tiempo después llegó un enviado de Don Antonio de la Cruz, Justicar del clan Brujah, que declaró al Príncipe depuesto.

Comenzó un enfrentamiento entre los partidarios y detractores del Príncipe de Caracas, que desapareció cuando varios arcontes trataron de detenerlo. Sin embargo, pocas noches después era descubierto y destruido en su refugio. La “Noche de las Llamas” encontró cierto eco en otros dominios cuando la muerte del Príncipe fue utilizada como arma política, y constituyó un duro golpe para la Camarilla de Venezuela.

Tras varios meses de disturbios, los Tremere revelaron que las acusaciones contra el Príncipe habían sido orquestadas por los Seguidores de Set, que desde hacía décadas disponían de un templo oculto en Caracas. Las Serpientes de Arena habían corrompido al Primogénito Brujah, a quien habían prometido que ayudarían a convertirse en Príncipe de Caracas. Ante las evidencias el Justicar Brujah tuvo que aceptar que había sido engañado y junto a sus arcontes declaró la guerra a los Setitas. El conflicto se prolongó durante cerca de un año pero finalmente tres templos de las Serpientes venezolanas fueron encontrados y destruidos.

Cuando las cenizas del conflicto se hubieran enfriado, la Primogenitura de Caracas se reunió, reconociendo a Don Tomás Marcello como nuevo Príncipe de la ciudad.

LA HEGEMONÍA ANDINA

El militar y ex diputado Cipriano Castro acusó al presidente Ignacio Andrade de violar la constitución, por lo que organizó desde Táchira un levantamiento militar de carácter restaurador con Juan Vicente Gómez. La Revolución Liberal Restauradora de 1899 hizo huir de Venezuela a Ignacio Andrade, y situó en el poder a Castro, que sin embargo mantuvo en sus cargos a algunos ministros del gobierno derrocado. En 1901 la Asamblea Nacional Constituyente lo eligió presidente y a Gómez como segundo vicepresidente. Al igual que sus predecesores combatieron las sediciones internas con autoritarismo. En 1903 triunfó sobre una revolución liderada por el banquero Manuel Antonio Matos, que fue la última de las grandes rebeliones caudillistas.

El presidente Castro mantuvo una política antiimperialista contra las grandes potencias extranjeras, negándose a pagar la deuda nacional con el Reino Unido y Alemania, lo que provocó temporalmente el bloqueo naval de estos países hasta que Venezuela aceptó reanudar los pagos.

En 1908 Cipriano Castro viajó a París para someterse a un tratamiento médico, pero apenas unos días después su amigo y vicepresidente Juan Vicente Gómez llevaba a cabo un golpe de estado en diciembre, prohibiendo el regreso de Castro a Venezuela. Gómez fue oficialmente elegido presidente en 1910, cuando el Congreso lo eligió para un mandato de cuatro años, pero en 1914 decidió permanecer en el poder y suspendió las elecciones, estableciendo una nueva constitución que designaba presidentes constitucionales por siete años. De esta manera Gómez impuso una serie de gobernantes títeres como Victorino Márquez (1914 – 1915) y Juan Bautista Pérez (1929 – 1931) que actuaron como fachada para su poder. Se mostró implacable con la oposición y quienes se atrevieron a cuestionarle, y muchos prisioneros políticos fueron condenados a trabajos forzados. Para acabar con las protestas de los estudiantes cerró la Universidad Central de Venezuela durante diez años. Sin embargo, también llevó a cabo una importante política social y económica, promulgando la primera Ley del Trabajo, creó bancos para obreros y agricultores, inició la explotación petrolera en el Lago Maracaibo controlada por el propio Gómez y compañías petrolíferas extranjeras (Creole Petroleum y Royal Dutch Shell), que provocó una intensa migración a las ciudades, y consiguió la cancelación de la deuda externa en 1930. A pesar de las revueltas estudiantiles de 1928 y dos intentos de golpe de estado militar en 1929, en conjunto consiguió la pacificación del país, acabando con los grandes caudillos surgidos durante el siglo XIX y creó la Academia Militar de Venezuela para consolidar el ejército venezolano. Juan Vicente Gómez murió en 1935 y su régimen se considera la dictadura más férrea y estable que ha tenido Venezuela.

Con el nombramiento de Tomás Marcello como Príncipe de Caracas surgieron algunos problemas. Algunos descendientes de su predecesor Juan José Saavedra consideraban que tenían más derecho a ocupar esa posición. Sin embargo, el anterior Príncipe había gobernado a su prole con mano de hierro para evitar posibles traiciones o un exceso de ambición, y como resultado, tras su desaparición el clan Toreador se encontraba demasiado débil y dividido. De hecho, muchos Decadentes menos impulsivos se apresuraron a reconocer al nuevo Príncipe y a pactar con los Brujos para mantener su propio poder.

Sin embargo, durante los primeros años del siglo XX la situación de la Camarilla en Venezuela no terminaba de estabilizarse, pero poco a poco los demás clanes se adaptaron a la nueva situación y redirigieron sus intrigas hacia otros asuntos. La situación política en el ámbito mortal ofrecía muchas oportunidades, y varios vampiros, especialmente de los clanes Brujah y Ventrue, aspiraban a desafiar la alianza entre Toreador y Tremere.

Pero los Brujos venezolanos no querían jugarse todo a una sola carta. Durante este período reclutaron nuevos apoyos entre los clanes Gangrel y Nosferatu, especialmente entre los que habitaban entre los indígenas, y les ayudaron a hacer frente a los vampiros “blancos” que los consideraban un blanco legítimo y fácil.

Aunque actualmente muchos Vástagos consideran que el presidente Juan Vicente Gómez fue un peón cuidadosamente preparado por los Tremere, lo cierto es que su golpe de estado sorprendió a los Brujos, pero pronto supieron valorar su actitud ambiciosa y parasitaron su entorno para ajustarlo a sus intereses. Las décadas de gobierno de la Hegemonía Andina fueron un período de esplendor y expansión para los Tremere venezolanos, y especialmente para el Príncipe de Caracas, que procuró apartar cualquier obstáculo sobrenatural de su camino. Gracias a la política del presidente Gómez, el poder de los dominios venezolanos fue recortado en beneficio de Caracas, y aunque el Príncipe Tomás Marcello no se molestó en establecer una hegemonía sobre los demás Príncipes de Venezuela, sus subordinados y Regentes tejieron una red firme y fuerte sobre el conjunto del país, extendiendo la influencia del clan.

Aunque algunos Tremere pidieron reclutar al presidente Gómez entre sus filas, les resultaba mucho más útil como mortal, y ante las suspicacias de otros clanes y quizás temiendo que el Abrazo desestabilizara a los propios Brujos, finalmente lo dejaron morir en paz, aunque se rumorea que el Príncipe de Caracas atrapó su espíritu y todavía le pide consejo en ocasiones.

LA TRANSICIÓN A LA DEMOCRACIA

Tras la muerte de Juan Vicente Gómez, el general Eleazar López Contreras fue nombrado presidente constitucional por siete años. Inició un cambio en las instituciones para crear un período de transición hacia la democracia, decretando una amnistía y restableciendo la libertad de prensa, accediendo en parte a las peticiones de mayores libertades civiles. Reformó la constitución reduciendo el período presidencial de siete a cinco años y dirigió su política a la creación de programas asistenciales, obras sociales y la creación del Banco Central de Venezuela en 1940.

Al término de su mandato en abril de 1941 el Congreso designó como presidente a Isaías Medina Angarita, que promulgó una ley de Hidrocarburos que incrementó las ganancias de Venezuela y limitó la participación de empresas multinacionales. Se decretó la elección directa de diputados, el sufragio femenino, legalización de partidos y regreso de exiliados. Durante la Segunda Guerra Mundial apoyó a los Aliados e intentó la anexión de las Antillas Neerlandesas. También firmó un tratado de límites con Colombia e Inglaterra, que tuvo un recibimiento negativo.

En 1945 se produjo un golpe militar dirigido por los Tenientes Coroneles Marcos Pérez Jiménez, Luis Llovera Páez y Carlos Delgado Chalbaud, que disentían con la apertura política del gobierno venezolano y muchas medidas de Medina. Se instauró entonces una Junta Revolucionaria de Gobierno que convocó comicios libres y directos de los que surgió presidente el escritor Rómulo Gallegos en 1948. Sin embargo ese mismo año se producía un nuevo golpe militar que devolvía el poder a los mismos Tenientes Coroneles sublevados tres años antes, y que derogaron la constitución de 1947. Carlos Delgado Chalbaud era el designado como presidente después de que la Junta Militar convocara elecciones, pero fue secuestrado y asesinado, según se rumorea a instigación de Marcos Pérez Jiménez, que ejercía como Ministro de Defensa. Fue designado entonces como presidente Germán Suárez Flamerich.

Marcos Pérez Jiménez tuteló el nuevo gobierno hasta diciembre de 1952, cuando se convocaron nuevas elecciones, pero ante la victoria de los opositores frente al partido oficialista, las elecciones fueron suspendidas. Entonces Pérez Jiménez asumió todos los poderes de la Junta Militar y en abril de 1953 fue nombrado presidente por cinco años. Su gobierno se convirtió en una dictadura personalista que recortó las libertades civiles y censuró los medios de comunicación, encarcelando y ejecutando a los opositores y extendiendo la represión, lo que fue acumulando un progresivo descontento. Fue apoyado por los Estados Unidos por su lucha contra el comunismo y la importancia de la industria petrolera venezolana. Sin embargo, a pesar de sus medidas dictatoriales, durante el gobierno de Pérez Jiménez se desarrolló la industria y se llevaron a cabo numerosas obras públicas, fomentando la inmigración europea.

En diciembre de 1957 se convocó un plebiscito para definir la permanencia de Pérez Jiménez durante otro mandato, pero aunque los boletines oficiales le dieron la victoria, se trató de un fraude orquestado. Las Fuerzas Armadas se dividieron entre sus seguidores y detractores, produciéndose una rebelión fallida el día de Año Nuevo de 1958. La crisis política originada provocó un movimiento cívico militar que el 23 de enero obligó a Pérez Jiménez a huir a la República Dominicana y posteriormente a España con su familia.

El 24 de enero se formó una Junta de Gobierno que preparó una convocatoria de elecciones y acabó con varios intentos de golpe de estado por parte de seguidores de Pérez Jiménez. Se legalizaron varios partidos políticos moderados por el llamado Pacto de Punto Fijo, que excluía a los partidos de izquierda. Finalmente fue elegido presidente Rómulo Betancourt, que asumió su cargo en febrero de 1959.

Viendo el buen resultado de la dictadura de Juan Vicente Gómez, los Tremere decidieron apoyar a un nuevo hombre fuerte que dirigiera el país, aunque durante varios años permitieron que las diversas facciones políticas preparara una transición supuestamente democrática, finalmente apoyaron a varios descontentos en el ejército venezolano sin favorecer a ninguno, esperando que surgiera un candidato adecuado.

Marcos Pérez Jiménez se convirtió en el elegido de los Brujos, debido a su carácter intrigante y actitud despiadada. Como había ocurrido con el presidente Gómez su gobierno benefició a los Tremere, pero a medida que pasaban los años se dieron cuenta de que generaba un excesivo descontento entre la población civil. No sólo los Brujah desplegaron sus peones entre la creciente oposición, sino que además algunos de sus aliados tradicionales, entre los clanes Gangrel, Nosferatu y Toreador se resentían ante la dictadura militar que perjudicaba sus intereses. Los Tremere realizaron algunas concesiones pero no fueron suficientes.

Finalmente en 1957, comprendiendo que la situación se estaba volviendo demasiado peligrosa, los Tremere dejaron de lado a Pérez Jiménez y no intervinieron cuando militares y civiles rechazaron la fraudulenta victoria oficial y lo obligaron a exiliarse del país. Permitieron que sus aliados Toreador infiltraran su influencia en la Junta de Gobierno que tuteló la transición a la democracia, pero al mismo tiempo intervinieron para que los partidos de izquierda, territorio tradicional de los Brujah venezolanos, fueran marginados del poder. De esta manera, a pesar de tener que realizar importantes concesiones políticas, los Tremere consiguieron mantener a sus aliados y la estabilidad de la Camarilla. Marginados nuevamente, muchos Brujah se unieron a los Anarquistas, aunque lo cierto es que ya estaban habituados a operar en la clandestinidad.

LA ERA DEL PUNTO FIJO Y LA VENEZUELA SAUDITA

La nueva era democrática trajo consigo numerosos cambios políticos y económicos. El presidente Betancourt otorgó más concesiones petroleras a las empresas que operaban en el país. Paralelamente se adelantó una ley de Reforma Agraria para detener el declive de la producción agrícola y en 1961 se sancionó una nueva constitución. Sin embargo el nuevo orden fue amenazado desde el exterior por el dictador dominicano Trujillo, que deseaba restablecer una dictadura en Venezuela. Desde el interior, los grupos y partidos de izquierdas excluidos por el Pacto de Punto Fijo iniciaron una insurgencia armada, apoyada por el Partido Comunista de Venezuela. En 1962 se produjeron dos revueltas fallidas.

En las elecciones de 1963 resultó elegido presidente Raúl Leoni. Su gobierno comenzó con una coalición de partidos a la que se denominó "Amplia Base." Aunque su gobierno fue de concordia general y entendimiento entre los sectores de la población, tuvo que enfrentarse a numerosos ataques de la guerrilla de izquierdas, pero hacia 1967 varias facciones guerrilleras abandonaron la lucha armada por la política electoral, a medida que el gobierno venezolano se mostraba más flexible con los partidos de izquierdas.

En 1968 resultó elegido presidente Rafael Caldera, que pactó una tregua definitiva con la guerrilla y legalizó el Partido Comunista. Y en 1974 asumió la presidencia Carlos Andrés Pérez, bajo cuyo gobierno se incrementaron los beneficios debido a la exportación de petróleo y la población venezolana alcanzó un elevado nivel de vida debido al crecimiento acelerado del PIB, que llevó a acuñar el término de "Venezuela Saudita" para describir este período de prosperidad. En 1975 se nacionalizó la industria del hierro y en 1976 la del petróleo. Este período de prosperidad continuó con el siguiente presidente, Luis Herrera Campins, pero hacia el final de su mandato el país se endeudó internacionalmente, debiendo recurrir al Fondo Monetario Internacional. En 1983 se produjo el llamado Viernes Negro, que llevó a la devaluación del bolívar y desató una fuerte crisis económica.

El nuevo presidente, Jaime Lusinchi, fue incapaz de contrarrestar la crisis y los índices de corrupción se dispararon. Durante su mandato hubo un momento de tensión militar con Colombia por la soberanía del Golfo de Venezuela, pero finalmente el conflicto se resolvió mediante el diálogo.

Carlos Andrés Pérez fue elegido de nuevo presidente en 1989 en un momento de gran inestabilidad debido a la crisis y el incremento de los precios, que produjo una revuelta popular conocida como "El Caracazo," que fue reprimida violentamente por la policía y el ejército y dejó miles de muertos y desaparecidos. Durante este período convulso también se produjeron dos intentos de golpe de estado militar, que fracasaron por los escasos apoyos, pero contribuyeron a desacreditar la figura del presidente.

Antes de concluir su mandato en 1993 Carlos Andrés Pérez fue destituido por el Congreso Nacional acusado de corrupción. Rafael Caldera llegó de nuevo al poder en 1994, pero a pesar del apoyo popular recibido, su gobierno resultó ineficaz y no consiguió cumplir varias de sus promesas electorales. Se vio obligado a recurrir de nuevo al Fondo Monetario Internacional y realizó un proceso de apertura de la industria petrolera que muchos consideraron un inicio de privatización.

El nuevo período democrático en Venezuela renovó los lazos entre Toreador y Tremere, a menudo unidos en la mayoría de los dominios frente a los Brujah, que apoyaban a la guerrilla izquierdista, y que ocasionalmente reclutaban el apoyo de otros clanes de la Camarilla o incluso ajenos a ella, como los Seguidores de Set, que disponían de gran fuerza e influencia en la vecina Colombia. Otros clanes apoyaban a una facción u otra según sus intereses, pero en general las intrigas entre dominios no alteraron el orden establecido. El Príncipe de Caracas ejercía su influencia a través del clan Tremere, ejerciendo su hegemonía sobre el conjunto del país.

Irónicamente, la legalización del Partido Comunista debilitó el poder de los Brujah, pero varios ancillae del clan asumieron el desafío democrático y comenzaron a combatir a sus adversarios políticos a través de las instituciones, al mismo tiempo que defendían los derechos de los Anarquistas utilizándolos en su estrategia.

Durante la década de 1970 los Ventrue, apoyados por varios antiguos estadounidenses, trataron de introducir su influencia en la industria petrolera venezolana, para consolidar su poder frente a la alianza entre Toreador y Tremere. Aunque no consiguieron llevar a cabo sus objetivos de privatización, sí se apoderaron de varias concesiones y al mismo tiempo desviaron gran parte de los beneficios a través de los políticos corruptos. Los demás clanes no tardaron en reaccionar, y por la misma época comenzó "La Guerra del Petróleo," en la que varios Vástagos trataron de imponerse entre sus rivales por el control de la industria petrolera a través de sus peones, contribuyendo a fomentar la ineficacia y la corrupción.

En 1989 el Sabbat, procedente de Colombia, lanzó un ataque marítimo contra Caracas. Aunque consiguieron destruir a varios Vástagos, los Cainitas fueron rechazados y los Tremere realizaron varias incursiones en el país vecino como represalia. Quienes criticaban el gobierno de los Brujos acallaron sus voces.

Los ataques del Sabbat contra Venezuela fueron seguidos por un período de inestabilidad económica que provocó una crisis social. Varios ancillae de los clanes Brujah y Toreador trataron de aprovechar la crisis para hacerse con el poder, y en algunos casos lo consiguieron, pero los Tremere se aseguraron de que las intrigas siguieran un curso adecuado, oponiéndose a los golpes de estado y las actividades de los Anarquistas.

EL ASCENSO DE HUGO CHÁVEZ Y LA SITUACIÓN POLÍTICA ACTUAL

El 4 de febrero de 1992 el comandante Hugo Chávez lideró un golpe de estado contra el presidente Carlos Andrés Pérez, que fracasó. Chávez fue encarcelado y posteriormente indultado, pero a partir de ese momento comenzó a gozar de una gran popularidad, que utilizó para ascender electoralmente durante el período de crisis y finalmente en 1998 fue elegido presidente de Venezuela por mayoría de votos, contando con el apoyo de su propio partido, el Movimiento V República y una alianza de fuerzas de izquierda conocida como “Polo Patriótico,” conformado por socialistas y comunistas.

Al año siguiente el nuevo gobierno de Chávez convocó un referéndum para aprobar una nueva constitución, en la cual se adoptó República Bolivariana de Venezuela como nuevo nombre del país. La política de Chávez, en lo que denominaba como Revolución Bolivariana, generó un amplio apoyo de sus partidarios entre las clases populares, especialmente castigadas por la crisis, y un gran rechazo entre los sectores de la oposición. En política exterior se fomentaron los lazos con los países árabes productores de petróleo y con el gobierno comunista de Cuba. Desde un principio Hugo Chávez fomentó un discurso populista y antiimperialista contra los Estados Unidos, si bien su discurso nunca derivó en acciones concretas, sino mas bien en actos puntuales y propagandísticos.

A finales de 1999 las abundantes lluvias provocaron varios derrumbes y corrimientos de tierra en varios puntos de Venezuela, y muy especialmente en la costa. Los estados de Miranda y Vargas fueron los más afectados. Tras la catástrofe se estima que fallecieron entre 10.000 y 30.000 personas.

Contrariamente a los rumores exagerados de que los Brujah habían preparado el ascenso de Hugo Chávez, lo cierto es que los primeros Vástagos que se interesaron por él pertenecían al clan Ventrue, nostálgicos que recordaban las noches del libertador Simón Bolívar. Unos y otros pretendieron utilizarlo para llevar a cabo sus fines políticos, pero resultaron chasqueados. A pesar de sus pretendidos ideales “bolivarianos,” el nuevo presidente pronto demostró estar fuera de su control, con un ideario populista y personalista que resultaba demasiado familiar para quienes habían observado el caudillismo de los siglos XIX y XX.

Aunque la llegada al poder de Hugo Chávez perjudicó a las élites tradicionales influenciadas por Toreador y Tremere, lo cierto es que ningún clan pareció beneficiarse especialmente de su política nacionalista y socializadora, a menudo demasiado errática. Sin embargo, creó nuevas oportunidades y espacios de intrigas para los Vástagos dispuestos a navegar en las convulsas corrientes políticas del momento.

Actualmente la alianza no escrita entre Toreador y Tremere continúa siendo la facción más poderosa entre la Estirpe de Venezuela, aunque no todos los protagonistas siguen siendo los mismos. El poder de sus adversarios Brujah y Ventrue se ha incrementado, aunque continúa siendo insuficiente, y el ascenso fulgurante de Hugo Chávez no les ha resultado tan provechoso como esperaban. La marcha de los Gangrel de la Camarilla ha generado cierta inestabilidad en algunos dominios, aunque en otros todavía mantienen su presencia en la secta. Al mismo tiempo los Seguidores de Set han experimentado un renacimiento, y se están preparando para realizar otro intento para apoderarse del poder, aunque en esta ocasión dejarán que sean otros quienes paguen las consecuencias...

LÉXICO VAMPÍRICO VENEZOLANO

Acoquine: Röttschreck.

Alebestrarse: Caer en Frenesí.

Arrechera: Frenesí.

Arrecho: Brujah.

Bagre: Nosferatu.

Bolso: Un neonato. A menudo en sentido despectivo, para reflejar sus pocas luces.

Bucear: Mirar o acechar a alguien con la intención de beber su sangre.

Cachear: Alimentarse sin permiso en el territorio de otro vampiro, o de uno de sus criados o favoritos. Es un acto muy insultante.

Cachifo: Un término despectivo para dirigirse al Príncipe o una figura de autoridad.

Callapero: Antiguo, especialmente uno despiadado y abusivo.

Candelerero: Diabolista, o un vampiro que ha matado a otros.

Carajito: Chiquillo.

Conchudo: Un fugitivo o proscrito por la Camarilla.

Culebra/Culebrero: Seguidor de Set.
Dar el palo de sangre: Alimentarse de forma excesiva, por lo general matando al recipiente o llamando indebidamente la atención.
Empepe: Vínculo de Sangre. “Estar empedado” es sinónimo de estar Vinculado.
Filo: Hambre.
Flux: Ventrue. En general un antiguo especialmente envarado.
Gamelotero: Malkavian.
Guachimán: Del inglés Watchman: Vigilante. Un ghoul o vampiro que realiza labores de guardián. En ocasiones se utiliza como Arconte, pero en sentido despectivo.
Indio: En general, cualquier vampiro indígena.
Ir de bala fría: Cazar de forma torpe o despreocupada.
Jalabolas: Normalmente se utiliza para un adulator, aunque entre los vampiros a menudo se refiere a los favoritos del Príncipe. También se utiliza como sinónimo despectivo de una Arpía.
Jamonear: Beber de un recipiente hasta desangrarlo por completo.
Jugo: Sangre.
Jujú: Un Abrazo no permitido.
Lambucio: Caitiff.
Malandro: Anarquista.
Marcelo: Tremere. Derivado del nombre del Pontífice Tomás Marcello, Príncipe de Caracas.
Matadero: Un territorio de caza donde es fácil alimentarse.
Rancho: Refugio.
Rascarse: Beber sangre en exceso.
Raspado: Sangre muerta, de cadáver.
Rústico: Gangrel.
Sanguche: Un recipiente, sobre todo si es compartido por varios vampiros.
Satanitos: El Sabbat.
Sifrino: Toreador.
Taguara: Un territorio de caza en los barrios bajos.

DOMINIOS VAMPÍRICOS DE VENEZUELA

CARACAS NOCTURNO

PRESENTACIÓN

Conocida como Santiago de León de Caracas, la capital de Venezuela es una de las principales ciudades de Sudamérica y el principal centro administrativo, financiero, político, comercial y cultural del país. Se encuentra situada a 15 km del mar Caribe, separada por el Parque Nacional Guaraira Repano, que también constituye el principal pulmón natural de la ciudad. Como muchas ciudades sudamericanas se encuentra densamente poblada y dentro de un espacio limitado entre las montañas, por lo que ha tenido que crecer verticalmente.

Aunque ignorada durante mucho tiempo por los vampiros, actualmente Caracas es uno de los principales dominios de la Camarilla en Sudamérica. Las intrigas y conflictos habituales entre los no muertos contrastan con la mano firme de sus antiguos gobernantes, que a menudo se reservan la última palabra cuando la situación parece a punto de descontrolarse. Muchos también la consideran la capital Tremere de Sudamérica y la presencia de los Brujos (o Marcelos, como son conocidos coloquialmente) ha constituido una constante desde las noches de la independencia.

TEMA Y AMBIENTE

Tema: Rumores y mitos. Bajo una fachada de orden, el dominio de Caracas se ha construido sobre una serie de mentiras asumidas por el conjunto de la Estirpe como algo natural, aunque la verdad puede resultar mucho más siniestra y preocupante. Y muchas veces los rumores resultan ciertos. Desde el “pasado bastardo del Príncipe,” pasando por los muchos atribuidos a los Tremere, los rumores sobre la autoría de tal o cual desaparición, los personajes de una Crónica ambientada en Caracas deberían quedar atrapados en una telaraña de desinformación, de forma que al final no puedan determinar qué es verdad y lo que no.

Ambiente: Ubicada junto al mar Caribe, y rodeada por un cerro montañoso, durante buena parte del año Caracas permanece envuelta por una niebla marina. Con una población multiétnica y un elevado costo de vida, junto con los problemas de violencia e inseguridad de las últimas décadas, constituye un ambiente muy apetecible para los Vástagos. Desde el centro histórico donde se alzan los edificios de las grandes empresas y bancos hasta las montañas donde han surgido los *ranchos* y chabolas, Caracas ofrece un escenario lleno de contrastes y muy atractivo para todo tipo de Crónicas

TRASFONDO HISTÓRICO

Aunque parece que ya a mediados del siglo XVI existían dos poblaciones ganaderas en el llamado valle de San Francisco, o *valle de los caracas*, en alusión a las tribus indígenas de la zona, no fue hasta el año 1567 cuando el conquistador Diego de Losada reconstruyó las poblaciones destruidas por la guerra contra los nativos y fundó (o refundó, según las versiones) Santiago de León de Caracas, que comienza oficialmente la historia de la ciudad.

Durante un tiempo fue un asentamiento de menor importancia, hasta que debido a su clima estable y su defensa montañosa contra las incursiones de los piratas, fue elegida en el año 1576 por el gobernador Juan Pimentel como su residencia, convirtiéndose en la tercera capital administrativa de la provincia de Venezuela. Por aquella época era una pequeña villa castellana de 4 calles y 25 cuadras alrededor de una Plaza Mayor, siguiendo las normas urbanísticas de las colonias.

En principio la colonia venezolana no parecía especialmente atractiva para los vampiros, pero ante la presencia de varios enviados de la Camarilla, sus adversarios del Sabbat decidieron consolidar su influencia enviando al Obispo Luis de los Cobos, del clan Lasombra, que llegó a Caracas procedente de México hacia 1580, acompañado por varias manadas que se extendieron sobre el conjunto de la colonia. Sólo el Obispo de los Cobos y su cofradía “La Lanza Conquistadora,” se establecieron permanentemente en la capital. En 1595 el corsario inglés Amias Preston ocupaba y destruía Caracas, pero el Obispo se retiró con sus seguidores y permitió la destrucción del asentamiento, utilizando las obras de reconstrucción para construir un refugio más seguro cerca de la Iglesia Mayor.

A pesar del reducido tamaño de su dominio, el Obispo de Caracas lo utilizó como puerta de acceso al conjunto de Venezuela. Reclutó nuevos seguidores entre los colonos y llamó a varias manadas de la Espada de Caín ofreciéndoles territorios y sangre. Los ataques de los piratas resultaban especialmente preocupantes, pues entre ellos se encontraban varios enemigos del Sabbat, y varios temibles *antitribu* Lasombra, como Alejandro Kleist. Debido a la escasa población caraqueña, el número de Cainitas que podía sustentar la ciudad no era suficiente para resistir frente a una incursión bien organizada, que afortunadamente para el Obispo, no llegó a producirse.

El Terremoto de San Bernabé destruyó a varios Cainitas, aunque el Obispo de Caracas resultó ileso. Sin embargo, poco tiempo después, aprovechando el estado debilitado del dominio unos piratas dirigidos por el antitribu Alejandro Kleist, atacaron con rapidez el refugio del Obispo, destruyéndolo junto con sus seguidores. Los antitribu ocuparon el dominio brevemente, antes de que varias manadas de la Espada de Caín supieran de lo ocurrido por un superviviente y se unieran para atacar Caracas, pero sus adversarios huyeron sin presentar batalla.

Hubo varias luchas por la sucesión, pero hacia 1642 los Cainitas venezolanos habían elegido a José Miguel de Sevilla, un antitribu Brujah, como nuevo Obispo de Caracas. “El Colmillo de Oro,” como era conocido no sólo era una figura individualmente poderosa, sino que además dirigía varias manadas de corsarios vampíricos que navegaban por el mar Caribe en nombre del Sabbat. Las luchas entre tripulaciones de no muertos se prolongaron durante buena parte del siglo sin un vencedor claro, pero el nuevo Obispo de Caracas consiguió rechazar los ataques contra su dominio. Los Cainitas que habitaban en el interior de Venezuela aceptaban su autoridad mientras no interfiriera en sus asuntos.

Hacia finales del siglo XVII el dominio de Caracas se encontraba ocupado por tres manadas permanentes, dirigidas por el Obispo “Colmillo de Oro.” Los vampiros de los clanes Brujah, Gangrel y Lasombra eran los más numerosos, y aunque en la práctica la influencia del Obispo de Caracas todavía no abarcaba toda Venezuela, sí había conseguido convertirse en el Cainita más poderoso del país, con la aprobación del Cardenal de Sudamérica. Sin embargo, los Lasombra venezolanos no estaban del todo conformes, pues consideraban que sólo ellos eran dignos del liderazgo de la Espada de Caín.

El enfrentamiento entre el Obispo de Caracas y los Cainitas que se negaban a reconocer su autoridad ocupó buena parte del siglo XVIII. De hecho, el Obispo permanecía poco tiempo en su dominio, atacando continuamente los dominios de sus adversarios e incrementando su influencia mediante la diplomacia o la fuerza. Mientras el Obispo concentraba su influencia en la administración colonial, y especialmente entre la fuerza militar, sus adversarios Lasombra trababan de utilizar a los eclesiásticos. En la propia Caracas surgió Emilio del Río, líder de la cofradía de los Leones de Hierro y Abrazado entre los jesuitas, que durante varias décadas se convirtió en el líder de la oposición al Obispo “Colmillo de Oro.”

Hacia 1767 la expulsión de los jesuitas, la principal base de poder de los Lasombra, permitió al Obispo Colmillo de Oro imponerse sobre sus adversarios, y la creación de la Capitanía General de Venezuela en 1777 le permitió consolidar su poder sobre el conjunto del país, autoproclamándose Arzobispo de Venezuela y nombrando tres Obispos, incluyendo a su rival Emilio del Río, como un gesto de magnanimidad, pero también como una forma de atraerse partidarios entre los Lasombra.

De esta forma el Arzobispo de Venezuela consiguió fortalecer la influencia de la Espada de Caín. Durante estos años se establecieron varios Obispados secundarios y se conquistaron varios dominios del interior a costa de los vampiros indígenas e independientes, que constituían la única oposición al predominio del Sabbat. Sin embargo, el estallido de la Primera Guerra Civil del Sabbat en México no

tardaría en provocar consecuencias. En principio los Cainitas venezolanos permanecieron al margen, salvo rencillas mínimas y puntuales, pero con el asesinato del Cardenal de Sudamérica en 1796 el Arzobispo de Venezuela decidió participar directamente en la liza. Con el apoyo de sus partidarios se autoproclamó sucesor, aunque lo cierto es que otros candidatos surgieron en las colonias españolas.

Apenas unos meses después unos cazadores de brujas entraron durante el día en el refugio del Arzobispo de Venezuela. Varios Cainitas fueron también atacados en sus refugios durante un breve incendio cuyas causas no fueron aclaradas. Los supervivientes comenzaron a disputar entre ellos, y las acusaciones por el asesinato del Arzobispo comenzaron a avivar las tensiones. El Obispo del Río, que se había enfrentado con el Arzobispo en el pasado fue señalado como el autor del incendio, o por lo menos su instigador, y pronto la guerra civil entre los Cainitas estalló.

En 1796 también llegaron en secreto varios agentes de la Camarilla a Caracas. Se trataba de Juan José Saavedra, del clan Toreador; Tomás Marcello del clan Tremere y Robert Kross del clan Ventrué. Estos tres vampiros eran agentes del Círculo Interior de la Camarilla y pretendían aprovechar el descontento en las colonias españolas y la división dentro del Sabbat para establecer con fuerza la presencia de la secta en Sudamérica. Habían elegido Caracas como su objetivo debido a que era una colonia secundaria y con un golpe decisivo bastaría para establecer un dominio fuerte desde el que extender su influencia desde el resto del continente.

Estos tres Vástagos, que ya habían apoyado financieramente al revolucionario Francisco de Miranda y a Simón Bolívar, eran los verdaderos responsables del asesinato del Arzobispo de Venezuela, utilizado a varios ghouls convenientemente adiestrados para la caza de vampiros. El golpe rápido y decisivo fue acompañado de desinformación y falsas evidencias que provocaron la desconfianza entre los confusos Cainitas y los llevaron a enfrentarse entre sí.

Aunque Francisco de Miranda fue traicionado y el primer intento de revolución neutralizado, para los Vástagos que lo apoyaban había cumplido su papel, atrayendo la atención sobre sí mismo mientras sus peones se infiltraban en la administración de la Capitanía General de Venezuela y dejaban que los Cainitas se destruyeran en su guerra civil. En diciembre de 1797 Juan José Saavedra fue reconocido como Príncipe de Caracas, mientras sus aliados comenzaban a extenderse por el resto del país. Sin embargo, Juan José Saavedra aún demoró su entrada en su dominio un tiempo mientras sus adversarios se debilitaban luchando entre sí.

Mientras tanto, el 19 de abril de 1810 un movimiento popular rechazó en Caracas al nuevo gobernador Vicente Emparan, enviado por el rey José I de España, hermano de Napoleón Bonaparte. Emparan renunció a su cargo y el 5 de julio de 1811 se firmó el Acta de Declaración de Independencia de Venezuela, lo que inició la guerra de independencia.

El 26 de marzo de 1812 la ciudad de Caracas fue afectada por un nuevo terremoto que mató a más de 10.000 personas y destruyó numerosos edificios. El nuevo Príncipe de Caracas aprovechó la ocasión para controlar por completo el dominio. Durante el día sus ghouls recorrieron los escombros destruyendo a todos los Cainitas que pudieron encontrar y durante la noche el propio Príncipe y sus aliados se encargaron del resto. Muy pocos vampiros consiguieron escapar a la purga.

De esta manera Caracas se convirtió en la puerta de entrada de la Camarilla en Venezuela. Pronto el Príncipe Juan José comenzó a crear una progenie y al mismo tiempo llegaron nuevos Vástagos de Europa dispuestos a ayudarlo a apoderarse de nuevos dominios. Los Tremere crearon una capilla cerca de la catedral, al mismo tiempo que otros Vástagos comenzaban a reclamar barrios y edificios. El Príncipe tuvo que recurrir a su poder para instaurar algo de orden.

Caracas perdió su capitalidad en 1821, al configurarse la Gran Colombia, pero Juan José Saavedra apoyó a los federalistas y especialmente a la figura de José Antonio Páez, la principal figura militar de Venezuela. El Príncipe de Caracas no estaba conforme con que sus aliados Ventrué, apoyándose en Simón Bolívar, monopolizaran el poder de la Gran Colombia. Pronto encontró aliados dispuestos entre los Tremere, y especialmente en Tomás Marcello, que junto con sus seguidores, había resultado determinante para pacificar gran parte del territorio de Venezuela.

De esta forma el Príncipe de Caracas y el líder de los Tremere establecieron una alianza que terminaría extendiéndose a ambos clanes y convirtiéndose en la principal facción política de la Camarilla venezolana. La actitud arrogante de los Ventrué terminó aislándolos frente al contraataque del Sabbat, y la Gran Colombia se disolvió hacia 1831. Ese mismo año Tomás Marcello era nombrado Pontífice por su sire Xavier de Cinçao, Consejero de Sudamérica.

El Príncipe Juan José comenzó el desarrollo de Caracas. Aunque se trataba de un dominio discreto, resultaba prometedor como capital de un país nuevo y que comenzaba a atraer inmigración. Sin embargo, el triunfo de los militares liberales en 1835 desplazó a varios de los peones del Príncipe entre los políticos conservadores, por lo que se vio obligado a renovar sus lazos con el Pontífice Tremere para evitar el avance de los Brujah, representados por Elías Marengo, y que constituían el tercer clan más numeroso de la ciudad.

Nuevos Vástagos comenzaron a llegar durante esta época a Caracas. Los Ventrué, tras el fracaso de la Gran Colombia, hicieron acto de presencia, pero su presencia fue neutralizada por otros clanes. También aparecieron varios Gangrel y Nosferatu de origen indígena, que fueron bien recibidos por el

Príncipe y el Pontífice en busca de apoyos. También por esta época destacó la figura de un extravagante vampiro llamado José Gregorio “El Patriota,” que fue aceptado entre los poderes locales. Finalmente hacia 1851 la Primogenitura de Caracas había quedado configurada con representantes de todos los clanes.

La revolución liberal de 1858 fue aprovechada por el Príncipe de Caracas y sus partidarios para neutralizar los peones de los Brujah e introducir su propia influencia. El Primogénito Elías Marengo perdió numerosos apoyos y la influencia de su clan quedó muy reducida. Con su autoridad fortalecida, el Príncipe utilizó a los liberales, y muy especialmente al presidente Antonio Guzmán Blanco para fomentar el afrancesamiento cultural de Venezuela. El Príncipe Juan José y su progenie impulsaron el desarrollo de Caracas, con cambios urbanos y construcciones nuevas, derribando los viejos conventos de estilo colonial y construyendo en su lugar nuevos edificios neoclásicos.

Bajo la influencia del clan Toreador Caracas se convirtió en “la pequeña París,” con ferrocarriles, plazas, museos, teatros y bulevares, invirtiendo gran parte de los ingresos nacionales en transformar la arquitectura y el urbanismo con diseños parisinos. Se dotó la ciudad de cloacas y alcantarillado, que pronto fueron ocupadas por los Nosferatu, utilizando el río Guaire como vía principal de desagüe de las aguas residuales de la ciudad. También se establecieron servicios eléctricos y una red de teléfonos.

El Príncipe Juan José y Tomás Marcello estrecharon sus lazos, en ocasiones compartiendo mecenazgos de proyectos culturales y artísticos, e incluso sesiones de esgrima personal, poniendo a prueba su destreza como espadachines. Siguiendo su ejemplo, los Toreador y Tremere de Caracas a menudo compartían salones y veladas en el Elíseo. Aunque se produjeron inevitables intrigas entre la Estirpe, la alianza entre estos dos clanes se ha mantenido hasta hoy.

Poco a poco cada facción fue encontrando su lugar. La principal oposición estaba protagonizada por Elías Marengo y los Brujah, que también comenzaron a acabar apoyos entre jóvenes vampiros Abrazados durante esta época y que simpatizaban con la ideología liberal, principalmente Toreador. En el año 1879 también se produjo la primera reunión del Directorio Ventrue de Venezuela, liderado por la Condesa María Isabel de Castelfidaro, en un intento de coordinar el poder de los Sangres Azules sobre el país.

Por lo que se refiere a los vampiros indígenas, los Gangrel, dirigidos por su Primogénito, reclamaron como suyos los territorios montañosos del actual Parque Nacional Guaraira Repano, y ningún Vástago cuestionó su decisión. Por lo que se refiere a los Nosferatu, su Primogénito indígena terminó desapareciendo de escena y dejando el poder en manos de su chiquilla Medusa, que unificó al clan y fortaleció su posición en la sociedad de la Estirpe. Frente al rechazo de los Vástagos criollos los vampiros indígenas formaron un frente común, y aunque aparentemente neutrales en secreto contaban con el apoyo del Pontífice Tremere.

El pintoresco “Patriota,” el Primogénito Malkavian, se convirtió en una especie de medidor de las corrientes políticas mortales, cambiando su comportamiento en función de los cambios en el poder... y su postura política en la Primogenitura. Durante el gobierno del presidente Guzmán Blanco se mostró claramente partidario de los Toreador, y una figura habitual en sus reuniones y fiestas. Debido a su buena relación con el Príncipe de Caracas recibió autorización para abrazar a otros Locos.

En conjunto, el último tercio del siglo XIX fue una época de prosperidad para el dominio de Caracas y la Estirpe de la ciudad. Muchos Vástagos fueron Abrazados durante esta época y otros llegaron emigrados de otros dominios...pero no todos los emigrantes eran bienvenidos. En secreto, Sisak, un antiguo Seguidor de Set procedente de la República Dominicana creó un templo secreto en Caracas y comenzó a reclutar seguidores, tanto entre los mortales, como entre los Vástagos venezolanos descontentos, y muy especialmente los Brujah.

En 1895 se creó una empresa eléctrica para proporcionar a Caracas un sistema de alumbrado público para sus calles y puertos, pero en conjunto a finales del siglo todavía era una pequeña ciudad agrícola con un centro dedicado al comercio y con edificaciones bajas y de tejados rojos, aunque las obras neoclásicas ya estaban cambiando el aspecto de la capital.

En 1897, y coincidiendo con la revuelta de José Manuel Hernández por los resultados electorales, el Primogénito Elías del clan Brujah acusó en el Elíseo al Príncipe Juan José de pertenecer al Sabbat. Los Primogénitos Gangrel, Nosferatu y Tremere apoyaron al Príncipe, mientras que el Primogénito Brujah fue apoyado por Malkavian y Ventrue, aunque la Primogénita María Isabel de Castelfidaro pidió que se convocara a un Justicar para que esclareciera si las evidencias presentadas eran auténticas.

A pesar de la oposición inicial del Príncipe y sus partidarios, finalmente llegó a Caracas Antonio de la Cruz, Justicar del clan Brujah, que a instancias del Primogénito de su clan, declaró al Príncipe depuesto durante las investigaciones. Los Toreador consideraron semejante acción un insulto, y el propio Príncipe se negó a aceptar la decisión del Justicar, destruyendo a dos arcontes que trataron de detenerlo y desapareciendo poco después. Sin embargo, tres noches después el refugio del Príncipe ardió en la que fue conocida como “la Noche de las Llamas,” y Juan José Saavedra fue descubierto reducido a cenizas en una habitación oculta.

Narciso Ruervain, uno de los chiquillos del Príncipe, acusó al Justicar de la Cruz de haber ejecutado a su sire sin pruebas y amenazó con llevar el problema ante el Justicar Toreador. Sin embargo, con la destrucción de su líder, el clan de la Rosa se encontraba fragmentado con una serie de figuras inefectivas y sin guía. De hecho, el Justicar ordenó el encarcelamiento de Narciso, que fue atravesado con una estaca. Otros Toreador caraqueños, que intentaron oponerse a la decisión fueron arrestados o destruidos.

En principio parecía que los Tremere habían abandonado a sus aliados, pero en diciembre de 1897 el Pontífice Tomás Marcello se presentó ante el Justicar Brujah y presentó nuevas evidencias. Desde hacía décadas el Primogénito Elías Marengo había estado en tratos con los Seguidores de Set, que habían construido un templo en Caracas. Las Serpientes de Arena habían investigado en el pasado del Príncipe y falsificado pruebas para vincularlo con el Sabbat, que Elías había utilizado para provocar la caída de su rival y ocupar su lugar. Los Setitas también habían estado involucrados en el asesinato del Príncipe durante la Noche de las Llamas.

Tomás Marcello anunció esta revelación ante el Justicar y el Consejo de la Primogenitura. El Justicar reconoció que había sido engañado y con sus propias manos destruyó al Primogénito Brujah de Caracas, a pesar de sus súplicas de inocencia, y a continuación los antiguos reunidos comenzaron una auténtica purga sobre los Setitas de la ciudad, que se extendió a otros dominios. Un año después tres templos de Set en Venezuela habían sido encontrados y destruidos. El propio Sisak fue destruido por Tomás Marcello en un duelo singular, y de esta forma vengó a su predecesor.

El 25 de diciembre de 1898, Tomás Marcello era nombrado nuevo Príncipe de Caracas con la aceptación del Justicar Brujah y los Primogénitos reunidos. Narciso Ruervain fue liberado y se convirtió en el nuevo Primogénito Toreador, mostrando en público su agradecimiento y lealtad al nuevo Príncipe.

Varios Toreador de Venezuela, como el Príncipe de Maracaibo, no estaban conformes con el cambio de gobierno. Sin embargo, los Decadentes caraqueños sabían mejor que dependían de la ayuda de los Tremere tras la desaparición de su sire, que había procurado que ninguno de sus descendientes pudiera hacerle sombra. El Príncipe Tomás Marcello se mostró especialmente generoso con el clan de la Rosa, respetando su influencia en las instituciones y renovando los pactos entre ambos clanes. Sin embargo, asumió en sí la labor de influenciar al gobierno mortal y de llevar al país a una nueva era.

A comienzos del siglo XX Caracas apenas contaba con entre 100.000 y 130.000 habitantes, y a pesar de su capitalidad disponía de escasas obras de infraestructura y elevados niveles de corrupción y pobreza. El Príncipe decidió tomar medidas para incrementar la influencia y el tamaño de su dominio, por lo que comenzó a revisar las filas de los políticos mortales para afrontar las reformas necesarias para su propósito. Finalmente decidió apoyar al ambicioso general Juan Vicente Gómez para convertirlo en la herramienta perfecta.

Antes de llevar a cabo su proyecto de renovación, el Príncipe de Caracas utilizó el gobierno de Juan Vicente Gómez para establecer una dictadura que le confiriese estabilidad al país, sin tener que estar atento a los continuos cambios políticos y acabar con el caudillismo regionalista. Mientras que el Príncipe Juan José había contado con sus descendientes situados en varios dominios venezolanos, Tomás Marcello utilizó la red de capillas de los Tremere, debilitando el poder político de sus adversarios y convirtiendo Caracas en el verdadero centro de decisiones de Venezuela.

Finalmente el presidente Gómez murió en 1935 y su sucesor Eleazar López Contreras inició varios planes urbanos para el reordenamiento de Caracas. A instancias de Tomás Marcello, en colaboración con los Toreador, el gobierno venezolano decidió contratar a un grupo de arquitectos franceses para dirigir la futura expansión de la ciudad. En 1939 se aprobó un plan urbanístico diseñado por Maurice Rotival, mediante el que se llevó a cabo la reforma del casco histórico y la construcción de edificios gubernamentales en el centro, junto con amplias avenidas y ensanches. A instancias del Príncipe quedaron algunas lagunas y puntos por concretar para instalar una nueva capilla para los Tremere, de forma discreta y sin que los mortales pudieran determinar su trazado. A comienzos de la década de 1940 comenzó la construcción de la Ciudad Universitaria de Caracas, en la que los Tremere y Toreador se infiltraron desde sus inicios.

Los demás clanes de Caracas quedaron en gran parte marginados de este desarrollo. Los Gangrel, representados por un nuevo Primogénito, Oswaldo Knoche, obtuvieron garantías de que sus territorios en el Parque Nacional Guaraira Repano fueran respetados, y en gran parte se mantuvieron al margen del resto de los linajes, como habían hecho desde los comienzos de la ciudad. Los Nosferatu se extendieron por el subsuelo, utilizando el río Guaire como vía de comunicación entre sus moradas. Los Brujah, muy debilitados desde comienzos de siglo por el escándalo provocado por la traición de su Primogénito, tardaron en reorganizarse, pero pronto consiguieron apoyos entre la oposición al presidente Gómez y sus sucesores y finalmente hacia 1943 Jean Pierre Chambord solicitó representar los intereses de su clan en la Primogenitura de Caracas.

Durante los siguientes años de auge económico comenzó el éxodo de campesinos a Caracas, y terminada la Segunda Guerra Mundial también llegaron numerosos inmigrantes europeos, en su mayoría españoles, italianos y portugueses, debido a la miseria de la postguerra en Europa. Nuevas urbanizaciones de Caracas fueron pobladas principalmente por estos inmigrantes europeos, como La Florida y Altamira.

Entre estos inmigrantes también llegaron varios vampiros que fueron aceptados a medida que la población del dominio se incrementaba.

En 1951 el gobierno de Germán Suárez Flamerich volvió a contratar los servicios de Maurice Rotival y los arquitectos franceses que habían proyectado el plan urbanístico de 1939, para crear un nuevo plan de reordenamiento urbano, con una base teórica mucho más moderna y racionalista. Ese mismo año crearon el Plan Regulador, que preveía la construcción de más de una docena de grandes avenidas y autopistas para descongestionar el creciente tráfico de Caracas y repartir la población, convirtiéndola en una ciudad más saludable.

Durante este período de prosperidad de Caracas y Venezuela se reanudaron las intrigas, pues otros clanes se resistían a que la alianza entre Toreador y Tremere acaparase todos los recursos. Varios Vástagos compitieron por el control de las empresas y administraciones y el Príncipe se convirtió en el árbitro de las diversas influencias. El tamaño de la ciudad era cada vez más difícil de manejar, por lo que los Brujos terminaron aceptando que otros clanes, principalmente Brujah y Ventrue, introdujeran su influencia en las instituciones del gobierno...siempre que no constituyeran un obstáculo serio a sus propios intereses, claro está.

La llegada al poder de Marcos Pérez Jiménez en 1952 y su modelo desarrollista consolidó los cambios iniciados en la ciudad en 1936 y modernizó las infraestructuras de la ciudad. Durante su gobierno se comenzaron numerosas obras de expansión y se concluyeron otras como el Centro Simón Bolívar y la Ciudad Universitaria de Caracas, así como numerosos hospitales y urbanizaciones, además se desarrollaron autopistas, avenidas y vías para descongestionar el creciente tráfico urbano.

El Príncipe Tomás Marcello intentó utilizar al general Pérez Jiménez de la misma forma que había hecho con Juan Vicente Gómez, utilizando su gobierno totalitario para imponer cambios en su dominio y rechazar la influencia de sus rivales, muy especialmente los Brujah, que dirigidos por el Primogénito Jean Pierre Chambord, cada vez más se apoyaban en los movimientos de izquierda. Sin embargo, la oposición popular resultó excesiva y finalmente los Tremere dejaron caer a Pérez Jiménez, aunque durante un tiempo siguieron marginando a los Brujah y los partidos de izquierda del poder mediante el Pacto de Punto Fijo.

El 29 de julio de 1967, durante la celebración del 400 aniversario de Caracas un terremoto sacudió el norte de la ciudad, dejando cientos de muertos y desaparecidos, miles de heridos y cuantiosos daños millonarios. El terremoto afectó a la capilla Tremere, y el Regente Duarte Fernandes resultó destruido. Muchos Vástagos culpan del terremoto a los propios Brujos, y todavía hoy circula el rumor de que se trató de un experimento místico que se descontroló. Algunos Anarquistas, principalmente Brujah de los suburbios, aprovecharon la destrucción para atacar los intereses de los antiguos, pero la respuesta del Príncipe de Caracas fue rápida e implacable. En cualquier caso, aparte de la capilla Tremere, pocos Vástagos resultaron afectados por los efectos directos del terremoto.

Poco a poco Venezuela fue regresando a la democracia, con el abandono de la guerrilla de las armas y la legalización del Partido Comunista. Aunque el Príncipe Tomás mantuvo su gobierno firme sobre la ciudad gracias a su alianza estable con los Toreador, poco a poco otras facciones comenzaron a extender su base de poder, aprovechando la bonanza económica. Los Brujah consolidaron su influencia sobre los partidos y movimientos de izquierda, mientras que el Directorio Ventrue de Caracas también incrementó su base de poder a través de la industria petrolera. En conjunto parecía que la expansión económica y política de la capital permitía que las distintas facciones de Vástagos incrementaran su poder. Los Gangrel permanecieron en gran parte apartados de las intrigas en su territorio del Parque Guaira Repano, mientras que los Nosferatu caraqueños comenzaron a salir de las cloacas y se extendieron hacia los suburbios obreros.

Durante la presidencia de Luis Herrera Campins a comienzos de la década de 1980 se completaron importantes complejos de viviendas de torres elevadas, que pronto acusaron grandes deficiencias de mantenimiento, el Teatro Teresa Carreño, el Estadio Brígido Iriarte y el Parque Naciones Unidas. Además en 1983 se inauguró parcialmente el metro de Caracas. Sin embargo, durante este período parecía que el Príncipe y los Tremere contaban con un poder más reducido frente a otras facciones. Las intrigas entre la Estirpe se agudizaron, pero los Brujos consiguieron mantener el control del dominio. La intensa crisis económica pasó factura al poder establecido.

Durante los días 27 y 28 de febrero de 1989 se produjeron una serie de protestas, saqueos, motines y disturbios conocidos como “el Caracazo,” debido al rechazo de la población a las medidas sociales y económicas del presidente Carlos Andrés Pérez (entre ellas el incremento del precio de la gasolina, los servicios y el transporte público). Ante la violencia desbordada el gobierno declaró la restricción de las garantías constitucionales y militarizó la capital, así como otras ciudades del interior del país que se habían unido a la protesta. La violencia fue sofocada brutalmente por los militares y cuerpos policiales para reprimir las manifestaciones y restaurar el orden público. Días después del fin de la protesta se habían producido cientos de muertos entre civiles y militares, sólo en la ciudad de Caracas.

El comienzo de la protesta coincidió con un ataque contra la capilla Tremere. En los días siguientes, los refugios de varios antiguos habían sufrido suerte militar. El Sabbath había atacado la ciudad. Napoleón Olmedo, un Obispo del clan Lasombra, había preparado un golpe desde comienzos de la

década de 1970 pero el estallido del Caracazo le obligó a actuar con demasiada precipitación. La reacción de los Tremere, aunque brutal, resultó efectiva. Los Cainitas que no consiguieron huir en los días siguientes fueron perseguidos y destruidos. El propio Obispo Olmedo fue traicionado y capturado en la frontera de Colombia, y ejecutado personalmente por el Príncipe Tomás Marcello.

Aunque el Príncipe había conseguido rechazar el ataque, el Caracazo dejó muy tocada su base de influencia política. Los alcaldes venezolanos adquirieron mayor autonomía, y muchos fueron sustituidos en sucesivas elecciones. Sin embargo en 1998, la victoria electoral del presidente Hugo Chávez fue para muchos Vástagos el golpe de gracia al control del Príncipe de Caracas y los Tremere sobre el gobierno venezolano...

POLÍTICA

...o eso creían.

En 1999 el presidente Hugo Chávez aprobó una nueva Constitución que legalizaba la creación del Distrito Metropolitano de Caracas y reunía los cinco municipios de la calidad bajo una misma autoridad, conocida como Alcalde Mayor.

Muchos Brujah, especialmente los que apoyaban el ascenso de los partidos de izquierda vinculados al nuevo gobierno, vieron una oportunidad de tomar el poder. Sin embargo, el Príncipe Tomás Marcello dejó claro que las leyes de su dominio seguían siendo las mismas, y varios Anarquistas impulsivos pagaron por su atrevimiento.

Al mismo tiempo la política errática y populista de Hugo Chávez no sólo afectó al Príncipe y los Tremere, sino también a muchos de sus rivales antiguos, especialmente entre los clanes Toreador y Ventrue, que culparon a los Brujah de las sucesivas reformas del gobierno chavista. Irónicamente, cuando parece haberse presentado una oportunidad de derrocar al Príncipe o por lo menos arrancarle una serie de concesiones en estos momentos sus rivales se encuentran más desunidos que nunca.

PRINCIPALES PODERES VAMPÍRICOS

BRUJAH

El clan Brujah de Caracas se ha encontrado de forma permanente en oposición a la alianza entre Toreador y Tremere que ha gobernado el dominio desde la conquista de la Camarilla. Durante el siglo XIX apoyaron el ascenso del liberalismo, y en los últimos tiempos han abrazado en las filas de los partidos socialistas y comunistas de Venezuela.

Muchos Brujah aspiraban a utilizar el ascenso del presidente Hugo Chávez y el reciente cambio de gobierno mortal como una oportunidad para crear un Consejo Brujah similar a los que gobernaron en Cuba y la Unión Soviética durante décadas, sin embargo, desde que el presidente alcanzó el poder, la división se ha extendido entre las filas del clan. Por una parte los más antiguos, representados por el Primogénito Jean Pierre Chambord se encuentran sorprendidos y en parte desengañados por la actitud del gobierno chavista, mientras que los más jóvenes lo apoyan con entusiasmo, considerando que se trata del primer paso hacia su sociedad utópica. Muchos jóvenes, descontentos con los antiguos "vendidos" de su propio linaje se han unido a las filas de los Anarquistas, y esta desunión está deshaciendo rápidamente cualquier posibilidad de crear un proyecto estable a largo plazo.

Jean Pierre Chambord, Primogénito Brujah

Jean Pierre Chambord era el hijo segundón de una familia francesa de la baja nobleza de provincias, que mientras estudiaba en París asistió entusiasta al estallido de la Revolución Francesa y se unió a las filas del partido de los girondinos. Sin embargo, pronto el entusiasmo inicial dejó paso a la decepción a medida que las diversas facciones que habían surgido de la revolución se enfrentaban entre sí. Los girondinos fueron acusados de traicionar la revolución, arrestados y ejecutados por sus rivales jacobinos.

Jean Pierre sobrevivió gracias a la ayuda de su compañero Germaine, un vampiro del clan Brujah, que le dio el Abrazo y le ayudó a escapar de los agentes jacobinos. Durante un tiempo se ocultó en las provincias, ayudando a extender la revolución entre las sombras, pero tras el ascenso de Napoleón Bonaparte decidió viajar a América, donde nuevas revoluciones estaban estallando en las colonias españolas y a comienzos del siglo XIX llegó a Cartagena de Indias.

Pronto comprobó que Toreador, Tremere y Ventrue trataban de apoderarse de los frutos de la revolución y decidió que no lo permitiría. Consiguió contactar con dos compañeros de clan, Félix Medina y Elías Marengo y trataron de evitar que Venezuela se uniera al proyecto de la Gran Colombia. Los tres compañeros consiguieron arrebatar el dominio de Valencia al Sabbat, pero fracasaron en su proyecto de convertirlo en capital del país.

Durante el siglo XIX el Príncipe de Valencia y sus compañeros Brujah se convirtieron en la principal oposición a los Toreador y Tremere de Caracas. Sin embargo, tanto Félix como Elías terminaron cayendo en las sucesivas intrigas para alcanzar el poder. Félix fue traicionado por sus propios chiquillos,

que le arrebataron el control de los liberales, mientras que Elías se alió con los Setitas en su intento de convertirse en Príncipe de Caracas y pagó las consecuencias.

Jean Pierre sobrevivió en gran parte debido a su posición moderada, siempre en busca de apoyos. Con frecuencia viajaba al extranjero para aprender de las nuevas revoluciones y movimientos sociales que surgían en el mundo, y hacia finales del siglo XIX quedó fascinado con los nuevos proyectos e ideas que surgieron de la Primera Internacional Socialista. Sin embargo, cuando escuchó que su compañero Elías Marengo había sido ejecutado, regresó a Venezuela.

Desde principios del siglo XX se dedicó a reconstruir la influencia del clan Brujah en Venezuela, y terminó convirtiéndose en Primogénito de su linaje en Caracas. No lo tuvo fácil. Muchos lo acusaban de falta de compromiso, de no haber participado en su lucha y de ser un “extranjero.” Sin embargo, mediante una mezcla de diplomacia y hechos –y machacando algún cráneo especialmente tozudo- consiguió asumir el liderazgo.

Sin embargo, varias décadas de paciente manipulación, aprovechándose de la deriva de la política venezolana y asumiendo la influencia entre socialistas y comunistas, amenaza con terminar en un desastre. El gobierno de Hugo Chávez está derivando hacia una política cada vez más populista alejada de los ideales de Jean Pierre. Al antiguo Brujah le gustaría pensar que sólo se trata de una situación temporal, antes de que la política termine dando sus frutos. Sin embargo, ha presenciado suficientes revoluciones y conoce demasiado bien la impulsividad de los mortales y de su propio clan, como para darse cuenta de que los acontecimientos están escapando a su control...y que la revolución bolivariana puede terminar devorando a sus propios hijos. Noche tras noche se esfuerza por impedirlo, pero no ha podido evitar que los jóvenes Brujah caraqueños lo acusen de tibieza y se hayan unido a los Anarquistas, al mismo tiempo que los políticos chavistas comienzan a disputarse el poder.

Jean Pierre Chambord tenía unos veinte años cuando fue Abrazado. Es un hombre alto, delgado y pálido, de cabello moreno y rizado, y grandes ojos negros. Tiene en el mentón una pequeña cicatriz de una estocada que recibió en vida durante un duelo. Normalmente viste de forma correcta y discreta en los salones de la Primogenitura, y de manera distendida en las reuniones de su clan. En los últimos tiempos muestra una actitud de decepción y cansancio, y se muestra bastante irritable cuando alguien se dedica a lanzar consignas vacías.

Generación: 7ª

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

Humanidad: 7

Gladys Martínez, líder Anarquista

Gladys fue una de las víctimas del Caracazo. Era una sindicalista que participaba en una de las manifestaciones aplastadas por el ejército venezolano y la policía. Fue arrastrada a un callejón, donde la golpearon, abusaron de ella y la dieron por muerta.

Sin embargo, alguien la reclutó para seguir luchando. Recibió la sangre de un vampiro Brujah que se había ocultado en las intermediaciones y que se alimentó de ella antes de reclutarla. Juntos aprovecharon la confusión para tratar de conseguir que el gobierno venezolano cediera a las peticiones de los manifestantes, pero se encontraron atrapados en la guerra entre la Camarilla y el Sabbat. Su sire resultó destruido y ella apenas consiguió huir con varios de sus hermanos a los suburbios caraqueños.

Desde entonces y a pesar de su juventud, se ha convertido en una figura muy respetada entre los Anarquistas de Caracas, incluso entre los que llevan varias décadas en la lucha. Desde la década de 1990 ha convertido a varios sindicalistas en sus ghouls, y ha apoyado el ascenso de Hugo Chávez, llevando a cabo varias acciones contra los intereses de los antiguos, y muy especialmente sus peones mortales. Gracias a su relativa insignificancia ha escapado a su atención, pues sus enemigos consideran que los ataques se deben simplemente a las acciones de mortales descontrolados.

Pero más allá de actos violentos, Gladys tiene como objetivo a largo plazo acabar con el dominio de la Camarilla en Caracas, convirtiéndolo en un dominio Anarquista. Cree que la influencia de la secta resulta demasiado pernicioso, y considera que los antiguos viven estancados en un orden feudalista que no lleva a ninguna parte. Desprecia al Primogénito Brujah al que considera que ha vendido los ideales de su clan, y que los Tremere son peones de un poder extranjero y que no sirven a los intereses de los vampiros venezolanos. En secreto ha contactado con varios agentes del gobierno de Chávez, convirtiéndolos en sus servidores y revelándoles información suficiente para que den caza a los antiguos llegado el momento. Sin embargo, sus peones tienen sus propios planes, y uno de ellos se ha convertido en peón de uno de esos antiguos a cambio de poder. Gladys está jugando rápido y con fuego y su juego podría terminar volviéndose contra ella.

Gladys tenía unos veinte años cuando fue Abrazada. Es una vampira joven, de piel morena y largo cabello castaño oscuro recogido en un pañuelo. A menudo va acompañada de sus ghouls o de seguidores vampíricos y son muchos Vástagos los que la han considerado una mortal a primera vista. Su juventud está acompañada de una intensidad y dinamismo que muchos Vástagos pierden tras el Abrazo. Aunque con sus camaradas es una chica divertida e ingeniosa en presencia de sus adversarios se muestra seria e implacable, con un aura de amenaza latente.

Generación: 11^a

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

Humanidad: 7

MALKAVIAN

Los Locos de Caracas son hasta cierto punto previsibles, y se han mostrado muy interesados por la política del país desde sus inicios, o por lo menos así lo aparentan. Su líder, una figura pintoresca conocida como “El Patriota” en sus orígenes y en las últimas décadas como “El Presidente,” ha seguido los turbulentos cambios de la política mortal desde el siglo XIX, y actuando en consecuencia en el ámbito de la Estirpe. Aunque sus descendientes parecen dedicarse a otros intereses, de vez en cuando el “Presidente” ha requerido que actúen de una u otra forma. De hecho, muchos antiguos de Caracas sospechan que los Malkavian de la ciudad tienen una agenda oculta, y como mínimo su intervención ha resultado crucial a la hora de influir en algunos sucesos políticos puntuales, tanto entre los mortales como entre la Estirpe.

Actualmente los Malkavian se muestran partidarios del gobierno chavista y muestran su oposición al Príncipe de Caracas y los Tremere. Los más moderados manifiestan su descontento a través de los cauces habituales entre la Estirpe, utilizando la arena política en el campo de batalla, mientras que los más desquiciados se dedican a sus inescrutables asuntos o se unen a los Anarquistas.

El “Presidente” Francisco José Díaz Taibo, Primogénito Malkavian

Francisco José era uno de los soldados criollos de la Capitanía General de Venezuela, y uno de los primeros patriotas venezolanos que se unieron a Miranda en el primer intento de llevar el país a la independencia. Asistió a la traición de Miranda por parte de Bolívar, e intentó evitar que fuera arrestado por los españoles, pero resultó herido y se vio obligado a huir. Siguió luchando con los patriotas venezolanos contra los españoles y en una ironía del destino terminó uniéndose a las tropas de Simón Bolívar.

Cuando comenzó el enfrentamiento entre santanderistas y bolivarianos se unió a los primeros, participando en la conspiración septembrista. Sin embargo, él y sus compañeros fueron detenidos y condenados a muerte. Tras sufrir una terrible tortura en prisión, consiguió huir con ayuda de unos amigos y se refugió en la isla de Curazao. Los cambios en la política y las torturas sufridas terminaron quebrantando la salud y la mente de Francisco José y fue en su deteriorado estado cuando su sire lo encontró y le dio el Abrazo.

Regresó a Venezuela durante el gobierno del presidente José Gregorio Monagas, y pronto llamó la atención entre la Estirpe al imitar los gestos y la actitud de los sucesivos presidentes venezolanos. Muchos Vástagos lo consideraron un adorno pintoresco, pero los más perspicaces se dieron cuenta que a pesar de tras sus cambios de actitud se encontraba una mente que simplemente utilizaba las personalidades de los sucesivos presidentes para llevar a cabo sus propósitos.

Durante buena parte del siglo XIX se mostró partidario de los Toreador y fue reconocido como Primogénito Malkavian a falta de un candidato más estable. Desde el ascenso del presidente Juan Vicente Gómez a principios del siglo XX cambió su apoyo hacia los Tremere, pero desde el regreso a la democracia su apoyo se volvió más tibio y finalmente, con el reciente ascenso de Hugo Chávez al poder ha mostrado su completa oposición al “imperialista” Príncipe de Caracas, adoptando una dialéctica muy agresiva y ruidosa que es motivo de chanzas y bromas entre la Estirpe de Caracas. Otros no tienen tan seguro qué pretende Francisco José y los más paranoicos creen que pretende aspirar a la posición de Príncipe...

La locura de Francisco José se manifiesta en un cambio de personalidad cada vez que un nuevo presidente accede al poder, de forma dictatorial o democrática. Adopta sus gestos, actitud y discurso... pero sus propósitos siguen siendo los mismos. Aunque también suele cambiar su vestimenta de acuerdo con los cambios de personalidad su aspecto sigue siendo el mismo, el de un hombre robusto y fornido de pelo corto y negro, orejas grandes y ojos pequeños y oscuros. Hay quienes afirman que existe un parecido más que superficial entre él y Hugo Chávez, a pesar de que fue Abrazado hace mucho tiempo, y se preguntan hasta qué punto el Primogénito Malkavian ha influido en el acceso del presidente mortal al poder...

Generación: 8^a

Disciplinas: Auspex 3, Dominación 5, Dementación 4, Fortaleza 3, Ofuscación 3, Presencia 3

Humanidad: 5

NOSFERATU

La presencia de las Ratas de Cloaca o “Bagres” de Caracas se remonta al siglo XIX, cuando el Príncipe Tomás Marcello realizó pactos con varios Nosferatu indígenas que habían sufrido las depredaciones del Sabbat, a cambio de su apoyo contra los Cainitas. A cambio, estos Nosferatu fueron aceptados en la Camarilla.

Por supuesto, las negociaciones no fueron fáciles. Los Nosferatu sufrieron el desprecio de los clanes “criollos” y se encontraban mal preparados para las intrigas de la Estirpe, por lo que fueron relegados a los límites de la sociedad vampírica caraqueña. Sólo los Brujos, que también sufrían cierto rechazo (aunque por otras razones), y que necesitaban apoyo político, siguieron ayudándoles con el paso del tiempo, a menudo de forma discreta. Por esta razón las Ratas de Cloaca,” aunque no han desdeñado las relaciones con otros clanes han mantenido una alianza secreta con los Brujos, que también son sus principales clientes en el mercado de información.

Actualmente la mayoría de los Nosferatu caraqueños habitan en los suburbios y barrios pobres de la Gran Caracas, pero disponen de una gran Madriguera bajo las calles de la ciudad, conectada por canales con las alcantarillas y el río Guaire. Siguiendo el liderazgo de su “matriarca,” se dedican a recoger retazos de información y a vigilar las idas y venidas de los demás Vástagos.

Medusa, Primogénita Nosferatu

Cuando comenzó la guerra por la independencia de Venezuela, María era una campesina indígena que había vivido con su familia en los montes de Nueva Andalucía durante generaciones. Un día los soldados revolucionarios se llevaron su ganado y a algunos mozos armados que se unieron a su lucha. Sin embargo, varios campesinos se negaron a traicionar al rey de España y fueron apalizados y sus casas incendiadas. La familia de María huyó al monte y se refugió en una cueva.

Sin embargo, un monstruo vino esa noche y se llevó a María. Por su máscara y su tocado lo reconoció como uno de los viejos dioses, y se asustó. Sin embargo el dios la tranquilizó con palabras suaves y una extraña canción. Poco después recibía el Abrazo.

María y su sire recorrieron Venezuela, alimentándose en los numerosos campos de batalla. El antiguo enseñó a su chiquilla a desarrollar su poder y a cambio aprendió de ella a hablar en español y las costumbres de los españoles. Los vampiros que habían llegado más allá del mar habían luchado contra el sire de María y los vampiros indígenas desde hacía siglos.

María y su sire lucharon durante varias décadas tratando de proteger su territorio hasta que recibieron la inesperada ayuda de unos vampiros blancos que poseían un gran poder. Su líder era Tomás Marcello, quien ofreció a los dos Nosferatu un lugar en el nuevo orden que la Camarilla estaba construyendo.

La ciudad de Caracas los fascinó, creciendo como un hormiguero lleno de sangre y llena de cosas nuevas que nunca habían visto. A pesar de ser rechazados por los demás vampiros y relegados a los niveles más bajos de la ciudad, no les importó demasiado, ya que nunca habían dispuesto de comunidades, y con la ayuda de Tomás Marcello y de otros congéneres que fueron acudiendo a ellos o que fueron Abrazados con el paso del tiempo, consiguieron adaptarse a su entorno y prosperar. El sire de María cayó en letargo hacia 1881, poco antes de nombrar a María como su sucesora y Primogénita de los Nosferatu.

Desde entonces María adoptó el nombre de Medusa y ha dirigido a su clan desde las sombras de Caracas. Desde que Tomás Marcello se convirtió en Príncipe ambos juzgaron más conveniente mantener su alianza en secreto y aunque se tratan correctamente en las relaciones de la Primogenitura, suelen mostrarse bastante fríos.

Actualmente queda poco de la ingenua campesina que fue tomada en la noche. Medusa ha observado y ha aprendido, y sigue observando y aprendiendo, procurando conocer la ciudad lo mejor posible y adaptarse a los cambios como puede, aunque a veces le resulta algo frustrante. Dirige a las Ratas de Cloaca con mano de firme, procurando estar atenta a los descontentos y manteniendo la unidad con rumores sobre los Nictuku...y en especial la Aulladora. Permanece atenta a los movimientos entre los clanes de Caracas, pero la preocupan más las inquietantes noticias que llegan de los Nosferatu indígenas de la selva...

Medusa es una criatura delgada y gris, con la piel rugosa y arrugada, y los ojos completamente blancos, aunque puede ver perfectamente. Sus dos colmillos asoman de la comisura de los labios y suele vestir con largos vestidos harapientos. A menudo la acompañan serpientes acuáticas, sus ghouls favoritos, que se enredan alrededor de su cuerpo y especialmente de la cabeza, de ahí su nombre. Por supuesto, cuando aparece en sociedad suele adoptar un aspecto mucho más discreto.

Generación: 7ª

Disciplinas: Animalismo 4, Auspex 4, Dominación 3, Ofuscación 5, Potencia 3, Taumaturgia 2

Sendas taumatúrgicas: Senda de la Sangre 2, Control Atmosférico 1

Humanidad: 6

TOREADOR

Los Toreador han sufrido especialmente debido a los cambios ocurridos en los últimos años, y su influencia en conjunto ha resultado perjudicada con el ascenso de Hugo Chávez al poder, debilitando las instituciones sociales que constituían su territorio tradicional. De todas maneras siguen siendo una presencia numerosa y bastante dinámica en el dominio.

La verdad es que desde la caída del Príncipe Juan José a finales del siglo XIX, el poder de los Toreador de Caracas se ha vuelto cada vez más dependiente de los Tremere. De hecho, los Toreador de otros dominios tienden a guardar cierta condescendencia burlona hacia sus congéneres caraqueños por no haber sabido mantener su independencia.

Sin embargo, es muy posible que sin la protección y alianza con los Tremere, la situación fuera peor para los Toreador de Caracas, siendo completamente desplazados del poder por otros clanes. Actualmente, su alianza con los Brujos se mantiene, ya que son conscientes de que tendrían mucho más que perder por separado. Algunos de ellos creen que su Primogénito debería adoptar una actitud más activa en la política de la ciudad, para acabar con su actual situación de vulnerabilidad.

Narciso Ruervain, Primogénito Toreador

Aunque varios Vástagos creen que Narciso es de origen francés, lo cierto es que nació en Caracas a finales del siglo XVIII. Su padre Jean Albert de Ruervain huyó a España de los excesos de la Revolución Francesa, y cuando las tropas napoleónicas invadieron el país, decidió buscar fortuna en América. Se instaló en Caracas con escasos medios y poco después tomó como amante a Bárbara, una mujer mulata, de la que tuvo un hijo al que puso de nombre Jean Narcise, aunque su madre prefería llamarlo Narciso.

Sin embargo, la revolución de la que huía terminó atrapando a Jean Albert. Durante los tumultos por la independencia en 1812 resultó muerto, y Bárbara tuvo que criar sola a su hijo. No lo tuvieron fácil, pues la guerra generó mucha miseria y pobreza. En ocasiones la madre de Narciso tuvo que recurrir a la prostitución para que no faltara el pan en la casa.

Desde que era pequeño Narciso ayudó a su madre como podía, ayudando en la iglesia parroquial, haciendo recados y trabajos para los vecinos y en ocasiones recurriendo a pequeños robos. Cuando tuvo edad suficiente su madre consiguió que entrara como aprendiz al servicio de un pintor que trabajaba para la élite local, pintando imágenes de santos y retratos para quienes podían permitirselo. En una ocasión que utilizó a Narciso como modelo para San Sebastián el cuadro fue a parar a manos de Juan José Saavedra, el Príncipe de Caracas, que de inmediato quiso conocer al pintor y al modelo. Fue así cómo Narciso atrajo la atención del poderoso Vástago, quien lo introdujo en su corte y lo preparó para el Abrazo.

El Príncipe de Caracas estaba abrazando una progenie, tanto para consolidar su dominio como para luchar contra el Sabbat en Venezuela. Sin embargo, en Narciso no vio tanto una utilidad pragmática, como un delicioso capricho. En parte Narciso comprendía el deseo de su sire, pero en lugar de limitarse a ser un mero adorno, buscó formas de hacerse útil. Atrajo artistas e intelectuales a la corte del Príncipe de Caracas, estuvo atento a los cambios de la moda y aconsejó a su sire en varias formas de embellecer su dominio. Aunque carecía de talento artístico propio, Narciso lo compensaba con una gran habilidad para buscar y encontrar talentos y para ingeniar ideas que otros llevaban a cabo. Gracias a su consejo y con la ayuda de otros miembros de su clan, Caracas se convirtió en una pequeña París. Al mismo tiempo y en secreto, se preocupó de que a su madre no le faltara nada y la visitó en secreto, aunque ello amenazara la Mascarada.

La destrucción del Príncipe Juan José en un incendio tras ser acusado por el Justicar Brujah de pertenecer al Sabbat afectó a toda la Estirpe de Venezuela, pero muy especialmente a Narciso, que sentía un genuino afecto por su sire. Mientras otros Toreador callaban, Narciso se presentó ante los Vástagos de Caracas y acusó al Justicar de haber ejecutado al Príncipe sin pruebas. Fue arrestado por su atrevimiento y atravesado con una estaca, pero fue liberado después de que el nuevo Príncipe Tomás Marcello demostrara la inocencia de su predecesor.

Narciso quedó agradecido al Príncipe y los Tremere, y se puso a su servicio, retomando su antigua posición como mecenas y consejero artístico. Por su parte el nuevo Príncipe aceptó el servicio de Narciso y lo confirmó como Primogénito Toreador.

Desde entonces Narciso ha mantenido su apoyo a los Tremere de forma más o menos constante, al mismo tiempo que ha continuado actuando como mecenas de las artes en Caracas. Aunque en algunos momentos del siglo XX otros Toreador han ambicionado su posición como Primogénito o habrían deseado que adoptara una actitud política más activa, han terminado dándose cuenta de que sin la aprobación de los Tremere es una tarea casi imposible, por lo que han buscado otras posiciones más accesibles como Arpías o Guardianes del Elíseo. Por otra parte, otros miembros del clan son conscientes de que Narciso actúa de forma equitativa y en general justa, interfiriendo poco en sus intereses, limitándose a arbitrar en sus disputas, lo que evita que las intrigas los dividan demasiado. Además, Narciso es conocido por su buen gusto y sus fabulosas fiestas, a las que han acudido artistas y miembros del clan de la Rosa de todo el mundo.

Narciso es uno de los pocos vampiros que han conservado un aspecto saludable tras el Abrazo. Es un hermoso joven que acababa de pasar la adolescencia cuando recibió el Abrazo, dulce y amable, de piel ligeramente morena, ojos negros y soñadores y una media melena de color azabache. Al contrario que otros vampiros de su edad, ha conseguido mantener el ritmo de los cambios de los mortales, y su

indumentaria refleja la elegancia y estilo del momento en cualquier situación. También es capaz de manejar ordenadores y dispositivos modernos con gran desenvoltura.

Generación: 7ª

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

Humanidad: 7

TREMERE

Caracas es la capital para los Tremere de Venezuela y de buena parte de Sudamérica. Desde Caracas el Príncipe y Pontífice de la Gran Colombia ha tejido una red de lealtades e intrigas que se extiende sobre todo el país y buena parte del continente. Y para ello ha creado una pirámide heterodoxa, basada principalmente en méritos y éxitos...pero también en intereses personales.

Debido al desprecio recibido por el Pontífice tanto de otros Vástagos venezolanos como de los tradicionalistas de su propio linaje, ha elegido entre sus subordinados a una colección variopinta de Brujos, no sólo elegidos por su valía, sino también muchas veces para herir sensibilidades frente a la arrogancia de los Vástagos "criollos". El rechazo del resto de la Estirpe ha generado una mentalidad de asedio en los Tremere caraqueños, que saben que en última instancia sólo cuentan consigo mismos, y les lleva a esforzarse por destacar y devolver ese desprecio con creces. Pero lejos de convertirse en un grupo de arrogantes eruditos enclaustrados, los Tremere de Caracas, dirigidos por su Pontífice, han participado ansiosamente en la política de la Camarilla, y a menudo han manipulado acontecimientos mortales tensando la Mascarada.

Actualmente los Tremere de Caracas actúan de forma frenética. La revolución bolivariana del presidente Hugo Chávez parece escapar a su control, o por lo menos se encuentran tan confusos y afectados como el resto de los Vástagos que utilizaban las instituciones tradicionales como base de poder.

Tomás Marcello, Príncipe de Caracas y Pontífice de la Gran Colombia

El Príncipe de Caracas constituye toda una leyenda tanto dentro de su clan como entre los demás Vástagos, y son muchos los rumores que circulan en torno a su figura. Vino al mundo entre los canales de la ciudad de Venecia en los últimos años del siglo XV.

Su padre era el joven e impulsivo Teodoro Giovanni y su madre una prostituta española de la ciudad llamada Marcela. Aunque nació y fue criado en secreto, nueve años después su madre se presentó con él en la mansión de la familia Giovanni y exigió que fuera reconocido. Los Giovanni aceptaron y se quedaron con el niño y su madre fue entregada a los vampiros de la familia.

Tomás se convirtió en un joven apuesto y fuerte, atraído por la caza y el uso de las armas. Sin embargo, su origen bastardo pesaba como una losa, y todos los elogios y méritos iban dirigidos a su mimado hermanastro, Octavio Giovanni, unos meses más joven que él, pero que era el hijo legítimo de Teodoro Giovanni. Este desprecio llevó a Tomás a esforzarse por superar a su hermanastro. En principio su padrastro pensó en dedicarlo a la carrera eclesiástica, pero tras un duelo por un asunto de faldas y en el que Tomás mató a tres hombres a punta de espada, consideró que sería mejor dedicarlo a la carrera de las armas.

Sin embargo, Tomás era demasiado indisciplinado para ser un soldado de la República de Venecia y en cuanto tuvo la oportunidad se unió a unos mercenarios que recorrían Italia vendiendo sus servicios a las diversas ciudades. Fue así cómo Tomás terminó conociendo a César, un español de la poderosa familia Borgia, al que ayudó a escapar de Nápoles. Pronto descubrieron que tenían intereses comunes y se hicieron amigos.

Tomás acompañó a César en sus campañas al servicio de su padre, el Papa Alejandro VI. Ambos se ayudaron mutuamente y gracias a la influencia de su amigo, Tomás obtuvo varios títulos y riquezas. Esta prosperidad no pasó desapercibida para los Giovanni, que aprobando la fortuna del bastardo, hicieron que recibiera el Beso del Aspirante y fuera convertido en ghoul. Su hermanastro estaba furioso y lleno de envidia, y su padre expresó una fría aprobación.

Sin embargo, finalmente la ambición de Tomás provocaría su caída. En el año 1503 su padre se aproximó a él y le dijo que los Giovanni planeaban situar a un Papa más próximo a los intereses de la familia en el trono de San Pedro. Si Tomás conseguía que los Borgia no interfirieran, sin duda sería premiado con la inmortalidad del Abrazo.

Poco después el Papa Alejandro VI caía enfermo y moría en circunstancias misteriosas. Con grandes dudas Tomás terminó traicionando a su amigo César, y sus hombres le abandonaron. Primero fue elegido Papa Pío III, que moría a los pocos días y entonces fue elegido Julio II. Los venecianos aprovecharon la debilidad de César Borgia para apoderarse de varias plazas en la Romaña y el nuevo Papa ordenó su arresto y posteriormente fue enviado a España.

Los Giovanni salieron beneficiados con la elección del Papa Julio II. Sin embargo, Octavio Giovanni presentó el éxito en la elección como suyo, obviando por completo que su hermanastro había impedido la interferencia de César Borgia. Por lo tanto fue elegido para el Abrazo.

Tomás descubrió que había sido engañado. En principio se mantuvo al margen y no dijo nada, pero la noche en que Octavio iba a ser Abrazado sus criados encontraron su cadáver decapitado en su alcoba. Su hermanastro había desaparecido.

Tomás huyó a España en busca de César Borgia, que se encontraba encarcelado en Medina del Campo, y lo ayudó a escapar. Juntos huyeron a Navarra, donde César entró al servicio de su cuñado Juan de Albret y lo puso al mando de sus ejércitos. Sin embargo, pocos meses después César y Tomás caían en una emboscada en la que César murió y Tomás también habría muerto a manos de los esbirros de los Giovanni de no ser por la oportuna intervención de Xavier de Cinçao, Consejero Tremere de España.

Xavier y varios Vástagos de la Camarilla habían apoyado el ascenso de la familia Borgia hacia el Papado, pero sus planes habían sido estropeados por los Giovanni. Ante la presencia de los servidores de los Nigromantes en España, el antiguo Tremere había ordenado que acabaran con ellos y trajeran a Tomás Marcello a su presencia.

Xavier interrogó a Tomás sobre su vida y propósitos y cuando estuvo satisfecho decidió darle el Abrazo y reclutarlo entre los Brujos. Durante varios siglos Tomás permaneció al lado de su sire, aprendiendo magia y desarrollando su poder. También se puso a prueba luchando contra el Sabbat en la península ibérica.

En el siglo XVIII el Círculo Interno del clan Tremere decidió reorganizar la estructura de clan y Xavier de Cinçao fue enviado a las colonias españolas y portuguesas de América. Tomás lo acompañó y se convirtió en su principal lugarteniente en el Nuevo Mundo. Su intención era romper el dominio que el Sabbat tenía sobre buena parte de las colonias españolas y portuguesas, y para ello reclutaron la ayuda de otros Vástagos de la Camarilla, que estaban preocupados por el auge de la Espada de Caín en América y también aspiraban a incrementar la influencia de la secta.

Tomás Marcello se alió con el antiguo Juan José Saavedra, del clan Toreador y Robert Kross, del clan Ventrue, viajando a Venezuela en 1797. Con él llegaba un variopinto grupo de Brujos reclutados por el propio Tomás, y juntos formaron un sodalicium, una alianza mística que les permitió derrotar con éxito a sus adversarios. Tras varias décadas de luchas e intrigas, finalmente Tomás se instaló en Caracas, siendo nombrado Pontífice de la Gran Colombia por su sire en 1831.

En colaboración con su sire y otros Pontífices americanos, Tomás Marcello fomentó la expansión de los Tremere, asegurando su dominio sobre Venezuela y otros países. El Príncipe Juan José Saavedra se convirtió en su principal aliado y amigo y juntos consiguieron convertir a sus dos clanes en la principal facción vampírica en el país. La acusación contra Juan José Saavedra de pertenecer al Sabbat resultó un duro golpe, pero su destrucción abrió la puerta para que el propio Tomás se convirtiera en Príncipe en 1898.

Un siglo después Tomás Marcello es posiblemente uno de los Príncipes más poderosos de la Camarilla en Sudamérica y posiblemente el miembro más poderoso de su clan en el continente tras su propio sire. Sin embargo su control parece haberse reducido en las últimas décadas y sus adversarios lo consideran vulnerable, aunque por desgracia para ellos sufren sus propios problemas. Habiendo sobrevivido a numerosas intrigas y enfrentamientos directos e indirectos, todavía está por verse si ha llegado el momento en que el Príncipe de Caracas deje su puesto a otro.

Aunque tras varios siglos de experiencia Tomás es un taumaturgo muy competente, ha realizado pocas aportaciones propias a la magia de la sangre. Es muy pragmático en el uso de su poder y simplemente prefiere utilizar cualquier herramienta mística que le resulte adecuada, sin aferrarse a ningún estilo particular. Sin embargo, demuestra ser muy ingenioso en su manejo, creando efectos inesperados. Tampoco descarta el uso de dispositivos modernos y herramientas mundanas en combinación con la magia, lo que le sitúa en un poderoso miembro de la facción Transicionalista de su clan.

En cuanto a su aspecto, Tomás fue Abrazado con unos treinta años, siendo un apuesto caballero renacentista. Es un hombre alto y elegante, de rasgos afilados y piel pálida. Su cabello es largo, negro y ondulado, aunque a menudo se lo hace recortar. Sus ojos son de un tono castaño claro, grandes, e inteligentes, observándolo todo con un aire calculador. Sus labios finos y rojizos están sombreados por un fino mostacho. Se mueve con elegancia felina y viste de acuerdo con su posición, con trajes hechos a medida y alterados personalmente con fórmulas taumaturgicas para defenderse de ataques inesperados.

Generación: 6ª

Disciplinas: Auspex 5, Dominación 6, Celeridad 5, Nigromancia 4, Taumaturgia 6, Potencia 3, Presencia 4

Sendas Taumaturgicas: Sangre 5, Encanto de las Llamas 5, Movimiento Mental 5, Control Atmosférico 4, Invocación 4, Dominio Elemental 3

Sendas Nigrománticas: Senda del Sepulcro 4, Senda del Osario 3

Humanidad: 4

Isidoro Ruiz “Negroviejo”, Regente Tremere de Caracas

Isidoro nació en una plantación de la colonia española de Santo Domingo, en el Caribe, durante el siglo XVIII. Desde que era pequeño mostró una gran inteligencia, por lo que sus amos blancos lo educaron para que supiera administrar la hacienda, y con el paso de los años se convirtió en un apoyo

imprescindible para la familia Ruiz, encargándose de la administración de la casa. Finalmente consiguió la libertad, pero continuó trabajando para sus antiguos amos.

Cuando estallaron disturbios en Santo Domingo debido a la independencia y los esclavos de la vecina colonia de Haití invadieron la colonia española, la mansión de la familia Ruiz, que se encontraba en la frontera, fue asaltada e incendiada. Isidoro ayudó a sus señores a huir, y terminaron en Maracaibo, donde tenían algunas propiedades.

Los Ruiz recibieron ayuda de un vampiro del clan Tremere, que no pudo dejar de percibir la capacidad y lealtad de Isidoro. Lo reclutó para su servicio y lo convirtió en su ghoul y durante un ataque del Sabbat, le dio el Abrazo junto a otros criados para hacer frente a los Cainitas.

Isidoro sobrevivió y se convirtió en un aprendiz capaz, no sólo en el estudio de la magia de la sangre, sino también en la administración de la capilla. Cuando el Regente de Caracas resultó destruido en 1967, el propio Pontífice eligió a Isidoro para sustituirlo.

El nuevo Regente de Caracas despertó varias burlas entre la Estirpe caraqueña. Los antiguos criollos, educados en prejuicios y los jóvenes de otros clanes que despreciaban a los Tremere, le pusieron el nombre de “Negroviejo.” Sin embargo, demostró estar a la altura de su cargo, gestionando buena parte de los asuntos administrativos de su clan en la capital.

Actualmente Isidoro es un rostro discreto entre la Estirpe de Caracas, procurando pasar desapercibido tras la poderosa figura del Príncipe Tomás Marcello. Desempeña todas sus funciones con la pulcritud de un mayordomo y cumple las órdenes con eficiencia. Ante los recientes cambios sigue mostrando el mismo rostro impasible de siempre, aunque toma nota de las “impertinencias” y procura corregirlas llegado el momento.

Isidoro tenía unos sesenta años cuando fue Abrazado. Es un hombre negro de piel arrugada y cabello escaso y canoso, que siempre muestra un rostro serio e imperturbable. Suele vestir con discreción, con trajes gastados y no demasiado caros y siempre observa y actúa de forma meticulosa y con cuidado.

Generación: 8ª

Disciplinas: Auspex 5, Dominación 4, Fortaleza 3, Ofuscación 2, Taumaturgia 5

Sendas taumátúrgicas: Sangre 5, Control Atmosférico 5, Movimiento Mental 4, Senda del Hogar 3, Encanto de las Llamas 2

Humanidad: 5

VENTRUE

El Directorio Ventrue de Caracas se encuentra preocupado por los últimos cambios del dominio. Aunque tradicionalmente los Sangre Azules se han enfrentado al predominio de Toreador y Tremere, lo han hecho compitiendo en los mismos ámbitos y mediante las intrigas habituales en la Camarilla, aprovechando todas las oportunidades para debilitar el poder de sus adversarios, incluso aliándose con Brujah y Malkavian si es preciso. Sin embargo, contemplan con desagrado la reciente “revolución bolivariana” del presidente Hugo Chávez. Para muchos Sangres Azules, que incluso conocieron personalmente a Simón Bolívar, “prostituir” su figura con una revolución de tintes populistas y socialistas es un insulto.

Las medidas nacionalizadoras de Hugo Chávez han afectado a los Ventrue de Caracas, e incluso algunas de sus propiedades han sido expropiadas. El ascenso de los Brujah y los Anarquistas les horroriza, y por primera vez en mucho tiempo están pensando en dejar de lado sus enfrentamientos con el Príncipe de Caracas y los Tremere.

Doña María Isabel de Castelfidaro, Primogénita Ventrue

María Isabel nació a comienzos del siglo XVIII en la ciudad de Zaragoza, en España. Era la hija primogénita de los condes de Viñales, y fue educada con miras a organizarle un buen matrimonio. Finalmente sus padres se decantaron por el conde Gaetano de Castelfidaro, que había ganado méritos en la corte del rey Felipe V durante la conquista del ducado de Parma, y cuando llegó el momento enviaron a María Isabel a Italia.

María Isabel se casó y tuvo tres hijos. Sin embargo, su felicidad fue enturbiada cuando su marido murió debido a la viruela. Tras esforzarse abnegadamente en el lecho de muerte de su esposo tomó las riendas de la casa y se esforzó por sacar adelante a sus hijos, a los que consiguió buenas posiciones en las cortes reales de España y Nápoles. A pesar de recibir varias propuestas de matrimonio, las rechazó todas, y con cuarenta años se encontraba sola, al mando de su mansión, ejerciendo su mecenazgo sobre intelectuales y artistas.

Un antiguo Ventrue italiano llamado Contillio había observado desde las sombras a la condesa de Castelfidaro, y cuando llegó el momento le ofreció el Abrazo. María Isabel, que acababa de contraer la tuberculosis, vio en la oferta del Vástago una oportunidad de sobrevivir y aceptó.

Permaneció bajo la tutela de su sire durante cerca de un siglo, viajando por toda Europa y familiarizándose con las tradiciones del clan Ventrue, hasta que a mediados del siglo XIX se encontró con Anselm Wiedenbrüg, otro vampiro de su clan, que le habló sobre las numerosas oportunidades que había

para la Camarilla en el Nuevo Mundo y el reciente revés que habían sufrido los Sangre Azules con la desaparición de la Gran Colombia.

En 1875 la condesa de Castelfidaro era aceptada entre la Estirpe de Venezuela, y pocos años después era nombrada Primogénita de su clan en Caracas y reunía el Directorio Ventrue. Comenzó una “oposición amistosa” hacia el Príncipe Juan José Saavedra, buscando siempre oportunidades para su linaje.

Tras la caída del Príncipe Juan José en 1897, María Isabel vio una oportunidad e intentó mediar para convertirse en una candidata de compromiso ideal. Sin embargo, los Tremere no estaban dispuestos a permanecer detrás del trono y el propio Pontífice Tomás Marcello se convirtió en el nuevo Príncipe. Chasqueados, los Ventrue comenzaron una oposición más agresiva, pero durante buena parte del siglo XX sus esfuerzos fueron neutralizados o quedaron supeditados a los movimientos de otros clanes.

María Isabel y los Ventrue caraqueños consiguieron prosperar durante el auge de la industria petrolera, pero la nacionalización que llevó a cabo el gobierno venezolano constituyó un duro golpe para su influencia. En la última década María Isabel se ha convertido en el eslabón más débil de la Primogenitura, pero a pesar de las críticas que recibe dentro de su clan, el hecho de que haya conseguido mantener su posición constituye todo un logro. Actualmente, ante la amenaza hacia la hegemonía de los Toreador y Tremere de Caracas está pensando en proponer la creación de un triunvirato con los Ventrue como tercer pilar de la Camarilla en el dominio y frenar la creciente expansión anarquista.

María Isabel fue Abrazada con algo más de cuarenta años, pero de alguna manera el Abrazo parece haberla rejuvenecido y aparenta bastante menos. Es una mujer pálida, de ojos verdes y una frondosa melena lisa y negra. Su figura es sensual, sin exagerar y utiliza largos vestidos discretos en las reuniones formales o en la compañía de los artistas e intelectuales que forman parte de su séquito. En la intimidad de su refugio a menudo se comporta de forma mucho más distendida.

Generación: 9ª

Disciplinas: Auspex 2, Celeridad 1, Dominación 4, Fortaleza 3, Potencia 1, Presencia 5

Humanidad: 6

Notas: María Isabel sólo se alimenta de artistas, preferentemente músicos.

GÁRGOLAS

Aunque los Tremere de Sudamérica trajeron algunas Gárgolas para su guerra contra el Sabbat, la primera Gárgola de Caracas no llegó hasta 1831, poco después de que Tomás Marcello se convirtiera en Pontífice. De hecho, fue el único miembro permanente de la línea de sangre en el dominio hasta que finales del siglo XIX, cuando el nuevo Príncipe de Caracas decidió utilizar nuevas Cabezas de Piedra para vigilar la ciudad.

Actualmente la Bandada de Caracas está formada por cinco Gárgolas que obedecen las órdenes del Pontífice y del Regente Tremere. Durante el día duermen en los últimos pisos de varios rascacielos especialmente acondicionados para ellas y por la noche se dedican a cumplir órdenes de sus amos. No todos los Vástagos caraqueños conocen su existencia, pero los que lo hacen no dejan de propagar inquietantes rumores sobre su implacable eficacia y sobre la repentina desaparición en los aires de algún infractor reincidente de las leyes del Príncipe.

Madre Ópalo

La más antigua de las Gárgolas de Caracas fue un regalo del Consejero de Sudamérica a su chiquillo Tomás Marcello. No es una Gárgola artificial, sino que fue Abrazada en algún lugar de Europa y debidamente condicionada por los Tremere para que obedeciera. Acompañó a Xavier de Cinçao durante buena parte del siglo XVIII antes de ser enviada a Caracas.

Madre Ópalo (o también La Señora Ópalo) se convirtió en guardaespaldas de Tomás Marcello, desarrollando una especie de afecto maternal por su amo y ejecutando sus órdenes sin rechistar. Después de que Tomás se convirtiera en Príncipe, se le ordenó que creara una progenie, Abrazando a varios recipientes que le fueron entregados con ese propósito.

La antigua Gárgola se muestra especialmente celosa de sus chiquillos, y aunque se muestra leal a Tomás Marcello y a Isidoro Ruiz, puede enfadarse si algún otro Vástago se muestra especialmente irrespetuoso, lo que ya ha provocado un incidente en una ocasión, con un chiquillo estúpido que terminó recibiendo una paliza. El Príncipe de Caracas está advertido de este comportamiento y procura aconsejar a sus subordinados que mantengan un trato correcto con Madre Ópalo y sus chiquillos para evitar “accidentes.”

Con el paso de los siglos Madre Ópalo ha aprendido bastante como para expresarse con claridad en varios idiomas, así como para realizar rituales sencillos. De hecho, le gusta fingirse menos inteligente ante otros Vástagos y apenas suele hablar ante extraños si no es estrictamente necesario.

Madre Ópalo recibe su nombre debido a su piel de textura lisa y completamente oscura, con algunas vetas más claras sobre su piel. Su rostro parece una máscara de furia llena de colmillos con dos

pequeños cuernos que asoman entre una melena pétreo. Sus alas son similares a las de un murciélago y su cuerpo termina en una cola semejante a la de un reptil.

Generación: 8ª

Disciplinas: Animalismo 2, Auspex 2, Fortaleza 4, Potencia 3, Taumaturgia 1, Viscerática 5, Vuelo 4

Sendas taumatúrgicas: Senda de la Sangre 1

Humanidad: 5

Notas: Madre Ópalo conoce algunos rituales sencillos para mejorar sus capacidades. Suele utilizar el Despertar con el Frescor de la Mañana para estar alerta ante cualquier peligro para su Bandada.

ANTITRIBU LASOMBRA

El dominio de Caracas constituye un refugio para los antitribu Lasombra que recorren el Caribe, y el Príncipe les ha hecho saber que son bienvenidos. Pocos residen de forma permanente, pero siempre hay alguno de visita. Incluso varios miembros del linaje suelen reunirse para trazar planes contra sus hermanos “renegados” del Sabbat. A lo largo del tiempo se han producido algunas represalias, asesinatos enviados con ningún otro fin que acabar con uno u otro Magister, pero la línea de sangre sigue paseando por las calles de Caracas tan desafiante como siempre.

Don Rosendo Sanz

Rosendo es chiquillo de un chiquillo del infame Arzobispo Moncada de Madrid y fue Abrazado a principios del siglo XV como parte de los planes de su sire para imponer la hegemonía de los Lasombra cristianos en la península ibérica. Por aquella época Rosendo era un confesor de un noble castellano que participaba en las guerras de Granada. Uno de los enviados de Moncada le ofreció un trato especial.

Tras el Abrazo, Rosendo disfrutó con su nueva condición, aterrizando a los infieles e intrigando en las cortes de la nobleza castellana con otros Vástagos. Sin embargo, poco después de que Moncada destruyera a su sire Silvestre Ruiz y se uniera a las demás facciones Anarquistas, Rosendo comenzó a pensar que tal vez la decisión del Arzobispo de Madrid no había sido tan acertada. Varias décadas después, cuando quedó claro que los Anarquistas estaban perdiendo la guerra, Rosendo se unió a las filas de la naciente Camarilla, con unos pocos miembros de su clan que no estaban de acuerdo con el rumbo que estaba tomando el linaje.

Aunque en principio motivado por la conveniencia, con la formación del Sabbat y a pesar de las “invitaciones” de otros Lasombra para que se uniera a la nueva secta, Rosendo decidió permanecer en la Camarilla. En España fue perseguido por varios jóvenes ansiosos de beber su sangre, así que a principios del siglo XVI huyó al Nuevo Mundo.

Durante un tiempo vagó por las colonias caribeñas, procurando no permanecer mucho tiempo, pero pronto encontró compañía entre otros antitribu de su clan, que surcaban los mares en compañía de los piratas. Durante algunos siglos los acompañó, atacando los dominios de los Lasombra del Sabbat, pero finalmente decidió asentarse en un lugar discreto. A mediados del siglo XVIII residía en isla Margarita.

Cuando la Camarilla comenzó a apoderarse de dominios en las colonias americanas, Rosendo reanudó su contacto habitual con el resto de la Estirpe. Se presentó ante el Príncipe Juan José de Caracas, al que ya conocía en el pasado y ayudó al resto de Vástagos a consolidar su control sobre Venezuela. Casi fue destruido durante una visita a Maracaibo por un asesino enviado por el Sabbat. Debido a las heridas sufridas cayó en letargo y sus criados lo llevaron de regreso a Caracas.

Despertó más de un siglo después, con el Príncipe Tomás Marcello en el poder y el mundo cambiado. Restableció sus antiguos contactos en la Iglesia de Caracas y reanudó su correspondencia con otros antitribu.

Políticamente Rosendo siente cierta oposición al Príncipe Tomás Marcello, quizás por la destrucción de su amigo Juan José Saavedra, por lo que en el último siglo se ha aliado de cuando en cuando con su oposición entre Brujah y Ventrué. También mantiene buenas relaciones con los descendientes del antiguo Príncipe de Caracas y disfruta de gran prestigio entre los antitribu Lasombra, a los que ha ofrecido refugio en numerosas ocasiones. Sin embargo, a medida que pasa el tiempo Don Rosendo se siente menos inclinado a participar en política, mostrándose más espiritual y dedicado a los asuntos de la Iglesia.

Rosendo era un sacerdote de unos cuarenta años cuando fue Abrazado. Es un hombre pálido y calvo, con escaso pelo gris oscuro y una perpetua expresión de desconfianza, que se suaviza cuando se siente seguro. Normalmente suele vestir con sotanas sacerdotales, aunque en los últimos tiempos también adopta vestimentas laicas cuando quiere pasar desapercibido.

Generación: 8ª

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

Humanidad: 6

GANGREL

A primera vista los Gangrel son un clan muy escaso en Caracas, o por lo menos prácticamente inexistente, representado sólo por un puñado de Anarquistas o visitantes ocasionales. Sin embargo, quienes conocen mejor el dominio saben que no es así, y señalan al Parque Guaraira Repano (anteriormente El Ávila) situado al norte de la ciudad, separándola del mar. Desde finales del siglo XIX el Príncipe de Caracas y la Primogenitura aceptaron dejar el territorio montañoso y natural del parque a un antiguo Gangrel indígena y a sus descendientes, y en la práctica puede considerarse un dominio separado del que el resto de la Estirpe sabe muy poco.

De vez en cuando surgen rumores sobre la presencia de vampiros nativos o enormes jaguares que merodean por los barrios de Caracas, pero pocos son los Vástagos que pueden afirmar haber visto a uno de los Gangrel indígenas aparte de su representante en la Primogenitura.

Desde que el clan Gangrel abandonó la Camarilla en 1999 la situación sigue siendo básicamente la misma que siempre. De hecho, si los Vástagos que habitan en el Parque Guaraira Repano se siguen considerando parte de la secta o no, se desconoce.

Oswaldo Knoche, Primogénito

Oswaldo nació en Puerto Cabello a finales del siglo XIX. Era hijo de un médico y filántropo alemán, que atendía gratuitamente a los más pobres y era un reconocido partero en la ciudad. El abuelo de Oswaldo, el doctor Gottfried Knoche, había llegado de Alemania varias décadas siglos atrás, y encantado por Venezuela, se había afincado en Caracas, donde había instalado una hacienda personal en el parque del Ávila.

Durante su infancia Oswaldo visitó con frecuencia la finca de su abuelo, un anatomista dedicado que había desarrollado varios sistemas avanzados de embalsamamiento. Sin embargo, con el tiempo la finca fue quedando descuidada y afectada por el vandalismo y los buscadores de tesoros, que saquearon todo lo que encontraron de valor en la hacienda. Fue durante una de esas visitas que Oswaldo recibió un disparo al tratar de detener a un saqueador.

Los Gangrel del parque intervinieron y abrazaron a Oswaldo, pues desde hacía tiempo habían mantenido buenas relaciones con su abuelo, que había atendido a varios de sus servidores mortales que habitaban en el parque. De esta manera, Oswaldo, que se desenvolvía mejor que ellos en la civilización moderna, se convirtió en su representante en la Primogenitura y embajador, expresando sus deseos de mantener su intimidad y el territorio del Parque del Ávila.

Desde su Abrazo, durante la mayor parte del tiempo Oswaldo ha constituido una figura neutral en la Primogenitura, excepto cuando los intereses de los Gangrel de Caracas estaban en juego, y procurando permanecer alejado de las intrigas entre la Estirpe. El crecimiento descontrolado de la ciudad le preocupa y ha utilizado sus conocimientos médicos para ayudar personalmente a los desfavorecidos de Caracas, haciéndose pasar por un voluntario de diversas organizaciones. Su actitud apolítica en general ha sido respetada por todas las facciones, que saben que tendrían mucho que perder si volvieran a todo el clan Gangrel contra ellos.

Oswaldo es un hombre mediada la treintena, rubio y con ojos azules, con un fino bigote y perilla. Suele vestir con ropas discretas y baratas, lo mejor para desenvolverse en los barrios pobres de Caracas. Con el paso del tiempo ha ido utilizando su Ofuscación para adoptar varias personalidades y evitar despertar sospechas.

Generación: 7ª

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

Humanidad: 8

SAMEDI

Aunque los Fiambres ofrecieron sus servicios mercenarios a los Vástagos de Caracas desde el siglo XIX, sólo tras el ascenso del Príncipe Tomás Marcello se convirtieron en una presencia permanente en el dominio. Los Tremere se han mostrado muy generosos con su líder, a la que han consultado en varias ocasiones, y la han aceptado a ella y su proge en la Camarilla.

Catrina, “la Garbancera”

Catalina Rozas nació en México en el siglo XIX. Era una mujer mulata de clase media que encandiló muchos corazones y terminó sufriendo por ello cuando un amante despechado le destrozó el rostro después de verla en brazos de otro. Durante un tiempo se recluyó en casa, horrorizada con su desfiguración, pero con el tiempo volvió a salir de casa cubierta con un velo. Se ganó fama de bruja y hechicera y terminó siendo consultada por sus vecinos en temas de fortuna y amor.

Tras ser desfigurada, Catalina había intentado suicidarse, y en el proceso atrajo la atención de un vampiro Samedi, quien le ofreció venganza a cambio de su servicio. Poco después su antiguo amante moría debido a una extraña enfermedad, y Catalina se convirtió en ghoull del vampiro. La oferta del

vampiro no había sido del todo desinteresada, ya que había descubierto que de alguna forma tras su “accidente” Catalina había adquirido cierto talento de médium y podía comunicarse con los muertos.

Varias décadas después el vampiro decidió que su servidora había aprendido suficiente y la Abrazó. Viajó por el Caribe aprendiendo de otros miembros de su línea de sangre hasta que decidió instalarse en Caracas, donde fue bien recibida por el Príncipe Tomás Marcello, que estaba interesado por el estudio de la magia vudú y los rituales nigrománticos.

Desde entonces Catalina, que ha adoptado el nombre de “Catrina,” como las muñecas macabras que se pusieron de moda en México durante el siglo XX, es una figura habitual entre la Camarilla de Caracas y la líder entre los miembros de su linaje que habitan en la ciudad, ya que desde su aceptación ha Abrazado en algunas ocasiones.

Se sabe que ha actuado como nigromante para varios Vástagos con problemas “fantasmales” y para obtener información reservada. Con el paso del tiempo ha adquirido una gran riqueza, que utiliza para vivir lujosamente y en ocasiones celebrar fiestas a las que acuden los Vástagos que han conseguido ganarse su confianza. Aunque es partidaria del Príncipe, entre sus amistades se encuentran miembros de todos los clanes.

Catrina es una mujer menuda y delgada, que muestra el cínico sentido del humor de su linaje pero también un carácter festivo. Suele vestir con vestidos lujosos y joyas, y en las recepciones de la Estirpe le gusta llevar un ancho vestido violeta con una estola de plumas de avestruz.

Generación: 9ª

Disciplinas: Auspex 2, Fortaleza 3, Nigromancia 5, Ofuscación 3, Tanatosis 4

Sendas nigrománticas. Senda del Sepulcro 5, Senda del Osario 3, Senda de las Cenizas 3

Humanidad: 6

SEGUIDORES DE SET

Las Serpientes de Arena consiguieron crear un asidero en Caracas tras la independencia, consiguiendo corromper a varios Vástagos y enfrentarlos entre sí. Sin embargo, su líder fue descubierto y destruido a finales del siglo XIX, y buena parte de la estructura que habían construido los Setitas en Venezuela se desmoronó.

Sin embargo, terminaron regresando. Actualmente varias jóvenes Serpientes merodean por los barrios pobres de Caracas, en ocasiones haciéndose pasar por Anarquistas y extendiendo sus tentáculos de corrupción. La reciente “revolución bolivariana” constituye para ellos un regalo, pues en las turbulentas aguas de la política existen muchas oportunidades, y los Setitas caraqueños surgen ansiosos de las sombras en busca de objetivos con los que incrementar su poder.

Erica Méndez “Ankhesenamón”

Erica nació en la década de 1960 en los suburbios de Caracas y tuvo una infancia muy dura. Hija de una madre soltera, su hermano mayor la violó y la vendió a un prostíbulo. Sin embargo, no se resignó y desafió todos los esfuerzos por someterla hasta que casi perdió la vida. Por suerte para ella, un Seguidor de Set apreció su espíritu rebelde y la reclutó para las filas de los adoradores del dios oscuro.

Sirvió durante varios años en un templo colombiano, hasta que aprendió lo suficiente y decidió demostrar lo que valía regresando a su hogar en Caracas, un lugar que no era muy hospitalario con los Setitas y bajo el dominio opresivo de los Tremere. Al principio demostró un perfil bajo, pero pronto comenzó a destacar asumiendo una identidad entre los Anarquistas caraqueños y asumiendo el liderazgo de los escasos Setitas que permanecían en la ciudad.

Actualmente Erica se hace pasar por una vampira del clan Brujah y tiene bastante influencia entre los Anarquistas. Siguiendo su consejo, muchos de sus seguidores están ocupando posiciones entre los diversos grupos chavistas, tratando de volver al gobierno contra los Tremere. Por ahora han conseguido perjudicar los intereses de varios antiguos de diversos clanes pero su objetivo a largo plazo es volver la revolución contra los Brujos y el propio Príncipe.

Erica tenía unos dieciocho años cuando fue Abrazada. Es una joven morena, de embrujadores ojos oscuros y cabello negro, que suele teñir con reflejos rojizos. No suele vestir demasiado provocativamente (tampoco lo necesita) sino que procura adoptar una estética más “revolucionaria” como si fuera una joven estudiante universitaria.

Generación: 10ª

Disciplinas: Celeridad 2, Ofuscación 2, Potencia 1, Presencia 3, Serpente 3

Humanidad: 5

SECRETOS

-El Príncipe Juan José Saavedra pertenecía realmente a la Verdadera Mano Negra. Durante varios siglos había servido al Sabbat bajo la identidad de Andrew “el Inglés,” pero cuando la Camarilla puso sus ojos sobre Venezuela, consideró que sería útil que ambas sectas dispusieran de suficiente fuerza para neutralizarse mutuamente, así que adoptó una identidad mediante la cual ayudó a la Camarilla a

extenderse en el Nuevo Mundo, pero como Príncipe de Caracas dispondría de suficiente poder para que su propia secta, la Tal'mahe'Ra, pudiera manipular a sus rivales. Desgraciadamente, el antiguo Sisak, de los Seguidores de Set, que sospechaba de los manejos ocultos de Juan José, lanzó una acusación falsa, relacionándolo con el Sabbat y que terminó sacando a la luz su identidad como Andrew, Dominio de la Mano Negra. Tomás Marcello descubrió los lazos secretos de Juan José, y terminó destruyéndolo en un duelo personal e hizo creer que había sido destruido en un incendio.

-A raíz de su descubrimiento, Tomás Marcello cree que la Mano Negra del Sabbat tiene intereses propios, y que planea debilitar al Sabbat y a la Camarilla para convertirse en una secta independiente. Por ahora simplemente ha conseguido recoger cabos sueltos que apuntan a una conspiración dentro del Sabbat y que de alguna manera también se extiende a algunos Vástagos de la Camarilla.

-Actualmente Don Rosendo Sanz es el principal agente de la Tal'mahe'Ra en Caracas, manteniéndose en contacto con otros miembros de su secta en Venezuela. Sin embargo, desde la caída de Enoch en el inframundo y la disolución de la Tal'mahe'Ra, Don Rosendo ha decidido dedicarse exclusivamente a sus asuntos, y sólo de vez en cuando mantiene contacto con otros de sus compañeros.

-El Príncipe Tomás Marcello cree que los Giovanni todavía pueden estar tratando de destruirle, así que ha prohibido su presencia en Caracas y ha entorpecido sus movimientos en Venezuela. La llegada de Catrina, la líder de los Samedi, no es para nada fortuita. Tomás Marcello supo de su talento nigromántico, y la contrató para perseguir y neutralizar a los espías fantasmales del clan Giovanni. Al mismo tiempo también le paga generosamente para que le informe sobre la presencia de los Nigromantes en Venezuela y recibir adiestramiento nigromántico personal.

-Con el paso del tiempo el Príncipe de Caracas ha resistido a los ataques del Sabbat, los Seguidores de Set y las intrigas de la Camarilla. En estos momentos está utilizando el reciente cambio de poder en el gobierno venezolano para llevar a sus adversarios a cometer acciones precipitadas y terminar provocando su caída. Su control sobre el gobierno sigue siendo más firme de lo que parece. Al mismo tiempo está debilitando a los Toreador y Ventrué para que estrechen sus lazos con los Tremere.

-Los impulsos maternos de Madre Ópalo la han llevado en ocasiones a abrazar sin permiso a individuos que han atraído su atención, especialmente niños. Cuando cree que están a punto de ser descubiertos, los destruye. Sin embargo, unas pocas Gárgolas han conseguido huir al Parque Guaraira Repano, donde han sido bien recibidas por los Gangrel.

Sugerencias para aventuras: En los barrios bajos de Caracas estalla una revuelta Anarquista. Los personajes jugadores pueden participar en ella, o ser afectados por la destrucción de sus refugios o los ataques a sus aliados o servidores. Poco a poco se darán cuenta de que otros poderes tienen intereses en el repentino estallido de violencia y que los intereses de los Vástagos van mucho más allá de los conflictos mortales.

-El gobierno venezolano ordena la expropiación de un bloque de apartamentos que constituye uno de los refugios de los personajes. Pronto se darán cuenta de que el movimiento ha sido orquestado por otro Vástago que quiere dominar todo el barrio. Si los personajes investigan terminarán dándose cuenta de que ese Vástago tiene lazos con los Seguidores de Set, que han infiltrado a varios de sus peones en las bandas que están llegando a la zona. Es posible que consigan neutralizar el plan por su cuenta, o se vean obligados a pedir refuerzos.

MARACAIBO NOCTURNO

PRESENTACIÓN

El nombre de Maracaibo, que parece derivar de un término indígena con significados controvertidos como "Garra de tigre," "Río de los loros," "Lugar frente al mar" y "Lugar de las serpientes," es la segunda ciudad más poblada de Venezuela y un centro petrolero de primera importancia, además de un puerto estratégico en el Lago de Maracaibo. De un asentamiento indígena de palafitos, Maracaibo ha pasado a convertirse en una gran ciudad moderna a raíz de la explotación del petróleo. El desarrollo descontrolado ha generado graves problemas de contaminación.

Desde sus inicios fue un lugar disputado por los mortales, y la riqueza del petróleo ha atraído a numerosos vampiros, que compiten de forma ávida por su control, como si no hubiera suficiente para todos. Debido a las ambiciones personales, los Vástagos del dominio se encuentran muy desunidos. Frente al predominio de la alianza entre Toreador y Tremere en el resto de Venezuela, en Maracaibo las líneas de poder no se encuentran tan bien definidas.

TEMA Y AMBIENTE

Tema: ¡Al abordaje! Maracaibo ha sido el escenario de muchas historias de piratas, y de hecho varios de los principales Vástagos de la ciudad han tenido vínculos con la piratería. Los vampiros marabinos son feroces competidores y aunque la época de los duelos de capa y espada haya pasado las intrigas y enfrentamientos están al orden del día. Incluso podría decirse que a los vampiros de la ciudad disfrutaban con ello...

Ambiente: El antiguo puerto que fue objetivo de piratas ha dejado paso a masivos edificios donde acechan otro tipo de piratas. Una Crónica en Maracaibo puede continuar los conflictos del pasado con enfrentamientos modernos entre piratas empresariales o entre bandas de criminales. Y como recuerdo de su conflictivo pasado, los edificios del pasado colonial ofrecen un escenario inmejorable.

TRASFONDO HISTÓRICO

La presencia humana en la laguna de Maracaibo es muy antigua. En el momento de la llegada de los primeros europeos a finales del siglo XV la zona estaba habitada por varios grupos indígenas arahuacos y caribes, que habitaban en palafitos, aldeas construidas sobre plataformas encima del agua. Los pueblos y sociedades eran muy diversos, con grupos tribales igualitarios, sociedades nómadas y cacicazgos.

Aunque existen varias controversias sobre la fundación de la ciudad, parece que el primer europeo que llegó al Lago de Maracaibo fue Alonso de Ojeda, el 24 de agosto de 1499, junto con Juan de la Cosa y Américo Vespucio. Fueron ellos quienes evocaron el nombre de Venezuela al ver las aldeas indígenas de palafitos que les recordaron el nombre de Venecia.

La ciudad de Maracaibo tuvo que ser refundada en tres ocasiones. En 1529 el alemán Ambrosio Ehinger fundó la colonia de Nueva Nüremberg o villa de Maracaibo con 30 vecinos, pero en 1535 la población fue trasladada al Cabo de la Vela (actualmente en Colombia). En 1569 Alonso Pacheco fundó en la zona Ciudad Rodrigo, pero tras un levantamiento indígena el asentamiento tuvo que ser abandonado. Finalmente en 1574 el capitán Pedro Maldonado refundó la ciudad con el nombre de Nueva Zamora de la Laguna de Maracaibo.

Durante los primeros años de su existencia, Maracaibo se convirtió en un puerto de enlace entre las zonas agrícolas del sur del lago, los Andes y las rutas comerciales en el mar Caribe. Administrativamente pasó a depender de Coro.

El primer vampiro conocido estuvo presente ya en la primera fundación de la ciudad. Se trataba de Anselm Wiedenbrüg, el actual Primogénito Ventrue, que había creado un pequeño dominio en Coro. Sin embargo, permaneció en la zona poco tiempo, preocupado por evitar la atención del Sabbat. Varios Cainitas llegaron tiempo después en busca de otros agentes de la Camarilla, pero por el momento no se instalaron de forma permanente.

Durante el siglo XVII los asentamientos españoles en el lago del Maracaibo sufrieron constantes ataques y hostigamientos por parte de los piratas, que saquearon la zona en repetidas ocasiones, frenando su desarrollo económico. En Maracaibo se construyeron varios elementos defensivos, como el castillo de San Carlos de la Barra, el fuerte de Nuestra Señora del Carmen y el torreón de Santa Rosa de Zapara.

El corsario holandés Enrique de Gerard atacó Maracaibo en 1614, el pirata inglés William Jackson en 1642 y entre 1665 y 1669 llegaron el francés Jean David Nau “El Olonés,” Miguel el Vascongado, el holandés Albert van Eyck y el inglés Henry Morgan. Por último en 1678 el francés Michel de Grandmont asaltó la ciudad y los pueblos del sur del lago internándose en tierra firme hasta Trujillo.

El siglo de la piratería ocultó los conflictos vampíricos entre los vampiros, que a veces pertenecían a una misma secta. Los Lasombra del Sabbat se enfrentaron a la Camarilla, y muy especialmente a los antitribu de su propio clan. Las islas del Caribe se convirtieron en un avispero para renegados de los clanes y las sectas. Maracaibo se convirtió no sólo en un objetivo para los piratas, atraídos por “la taza de oro” donde se reunían las flotas de cargamentos de riquezas destinadas a España, sino también un punto de aprovisionamiento de sangre para los vampiros.

Durante buena parte del siglo XVII varias manadas del Sabbat recorrieron la zona, aunque lo cierto es que no respetaban más autoridad que la suya. Varios nombres como el de “Caraperro,” un antitribu Nosferatu, o el de Federico Alvela “El portugués”, del clan Lasombra, se hicieron famosos entre los piratas no muertos. De hecho, uno de los piratas de Maracaibo, el antitribu Brujah conocido como “Colmillo de Oro,” terminaría siendo nombrado Arzobispo de Venezuela tras su traslado a Caracas.

La guerra entre facciones vampíricas comenzó a trasladarse hacia otros escenarios a finales del siglo XVII, y Maracaibo recibió suficiente estabilidad como para que una manada del Sabbat se asentase de forma más o menos permanente. Se trataba de un grupo de vampiros bastante jóvenes, “Los Despojos del Mar,” que habían sido aliados de “Colmillo de Oro.” Su líder era Manuel de Porto, un antitribu Toreador.

Los Despojos del Mar fueron la manada que más tiempo consiguió retener Maracaibo, así que cuando en el siglo XVIII “Colmillo de Oro” se proclamó Arzobispo de Venezuela nombró Obispo a Manuel de Porto. Paralelamente en 1777 Maracaibo pasó a depender en lo gubernativo y militar de la Capitanía General de Venezuela y en el ámbito judicial de la Audiencia Real de Santo Domingo.

Cuando unas décadas después el Arzobispo Colmillo de Oro fue destruido, el Obispo de Maracaibo acusó a los Lasombra de haber orquestado su muerte. En la confusión de la guerra entre facciones los Vástagos de la Camarilla tomaron Caracas y comenzaron a extenderse por el país. El Obispo de Maracaibo envió peticiones de ayuda a los Cainitas del Perú que nunca llegaron. La Espada de Caín se enfrentaba a sus propios problemas en Sudamérica.

En el plano mortal cuando se produjeron los primeros intentos de independencia, la provincia de Maracaibo se mantuvo fiel a la corona española después de que los rebeldes tomaran Caracas. Los gobernadores españoles trasladaron a Maracaibo el gobierno de la Capitanía General de Venezuela. Sin embargo, sólo demoraron lo inevitable. En 1821 se produjo un alzamiento a favor de la independencia en el cuartel militar de Maracaibo, que fue sofocada, pero en 1823 en la Batalla del Lago de Maracaibo se sellaba el destino de la ciudad y de la guerra de independencia. El último gobernante español terminó capitulando.

El ataque de la Camarilla contra Maracaibo se produjo en 1821. Un grupo de vampiros de los clanes Toreador y Tremere se infiltraron en la ciudad desde el mar y consiguieron asesinar al Obispo. Los Despojos del Mar resistieron durante un tiempo, pero finalmente también fueron destruidos en cuestión de semanas. Diego Viñales, un chiquillo del Príncipe de Caracas, fue proclamado Príncipe de Maracaibo.

Tras la independencia, Maracaibo se convirtió en un puerto muy importante para la economía de Venezuela. Debido a su ubicación, Maracaibo era un importante puerto de salida al Atlántico del comercio de los países andinos. Llegaron importantes compañías comerciales alemanas e inglesas que financiaron cultivos de café y cacao, comprando las cosechas, moliéndolas y llevándolas a Europa. El comercio ayudó al rápido crecimiento de la ciudad y su modernización, permitiendo la aparición de servicios de electricidad, teléfono y tranvía. Al mismo tiempo Maracaibo también manifestó un florecimiento cultural, con la apertura del Teatro Baralt (1888) y la Universidad del Zulia (1891). Hacia finales del siglo XIX la ciudad había superado los 100.000 habitantes.

Aunque como había ocurrido en otros lugares de Venezuela, los Toreador y Tremere se hicieron con el control de la ciudad tras su conquista por parte de la Camarilla, las relaciones entre ambos clanes eran más igualitarias. Hacia mediados de siglo llegó procedente de Hamburgo el antiguo Anselm Wiedenbrüg, que había asistido a la fundación de la ciudad, y que fomentó las inversiones extranjeras. El Príncipe Diego temía que el antiguo Ventrue pretendiera arrebatarle el poder, por lo que procuró mantener buenas relaciones con los Tremere, a pesar de su desagrado hacia la Regente Esmeralda.

En 1906 Antonio Aranguren obtuvo una concesión para buscar petróleo en el distrito de Maracaibo y finalmente lo encontró en 1914. A partir de este momento las inversiones estadounidenses no cesaron durante años, convirtiendo a Maracaibo en un centro exportador de petróleo tan importante que durante casi cincuenta años Venezuela fue el primer país exportador del mundo. Las grandes compañías petroleras se establecieron en el Zulia y el petróleo desplazó al café como principal producto de exportación.

En principio el Príncipe Diego Viñales tomó la delantera en la explotación de la industria petrolera de Maracaibo, pero pronto el Directorio Ventrue comenzó a ganar terreno a través de las inversiones extranjeras. En principio los Tremere de la ciudad se mantuvieron al margen, pero teniendo en cuenta la importancia que estaba cobrando el petróleo en la industria venezolana, el Pontífice de Caracas ordenó a los Brujos marabinos que intentaran competir por el control de la industria petrolera con los demás clanes. “La guerra del petróleo” se prolongaría durante cerca de cincuenta años, con intrigas entre los Vástagos de Maracaibo que llegarían a provocar varias rivalidades y asesinatos.

En 1918 la epidemia de gripe española causó grandes estragos en la población de Maracaibo y en 1929 se inauguró el aeropuerto Grano de Oro. La prosperidad derivada del petróleo fomentó la llegada de numerosos emigrantes, lo que llevó a la remodelación de la ciudad, en gran parte debido a los proyectos del arquitecto León Hoet, que construyó el mercado municipal, remodeló el teatro Baralt, y construyó la vieja cárcel en estilo art déco. Se construyeron nuevos barrios y urbanizaciones como el Zaruma y las Delicias, además de otras infraestructuras como el estadio olímpico y el hipódromo de la Limpia.

1929 también fue un año especial para los vampiros de Maracaibo. Con motivo del 400 aniversario de la fundación de la ciudad, el Príncipe celebró un Carnaval del clan Toreador, al que asistieron varios antiguos del Clan de la Rosa de Sudamérica y de todo el mundo. Durante cerca de dos meses en la ciudad se alojaron numerosos Vástagos, pero los antiguos tomaron medidas para que la sobrepoblación vampírica pasara desapercibida. Se rumorea que se sacrificaron numerosos mortales para que la sangre no faltara en la celebración.

El Príncipe de Maracaibo y los Toreador trataron de utilizar la prosperidad económica para tratar que su dominio destacara por encima de Caracas, el principal bastión de los Tremere. Sin embargo, no fue suficiente. El centralismo de Caracas desviaba gran parte de los beneficios obtenidos por el petróleo, y evitaba que fueran reinvertidos en Maracaibo. Además, el Príncipe de Caracas era consciente de que sólo Diego Viñales podía competir en influencia con él en Venezuela, por lo que en ocasiones manipuló al gobierno central para que recortara iniciativas que podían provocar la competencia de Maracaibo. La guerra por el control del petróleo continuó, pero además de las intrigas entre vampiros, otras facciones sobrenaturales también parecían interesadas en los beneficios. Cuando unos jóvenes Ventrue intentaron asumir el control de un consorcio internacional llamado Endron Oil, desaparecieron misteriosamente. Aunque no se pudo encontrar a los responsables, se rumorea que varios grupos de hechiceros también estaban involucrados en la industria petrolera.

En 1959 comenzó la construcción del puente Rafael Urdaneta, a cargo de un consorcio venezolano-alemán que rompió el aislamiento de Maracaibo con la costa oriental del lago y el resto de Venezuela. Tras tres años de trabajo el puente fue inaugurado en 1962 por el presidente Rómulo Betancourt. Con 8,67 km de largo es el puente más largo del mundo en su tipo y una de las estructuras de hormigón armado más grandes del planeta.

A mediados del siglo XX, a medida que la ciudad crecía, también otros clanes comenzaron a aparecer con fuerza. Los Brujah se infiltraron entre los movimientos obreros de la industria petrolera e incluso provocaron algunos disturbios hasta que consiguieron una posición en la Primogenitura. Sin embargo, la mayor sorpresa surgió de los Gangrel. Aunque en ocasiones llegaban a Maracaibo y se presentaban ante los demás clanes, fue toda una sorpresa para la Estirpe saber que desde hacía tiempo una prole de Gangrel habitaba en las profundidades del lago. A medida que el lago era contaminado por los derrames de petróleo y la basura de las ciudades los Gangrel se dirigían hacia el mar Caribe o se asentaban en tierra firme. Finalmente se les otorgó un puesto en la Primogenitura.

POLÍTICA

A comienzos del siglo XXI Maracaibo es una ciudad moderna con más de dos millones de habitantes. El poder se encuentra más repartido que en otros dominios, ya que las relaciones entre los clanes Toreador y Tremere no son tan estrechas y sólo se unirían ante una amenaza conjunta. Aunque ha remitido debido a la nacionalización parcial de la industria petrolera, la guerra del petróleo continúa, y todos los clanes tienen intereses en la misma, en mayor o menor grado. Las intrigas se encuentran a la orden del día entre la Estirpe, y a pesar de ello y los cambios ocasionales que se producen en las posiciones de la Camarilla, Maracaibo constituye uno de los dominios más estables de la secta en Venezuela.

PRINCIPALES PODERES VAMPÍRICOS

BRUJAH

La presencia de los Brujah llegó tarde a Maracaibo, con el auge de la industria del petróleo, pero a pesar de sus esfuerzos de controlar los movimientos sindicales de las refinerías, su influencia en la “guerra del petróleo” es secundaria. Desde mediados del siglo XX algunos de ellos se han extendido por otros ámbitos, especialmente el ámbito criminal y el universitario. Por ahora siguen acumulando fuerzas y esperan que el reciente cambio en el gobierno venezolano les permita cambiar el liderazgo vampírico del dominio.

Alberto Pedraz, Primogénito

Alberto nació en una aldea de Zulia en el año 1854, el año de la abolición de la esclavitud en Venezuela. Era hijo de dos esclavos liberados, pero la vida no era fácil para ellos a pesar de haber logrado su libertad. Desde que pudo trabajar, Alberto comenzó a ayudar a su padre en una plantación de cacao como jornalero, pero se negaba a que su libertad se agotara en un trabajo duro por un mísero jornal. Se esforzó por aprender a leer y escribir, y rechazando los prejuicios de los criollos venezolanos se prometió que les demostraría que era tan hombre como ellos.

No todos estaban de acuerdo. Un día cometió el error de mostrar su descontento al capataz de la plantación donde trabajaba, y fue despedido sin ningún miramiento, pues no faltaban bocas hambrientas dispuestas a trabajar sin rechistar, por lo que probó a buscar su fortuna en Caracas, donde entró al servicio de un terrateniente que entre sus actividades filantrópicas se proponía educar a las clases bajas.

Así Alberto atrajo la atención de Elías Marengo, el Primogénito Brujah de Caracas, que por aquella época había obtenido permiso para abrazar un chiquillo. No le interesaba un intelectual o un oligarca ilustrado, sino alguien de extracción humilde a quien pudiera educar desde el principio.

Alberto se unió a la Estirpe caraqueña, pero cuando se descubrió que su sire tenía contactos con los Seguidores de Set y que había conspirado contra el Príncipe, cayó en desgracia. Durante un tiempo vagó por Venezuela hasta que decidió volver al lugar donde había nacido, y finalmente se instaló en Maracaibo.

Durante bastante tiempo permaneció al margen de la Estirpe marabina, dedicándose a ayudar a los desfavorecidos, pero a medida que la población del dominio se incrementaba con el auge de la industria petrolera se interesó por los incipientes movimientos sindicales, lo que lo puso en oposición a los intereses del Príncipe y los antiguos de Maracaibo.

Hacia 1959 el Príncipe aceptó que Alberto ocupara una posición en la Primogenitura de la ciudad, en gran parte debido a que otros miembros del clan se estaban desplazando a Maracaibo, y era preferible que una voz moderadora los representara antes de que los más radicales trataran de pugnar por el poder. Desde entonces Alberto ha actuado como mediador entre las inquietudes de los anarquistas y el deseo de estabilidad del Príncipe.

Con el reciente cambio de poder en Venezuela, Alberto se siente bastante ilusionado con la “revolución bolivariana.” Considera que el populismo puede acabar con el proyecto, pero está dispuesto a encauzarlo a través de ideas socialistas y comunistas. Aunque sus intenciones todavía no han llegado a buen puerto, Alberto no está dispuesto a tirar la toalla. Y si eso significa quedar aislado políticamente de los demás antiguos de Maracaibo, que así sea.

Alberto tenía cerca de treinta años cuando fue Abrazado. Es un hombre de piel oscura, de cabello rizado y negro, y una barba incipiente. Suele vestir con ropas informales y bastante gastadas. Suele mostrar una actitud animada y siempre acompaña su retórica de razones fundamentadas tratando de no ceder ante las provocaciones de sus adversarios, aunque debido a la maldición de su clan, no siempre le resulta fácil.

Generación: 8ª

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

Humanidad: 7

MALKAVIAN

Los Locos no están representados en la Primogenitura de Maracaibo, y se dedican a sus asuntos particulares, relacionándose con la Estirpe según conviene a sus intereses. Otros Vástagos no lo tienen tan claro, ya que en ocasiones sus planes han sido arruinados por la intervención de uno u otro Malkavian, y los más paranoicos apuntan a la existencia de una mano oculta, quizás un antiguo del clan, que se dedica a manejarlos a conveniencia. Otros afirman que cada cierto tiempo los Malkavian de Maracaibo se reúnen con otros de sus congéneres en un lugar secreto, y que participan en un juego que consiste en llevar a cabo algún tipo de broma, desafío o misión que signifique interferir en los intereses ocultos de un Vástago elegido al azar. Como suele ocurrir, nada es seguro cuando se trata de los Locos.

Venancio Hurtado, El rey amarillo

Venancio vivió en la segunda mitad del siglo XIX, el hijo de una pudiente familia de Maracaibo, que había prosperado durante la independencia con el negocio del café y el cacao. Su madre murió poco después del parto y su padre se volcó en él, con una educación muy estricta y severa, que terminó convirtiéndolo un muchacho traumatizado y acomplexado por el desprecio de su padre, para quien nada de lo que hacía era suficiente.

Cuando su padre se casó por segunda vez y tuvo otro hijo, Venancio pasó a un segundo plano y se desinteresaron de él. Entonces dio rienda suelta a todo lo que había reprimido, convirtiéndose en un asiduo de burdeles y salones de variedades, con otros jóvenes disipados como él. A su padre no pareció importarle el hundimiento de su primogénito, y cuando los médicos certificaron que entre el alcoholismo de Venancio y las numerosas enfermedades venéreas que había contraído no viviría mucho, se limitó a afirmar decepcionado “Sabía que acabaría así” y le pagó un viaje a Europa para que fuera atendido en París.

Venancio murió en Europa, pero regresó cambiado. Su hermanastro murió misteriosamente ahogado y su madrastra se arrojó por una ventana. El padre de Venancio sobrevivió varios años atormentado en el lecho de muerte, enloquecido por las pesadillas en las que su hijo se le aparecía y le echaba en cara que nunca lo había querido. Cuando murió, las propiedades pasaron a un pariente lejano en Europa.

Por supuesto, este pariente era el propio Venancio, que se presentó ante los vampiros de Maracaibo y pronto fue conocido sus fiestas entre la élite marabina, y así ha seguido desde entonces, aparte de dedicarse a conseguir dinero por medios más o menos lícitos para mantener su disipado tren de vida. De hecho controla varios salones de juego y casas de apuestas.

Aunque muchos Vástagos de Maracaibo lo consideran un vampiro del clan Toreador, el Príncipe y los antiguos saben que pertenece al clan Malkavian. De hecho, a menudo celebra fiestas “exclusivas” para los miembros de su clan, y el resto de la Estirpe teme lo que puede tramarse en esas reuniones. De hecho, los demás Malkavian de la ciudad lo llaman “El rey amarillo,” y lo tratan como una especie de líder informal, pero aunque es una figura reconocida entre las Arpías no ha reclamado un asiento en la Primogenitura.

Venancio se muestra alegre y obsequioso con los demás Vástagos, hasta el punto que puede parecer algo acosador. Sin embargo, los que lo conocen desde hace tiempo han notado que quienes frecuentan su compañía a menudo terminan “contagiándose” de su forma de vida disipada y tienden a desarrollar vicios y adicciones, por lo que procuran mantener las distancias. Le encantan los juegos de azar, y una manera de trabar contacto con sus compañeros es invitarles a una partida.

Venancio tenía unos veinticinco años cuando fue Abrazado por un sire misterioso del que nunca habla (sólo recuerda una nube roja en medio de una alucinación provocada por el opio). Normalmente suele vestir como un joven de clase alta, siempre atento a los cambios de la moda y a la mejor ropa que puede conseguir. Su rostro es pálido y atractivo, con cabello liso y bien peinado, ojos con una mirada que parece embriagada y sobre todo, un tono amarillento producido por las enfermedades que sufrió en vida.

(de ahí su apodo de rey amarillo). Para no asustar a los mortales, en ocasiones adopta un tono de piel más saludable mediante su Ofuscación o Quimerismo.

Generación: 9ª

Disciplinas: Auspex 2, Dementación 4, Dominación 3, Ofuscación 3, Presencia 1, Quimerismo 2

Humanidad: 4

Nota: El trastorno de Venancio se manifiesta en una obsesión por compartir sus placeres con los demás, y subconscientemente tratar de hundirlos a su mismo nivel.

NOSFERATU

Los Nosferatu prosperaron en Maracaibo durante la primera mitad del siglo XIX, disponiendo de una poderosa madriguera en el interior de un galeón hundido en el lago. Sin embargo, de la noche a la mañana desaparecieron y por si acaso, las Ratas de Cloaca que llegaron posteriormente prefirieron evitar las aguas. Varias décadas después los Vástagos marabinos descubrieron que había una prole de Gangrel habitando en las profundidades del lago, y muchos Nosferatu creen que son los responsables de la desaparición de sus compañeros. Desde entonces ambos clanes mantienen una situación tensa.

Actualmente, aunque los Nosferatu prosperan entre la miseria creada por el crecimiento descontrolado de la industria petrolera, su líder compite con los demás clanes en los salones del poder. Por el momento las Ratas de Cloaca no disponen de un asiento en la Primogenitura de Maracaibo, pero eso podría cambiar pronto.

Gonzalo Sampayo

Gonzalo nació y creció en la isla de Trinidad. Aprendió el negocio del contrabando y a menudo navegaba con su barco por la desembocadura del Orinoco, vendiendo ilegalmente a quien estuviera dispuesto a comprarle sus mercancías: sal, cacao, esclavos...comerciaba con los españoles, franceses, holandeses, ingleses y con todo el que estuviera dispuesto a pagar. En otras ocasiones llevaba pasajeros que querían pasar desapercibidos, y cuando surgía la ocasión, él y su tripulación no dudaban en dedicarse al robo.

Cuando los ingleses atacaron y conquistaron Trinidad, las nuevas autoridades persiguieron a Gonzalo. Su barco resultó hundido, y él apenas consiguió sobrevivir a duras penas nadando hasta la costa, donde fue arrestado y encarcelado a la espera de su ejecución. Sin embargo, para sorpresa de sus captores, consiguió escapar.

Un vampiro Nosferatu que había utilizado los servicios de Gonzalo decidió que no podía prescindir del contrabandista y le hizo una visita en prisión. A Gonzalo no le costó nada aceptar la oferta de aquel hombre, aunque con la agonía de la transformación y la deformidad de su cuerpo pensó que tal vez la alternativa de la muerte no hubiera estado tan mal.

Se instaló en Maracaibo hacia 1868, tras oír noticias de que los Nosferatu de la ciudad habían desaparecido. Al principio se mostró muy cauteloso, pero pronto comenzó a influir en los negocios del puerto, controlando el tráfico de mercancías, y el Príncipe Diego Viñales le encargó que vigilara la llegada de otros Vástagos a la ciudad.

Desde el siglo XIX Gonzalo ha incrementado su fortuna e incluso ha abrazado dos chiquillos con el permiso del Príncipe, además de convertirse en el líder de las Ratas de Cloaca locales. Compite con los Gangrel por el control de varios territorios alrededor del lago de Maracaibo, pero la principal sorpresa la dio con el auge de la industria petrolera, cuando para sorpresa de otros clanes comenzó a competir y a ganar terreno, aunque en los últimos tiempos la nacionalización llevaba a cabo por el gobierno venezolano ha perjudicado sus intereses.

En los últimos años, Gonzalo ha estado recabando apoyos entre la Estirpe de Maracaibo para convertirse en Primogénito Nosferatu. Los demás clanes recelan, pues temen que ello pueda alterar el equilibrio político existente, pero la realidad es que las Ratas de Cloaca cuentan con suficiente presencia e influencia como para optar a una posición en la Primogenitura.

Gonzalo tenía cerca de cuarenta años cuando fue abrazado. Es una criatura de piel parda y arrugada, ojos hundidos, sin orejas y con sus colmillos colgando torcidos sobre su labio inferior. Normalmente viste con trajes negros y discretos y utiliza su Ofuscación para darse un aspecto similar al que tenía en vida: un hombre calvo en la cuarentena con ojos pequeños y oscuros y bigote negro.

Generación: 9ª

Disciplinas: Animalismo 5, Auspex 2, Dominación 3, Fortaleza 3, Ofuscación 4, Potencia 3

Humanidad: 6

TOREADOR

En cierto sentido, Maracaibo es la capital del clan Toreador en Venezuela. Tras la caída del Príncipe de Caracas su chiquillo se convirtió en el líder no oficial de los Decadentes venezolanos, y

aunque los Toreador de cada dominio suelen dedicarse a sus propios asuntos, su opinión es respetada...la mayor parte del tiempo.

Mientras en Caracas los Toreador ocupan una posición subordinada frente a los Tremere, en Maracaibo la situación se encuentra más matizada. Los Brujos actúan como consejeros del Príncipe, y aunque éste no está del todo conforme, sabe que necesita su alianza para hacer frente al poderoso Primogénito Ventrue y su Directorio, su más directo rival. Por el momento el acuerdo, no exento de tensiones, ha funcionado, y los Toreador se pavonean cómodos en los salones del poder, aunque la situación no sea tan perfecta como les gustaría.

Diego Viñales, Príncipe de Maracaibo

Diego vivió en Maracaibo a mediados del siglo XVII, en el seno de una familia de comerciantes españoles asentados en la ciudad. Cuando tuvo suficiente edad y mediante las influencias de su padre, comenzó su carrera militar en la armada, surcando los mares al servicio de la Corona enfrentándose a otras potencias marítimas y persiguiendo piratas. Tras varios años fue nombrado capitán de su propio navío.

Una noche su barco fue abordado por una tripulación de no muertos, y mientras sus marineros eran asesinados sin remedio o se arrojaban al agua aterrorizados, Diego mantuvo la compostura y se batió en un duelo personal contra el líder de los vampiros, un caballero elegante y que se movía como el rayo. Se divirtió con Diego, causándole mil heridas a pesar de la destreza en esgrima del capitán, que finalmente consiguió sorprender a su adversario hiriéndolo bajo el brazo en un ataque por sorpresa. Reconociendo el valor del mortal, el vampiro se abalanzó sobre él y decidió darle el Abrazo.

El sire de Diego era Juan José Saavedra, un vampiro de origen español que se había unido a los piratas para hostigar las costas de Venezuela, dominadas por sus enemigos. Enseñó a su chiquillo lo suficiente y finalmente lo liberó, presentándolo en Europa ante la Camarilla.

Al principio Diego actuó vendiendo su espada a varios Príncipes de Francia, luchando contra el Sabbat y perfeccionando sus habilidades. Sin embargo, a medida que pasaba el tiempo no estaba dispuesto a pasar la eternidad de conflicto en conflicto, sino que ambicionaba crear su propia corte y adquirir una posición entre los antiguos. En busca de poder se convirtió en un arconte, pero a finales del siglo XVIII su sire le llamó a América y le propuso un plan.

Juan José Saavedra y varios antiguos de la Camarilla querían aprovechar la confusión en las colonias americanas y la guerra civil del Sabbat para conquistar varios dominios a costa de los Cainitas. Diego se unió a la alianza.

Toreador y Tremere se abrieron paso a sangre y fuego en Venezuela y Diego dirigió personalmente la conquista de Maracaibo, siendo proclamado Príncipe sin discusión alguna cuando los Cainitas fueron derrotados. Su dominio se convirtió en el segundo más poderoso del país después del de su sire, que reclamó para sí la ciudad de Caracas.

Durante buena parte del siglo XIX las relaciones con los Tremere de Maracaibo fueron bastante cordiales, y ambos clanes se repartieron los ámbitos de influencia. Sin embargo, tras la destrucción de Juan José Saavedra comenzaron las tensiones. Muchos Toreador venezolanos acudieron al Príncipe Diego en busca de liderazgo, y algunos incluso llegaron a afirmar que debería haber sido él el sucesor del Príncipe de Caracas y no el usurpador Tomás Marcello.

Desde entonces Diego ha incrementado su poder hasta el punto de que actualmente es el líder no oficial de los Toreador de Venezuela y una de las figuras más destacadas de su linaje en Sudamérica. A medida que otros clanes comenzaron a extenderse en su dominio reconoció la necesidad de mantener su alianza con los Tremere, aunque de buena gana renegaría del apoyo de los Brujos si pudiera.

El siglo XX ha sido próspero para la corte de Diego Viñales. Dentro de la industria petrolera de su dominio es uno de los Vástagos más influyentes, aunque ha tenido que proteger su influencia de numerosos competidores, especialmente Tremere y Ventrue. Sin embargo, su influencia y su fortuna han sufrido un desagradable revés en la última década, con las políticas de nacionalización del gobierno venezolano y la confiscación inesperada de varias de sus propiedades. Sospecha que alguno de sus enemigos se encuentra detrás de estos ataques contra sus intereses, pero todavía no ha descubierto ninguna influencia vampírica tras estos sucesos.

El Príncipe Diego Viñales es un hombre atractivo de unos treinta años, pálido, de cabello liso, con bigote y barba muy bien cuidados. Suele vestir con camisas amplias, a menudo de color blanco, pantalones y botines negros. Cuando se encuentra en su corte no se separa de su espada, apoyada contra su trono. Muchos lo han comparado con el héroe de una película de piratas, y le gusta cultivar esta apariencia con movimientos elegantes y calculados. Suele mostrar un carácter bastante alegre, pero cuando alguien trata de ofenderle o desafiarle cambia al momento mostrando una actitud implacable.

Generación: 7ª

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

Humanidad: 4

TREMERE

Los Brujos de Maracaibo son despreciados por los demás clanes, y saben que sus aliados lo son por la más estricta conveniencia. No se trata sólo de la mala fama y los tópicos habituales sobre el clan, sino que la figura de la Regente provoca el desprecio de los antiguos y las burlas de los anarquistas. Sin embargo, los Tremere se limitan a sonreír con condescendencia, dedicándose a cultivar el poder entre la Estirpe. Sin embargo, son conscientes de que frente a sus congéneres de otros dominios, su posición es más insegura, ya que los Toreador de Maracaibo de buena gana estarían dispuestos a buscar otros apoyos...y los Brujos procuran asegurarse de que eso no ocurra.

Esmeralda, Regente de Maracaibo

Sanchuelo nació en un pueblo cerca de Medina del Campo, en España, a finales del siglo XVII. Huyó con una compañía de actores itinerantes para escapar de las palizas de su padre y pronto se volcó de lleno en el mundo del teatro. Pronto adquirió un gran talento como actor y al mismo tiempo descubrió su atracción por los hombres.

Sin embargo sus escauceos terminaron provocando celos y fue denunciado a la Inquisición. Consiguió escapar disfrazándose de muchacha, y pasó varios años bajo una nueva identidad femenina, con la que se sentía muy cómodo, hasta el punto que cuando Sanchuelo quedó olvidado prefirió seguir haciéndose pasar por “Esmeralda.”

Tras un nuevo problema con las autoridades, entró al servicio de unos comerciantes que partían a Santo Domingo en América, y que necesitaban una criada. Sin pensarlo dos veces, Esmeralda aceptó las condiciones y respiró aliviada cuando su barco dejó el puerto.

Los amos de Esmeralda resultaron ser más de lo que parecían, y cuando uno de ellos intentó beberse su sangre reaccionó violentamente. En el proceso se reveló su impostura y los vampiros a los que servía decidieron deshacerse de ella. Esmeralda respondió con desafío y ante su arrojo Tomás Marcello decidió Abrazarla.

Se convirtió en una aprendiz de los Tremere, y pasó buena parte del siglo XVIII estudiando y aprendiendo a los pies de sus nuevos amos. Cuando estuvo preparada su sire la reclutó junto a otros Brujos para comenzar la conquista de América y arrebatar dominios al Sabbat.

Tras conquistar Maracaibo, Esmeralda se convirtió en la Regente de la nueva capilla. Aprendió a desenvolverse en la traicionera política de la Estirpe e incluso entre las filas de su propio clan, y su capilla se convirtió en un refugio para aprendices rechazados y considerados “fracasos.” Sin embargo, consiguió sobrevivir y prosperar, utilizando con talento lo que otros despreciaban y buscando el talento que otros ignoraban. Aprendices Abrazados entre esclavos, indígenas, criminales descastados y otros marginados sociales han pasado a lo largo del tiempo por la capilla de Maracaibo, y se han utilizado multitud de estilos taumatúrgicos, algunos de ellos poco ortodoxos desde el punto de vista de los conservadores Tremere.

Por lo que se refiere al resto de los Vástagos, los antiguos la desprecian, y alguno de ellos incluso ha llegado a descubrir el sexo masculino que ocultan sus ropas, lo que no ha hecho sino reforzar sus prejuicios. Esmeralda, acostumbrada al rechazo, responde al desprecio político y social con pragmatismo cínico, respondiendo a las burlas con ingenio y aguardando el momento adecuado para contraatacar. En contraste, se lleva bastante mejor con los humanos, y posee muchos contactos y aliados en la sociedad mortal, prefiriendo su compañía a la de los no muertos. De forma discreta suele apoyar a artistas prometedores o causas que llaman su atención.

En la guerra por el control del petróleo ha conseguido hacer un lugar para su clan, y aunque como otros Vástagos ha resultado perjudicada por los recientes movimientos del gobierno venezolano, todavía se encuentra en una posición favorable.

Aunque aprendió Taumaturgia con Tomás Marcello, desde que dejó la tutela de su sire Esmeralda se ha decantado por la magia grecorromana, y especialmente por los ritos y hechizos que le permiten afectar a su naturaleza vampírica. Estuvo unida a la Liga Humanus hasta su disolución, y ha aprendido numerosos rituales y hechizos que le permiten imitar rasgos humanos.

Esmeralda tenía cerca de veinte años cuando fue Abrazada. Aparenta ser una hermosa joven andrógina de largo cabello rubio oscuro y liso, que se tiñe y peina en diversos estilos con frecuencia. A pesar de su edad todavía parece una neonata recién Abrazada y parece mucho más humana que los demás antiguos. Todavía conserva sus dotes como actriz y puede hacerse pasar por un mortal con facilidad.

Generación: 7ª

Disciplinas: Auspex 5, Celeridad 2, Dominación 5, Fortaleza 4, Taumaturgia 5, Presencia 5

Sendas taumatúrgicas: Senda de la Sangre 5, Control Atmosférico 5, Poderío de Neptuno 4, Senda de Mercurio 3, Vid de Dionisio 3

Humanidad: 7

VENTRUE

Los Ventrue serían el clan más poderoso de Maracaibo de no ser por la alianza entre Toreador y Tremere, por lo que se ven relegados a un tercer puesto y constituyen la principal oposición al poder establecido. Desde comienzos del siglo XX el control del petróleo venezolano constituye el principal interés de los Sangres Azules, pero se enfrentan a una competencia encarnizada, y la situación actual con el intervencionismo del gobierno no parece muy prometedora.

Anselm Wiedenbrüg Primogénito Ventrue

Anselm nació a finales del siglo XV en la ciudad de Róterdam, en Holanda. Era hijo de una familia de mercaderes de la Hansa, que llevaban sus mercancías a lo largo de los puertos atlánticos. Primero fue convertido en ghoul y después recibió el Abrazo por parte de Robert Kross, un antiguo Vástago que había observado a su familia durante décadas.

Durante años Anselm sirvió a su sire, que finalmente le encargó viajar a las colonias españolas con el objetivo de crear un dominio de la Camarilla. Tras un tiempo de preparativos finalmente eligieron las costas de Venezuela, una colonia donde el Sabbat tenía escasa presencia y además los comerciantes germánicos tenían fuertes intereses.

Aunque Anselm se vio obligado a regresar a Europa tras haber sufrido varios ataques de los Cainitas, su misión fallida sirvió a los antiguos de la Camarilla para medir las fuerzas de sus adversarios, y preparar una invasión en toda regla a largo plazo. Durante los siglos siguientes Anselm permaneció al servicio de Robert Kross, aconsejándole en cuestiones comerciales y económicas y durante un breve tiempo incluso fue Príncipe de la ciudad alemana de Lübeck. Al mismo tiempo se dedicó a acumular una red de poder y favores, preocupándose de su ascenso personal.

Cuando la Camarilla planeó la conquista de los dominios del Sabbat en las colonias españolas, Anselm permaneció en segunda línea. Se ocupó sobre todo del respaldo económico de los Vástagos que formaban parte del proyecto, especialmente de los de su propio clan, y sólo hacia 1820 se trasladó a América, asentándose en la colonia holandesa de Curazao. Desde allí contempló cómo fracasaba el proyecto de la Gran Colombia, y los Ventrue perdían el poder ante el ascenso de otros clanes.

Desde su posición, Anselm se dedicó a reunir los restos de la influencia de los Ventrue en Venezuela, apoyando a varios ancillae y neonatos ambiciosos para que conservaran las posiciones de los Sangre Azules. A mediados del siglo XIX se trasladó a Maracaibo para asumir el liderazgo de su clan en el país y a finales del siglo XIX incluso consiguió que su chiquillo Esteban García fuera nombrado Príncipe de Coro, que se convirtió en el principal bastión Ventrue en Venezuela.

Con el auge de la industria petrolera venezolana Anselm continuó incrementando su poder e influencia, aunque siempre tenía que reconocer que no contaba con el apoyo suficiente para derrocar a la alianza entre Toreador y Tremere. Desde hace décadas ha tratado de debilitar esa alianza, e incluso ha estado tanteando la posibilidad de atraer a los Brujos a su causa, aunque por el momento sus manejos se han encontrado con rechazo.

Anselm, (o Don Anselmo, como es habitualmente conocido entre la Estirpe venezolana) a menudo presume de haber estado presente durante la fundación de Maracaibo. Dirige un Directorio de su clan, y al mismo tiempo aconseja a otros Sangre Azules venezolanos, tratando de corregir una situación “anómala” con los Toreador y Tremere en el poder.

Anselm tenía cerca de cuarenta años cuando fue Abrazado. Es un hombre pálido, casi calvo, con barba y bigote de color castaño claro y ojos azules. Suele vestir con trajes tradicionales de color gris y siempre se comporta con la gracia y elegancia de un caballero.

Generación: 7ª

Disciplinas: Animalismo 3, Auspex 3, Dominación 4, Fortaleza 6, Potencia 4, Presencia 5
Protean 3

Humanidad: 5

Notas: Anselm sólo se alimenta de funcionarios de empresas privadas.

GANGREL

La presencia de los Gangrel en Maracaibo se remonta a la época precolombina, pero salvo testimonios aislados no se dieron a conocer al resto de los Vástagos hasta hace dos siglos, cuando los “monstruos de la laguna” salieron a la superficie y aparecieron ante el resto de los Vástagos.

Aunque actualmente hay varios Gangrel conocidos y aceptados en Maracaibo, no suelen participar mucho en política, salvo cuando se trata de defender sus territorios e intereses. Sin embargo, el principal temor de la Estirpe está dirigido hacia la progenie de Animales que habita en las profundidades del lago de Maracaibo y que se rumorea que son especialmente antiguos, poderosos...e inhumanos. Por lo general los demás clanes procuran no molestar excesivamente a los Gangrel y dejar que se ocupen de sus asuntos. La reciente separación del clan de la Camarilla no ha alterado significativamente la situación.

La sirena de Maracaibo

La sirena recuerda las noches antes de la llegada de los hombres blancos más allá del mar. Fue elegida como esposa por uno de los dioses de la selva, a cambio de proteger a su tribu. Con el tiempo su tribu se asentó cerca de la laguna de Maracaibo, donde construyó una aldea de palafitos. Ella y los otros dioses de la selva colaboraban y competían entre ellos, luchando en ocasiones por sangre y territorios.

Esta existencia idílica terminó con la llegada de los hombres blancos. La sirena recuerda bien cuando incendiaron su poblado durante el día y ella misma fue herida por el fuego en su santuario. Se salvó arrojándose al agua de la laguna y se refugió en la oscuridad del fondo.

Desde entonces la sirena ha convertido el lago de Maracaibo en su refugio. Durante la época de la piratería se alimentó bien con la sangre que era derramada en las aguas y con los cadáveres ahogados que caían al fondo. De vez en cuando surgía sigilosamente de las aguas en busca de presas.

Este período terminó con la llegada de otros dioses extranjeros, que habían llegado con los blancos. Algunos incluso se atrevieron a invadir sus aguas y no tuvo compasión. Otros trataron de cazarla, sin éxito. Para protegerse creó a otros como ella, tanto para que la ayudaran a cazar como para desviar la atención sobre sí misma. Con el tiempo algunos de sus descendientes se encontraron con los dioses de la superficie y alcanzaron varios acuerdos para que les dejaran en paz.

Poco a poco las aguas se han vuelto cada vez más oscuras y turbias, pero a la sirena no parece importarle. La sangre ya no llega tan abundantemente como en el pasado, pero sus descendientes capturan presas en la superficie y las arrojan a las oscuras aguas para que no le falte alimento.

Actualmente pocos Vástagos sospechan de su presencia, aunque varios antiguos sospechan que un Gangrel especialmente viejo dirige al resto del clan desde las profundidades de Maracaibo. Y aunque su prole no es tan numerosa como otros clanes creen, es cierto que varios de sus descendientes la acompañan bajo las aguas. Sin embargo, ella permanece, nadando en silencio, cazando y estando atenta a las intrusiones de otros en su dominio.

La sirena era una muchacha indígena cuando fue Abrazada, pero tras varios siglos habitando en las profundidades del lago Maracaibo ha cambiado bastante y se ha adaptado a su ambiente. Su piel es escamosa y viscosa, como la de una anguila, de un tono gris verdoso y oscuro, y sus ojos son grandes y fijos como los de un pez. Su boca es una trampa llena de colmillos, como los de una lamprea, y su larga cabellera parece una masa de algas. Sus manos y pies están palmeados, lo mejor para nadar con rapidez. Su espalda está recorrida por una pequeña cresta espinosa.

Generación: 6ª

Disciplinas: Animalismo 6, Auspex 2, Celeridad 4, Fortaleza 5, Ofuscación 4, Potencia 3, Protean 7

Senda de la Bestia: 7

GÁRGOLAS

Tres Gárgolas son habituales en la capilla de Maracaibo, y de vez en cuando reciben la visita de mensajeros o heraldos de los Tremere de otros lugares de Venezuela. Normalmente suelen actuar con discreción, y muchos Vástagos no las han visto o ni siquiera sospechan su existencia. Sin embargo, la protección de la capilla no depende tanto de ellas, y en su lugar suelen ocuparse de cuestiones de vigilancia o de alerta ante posibles intrusos.

“Carajito”

Carajito nació con el nombre de Louis en un hogar pobre en las afueras de París a finales del siglo XIX. Cuando era pequeño sus padres lo entregaron como aprendiz a un herrero que le pegaba y abusaba de él, por lo que cuando tuvo la oportunidad huyó y se dedicó a malvivir en las calles de la gran ciudad, mendigando y robando con otros niños en su misma situación. Terminó robando en la casa equivocada, y tras destrozar accidentalmente una valiosa antigüedad de repente se encontró en manos de un monstruo de piel pétrea, que lo mantuvo aprisionado entre sus garras.

La casa pertenecía a un vampiro del clan Tremere, que enfurecido por la intrusión decidió vengarse de una forma especialmente cruel. Hizo que su esclavo Gárgola Abrazara al pequeño y lo retuvo a su lado. Lo torturó durante un tiempo hasta que lo convirtió en un bufón para divertir a sus invitados.

Sin duda la pequeña Gárgola no habría durado mucho antes de perderse ante la Bestia y ser destruida, hasta que su amo recibió la visita de la Regente de Maracaibo. La antigua sintió algo de compasión por el esclavo y a cambio de ciertos favores, se quedó con él a su servicio.

La mente de la Gárgola estaba muy confusa y ni siquiera recordaba su nombre, así que Esmeralda lo bautizó como Domingo. Sin embargo, entre los demás Vástagos marabinos comenzó a circular el nombre de “Carajito.” La Regente Tremere se tomó como un proyecto personal redimir su servidor, y poco a poco mediante una cuidadosa estrategia psicológica comenzó a restaurar su humanidad, convirtiendo al pequeño monstruo en una criatura con consciencia.

Actualmente Esmeralda no podría disponer de un servidor mejor. En cierto sentido Carajito la considera una figura materna y a menudo la acompaña en sus reuniones con el resto de la Estirpe además de ser un eficiente vigilante de la capilla de los Brujos. Conoce todos los recovecos del edificio y la mejor

manera de ir y venir sin ser visto, aunque siempre está atento a cualquier llamada de la Regente. De vez en cuando explora en solitario las inmediaciones del barrio y se dedica a observar a la gente que pasa, escuchando y aprendiendo.

Carajito es una pequeña Gárgola de cerca de metro y medio. Su piel es de color verdoso, y sus ojos son grandes y completamente negros, pero a su manera llenos de humanidad. Su cuerpo es delgado y escuálido con brazos y piernas especialmente largos y dedos como patas de araña. Normalmente viste con unos pantalones cortos y se comporta con educación y seriedad cuando hay otros vampiros presentes. Sin embargo, cuando se queda a solas con Esmeralda se muestra mucho más alegre y distendido, como el niño que fue en vida.

Generación: 10ª

Disciplinas: Animalismo 3, Fortaleza 2, Potencia 1, Ofuscación 3, Viscerática 2, Vuelo 4

Humanidad: 7

HIJAS DE LA CACOFONÍA

A finales del siglo XIX llegó a Venezuela una Hija de la Cacofonía procedente de Italia. Tras desencuentro con los Toreador de Caracas, terminó presentándose en Maracaibo, donde se convirtió en una presencia recurrente en la corte del Príncipe, amenizando las veladas de los Vástagos con su maravillosa voz.

Desde entonces otros dominios han requerido la presencia de esta antigua Sirena y de sus descendientes, pero Maracaibo se ha convertido en su lugar de residencia permanente y un lugar habitual de reunión para el linaje en Venezuela. De hecho, Julieta suele convocar conciertos e invitar a otros miembros de la línea de sangre a Maracaibo, y sus actuaciones son inolvidables.

Julieta Carancci

Julieta nació en una familia de prósperos terratenientes de la ciudad de Siena, en Italia. a mediados del siglo XIX. Desde que era pequeña mostró una hermosa voz que sus padres se esforzaron por cultivar, y pagaron a varios maestros de canto para que se encargaran de su educación musical. Comenzaba la época dorada del bel canto y la ópera italiana y Julieta se encontraba en el centro.

Durante un viaje a París atrajo la atención de una Hija de la Cacofonía, que “convenció” a sus padres para que la dejaran bajo su tutela. Julieta sólo volvió a la casa de sus padres para morir debido a una repentina tuberculosis.

Su maestra había decidido concederle el Abrazo, pero con el paso del tiempo Julieta comenzó a sentirse cada vez agobiada por la tutela de su sire y tras una discusión que casi terminó en frenesí, la abandonó y decidió viajar lejos, a América.

Llegó a Caracas hacia en el año 1885, pero un celoso cantor del clan Toreador la avergonzó ante la corte del Príncipe Juan José, por lo que decidió probar suerte en Maracaibo. El Príncipe Diego, que lamentaba la falta de talentos en su corte, la recibió calurosamente, y pronto se convirtió en una presencia habitual entre la Estirpe del dominio.

Desde entonces Julieta ha sido “adoptada” por el clan Toreador, asistiendo a todas las reuniones del Príncipe y amenizando las veladas con su voz. Otros dominios también han requerido su presencia e incluso ha abrazado varias discípulas en las últimas décadas. Sus periódicos conciertos suelen atraer a numerosos Vástagos aficionados a la música y quienes conocen mejor al Príncipe de Maracaibo saben que es mejor no ofenderla.

Julieta se deja querer, y de hecho es una de los principales aliados del Príncipe de Maracaibo. Por extensión muestra cierto desagrado hacia los Tremere, y sus duelos dialécticos con la Regente Esmeralda constituyen la comidilla entre la Estirpe. Sin embargo, ha terminado por considerarla una amistosa rival y de momento no ha ido más allá de las palabras.

Julieta es una hermosa mujer italiana de unos veinte años, con una belleza clásica y romántica. Muestra una palidez lánguida y su figura es esbelta y delicada como una flor. Suele vestir con vestidos largos y sencillos, y siempre lleva una flor blanca en su cabello. Cuando habla, su voz tiene un ligero matiz musical, y cuando la música surge de su interior el resto del mundo queda en silencio.

Generación: 8ª

Disciplinas: Auspex 2, Celeridad 3, Melpómene 5, Fortaleza 4, Presencia 4

Humanidad: 7

SEGUIDORES DE SET

En el pasado los Seguidores de Set disfrutaban de una influencia nada respetable en Venezuela, pero todo eso terminó con la destrucción de su líder a finales del siglo XIX. Su sucesor se refugió en Maracaibo, donde poco a poco se ha dedicado a reconstruir la influencia de su clan. Sin embargo, hasta el momento se ha mostrado muy sutil, reuniendo pieza tras pieza antes de actuar para someter todo el dominio bajo su control.

El Templo de las Serpientes de Agua se encuentra cerca del puerto de Maracaibo. Sólo el sacerdote reside en él de forma permanente. La mayoría de sus cultistas son mortales, y los pocos miembros del clan no suelen permanecer mucho tiempo en la ciudad para no revelar la presencia del clan. El Príncipe Diego guarda un rencor legendario por las Serpientes.

Alejandro Vázquez, “Pabbakamen”

A principios del siglo XVII Alejandro era un joven y prometedor soldado sevillano que junto a otros reclutas emprendió un viaje por mar para reunirse con los tercios en Italia. Sin embargo, durante el trayecto su barco fue abordado por unos piratas berberiscos, que mataron a quienes se opusieron y al resto los tomaron como prisioneros para venderlos como esclavos en los mercados de Argel.

Alejandro fue vendido a un culto de Set, que vieron en su cabello pelirrojo un signo de la divinidad. Durante años fue sometido a todo tipo de vejaciones y pruebas, tentado con una libertad que nunca llegaba y finalmente, cuando su espíritu fue completamente quebrantado y se hundió en la oscuridad, en medio de la degradación escuchó la voz del dios y comprendió.

Entonces comenzó su verdadero aprendizaje. Tomó el nombre egipcio de Pabbakamen, “El servidor ciego,” haciendo referencia a la época que había permanecido en tinieblas. El Hierofante Sisak lo tomó bajo su tutela y se convirtió en su discípulo predilecto. Cuando consideró que estaba preparado lo envió a América para que extendiera la palabra del dios oscuro.

Alejandro viajó por el Caribe y finalmente llegó a Caracas en 1697. Los Cainitas de la zona se encontraban divididos y enfrentados entre sí y no le resultó difícil corromperlos y venderles sus servicios. El gobierno del Arzobispo Colmillo de Oro amenazó con destruir todo lo que había construido, por lo que terminó facilitando su asesinato a manos de agentes de la Camarilla. La guerra civil que siguió en el Sabbat y el conflicto con la Camarilla permitieron a las Serpientes extender su influencia por Venezuela.

Sin embargo, Alejandro se mostró precavido ante la fortaleza de la Camarilla y terminó instalándose en la ciudad de Valencia. Envío peticiones de ayuda a su sire que terminó llegando a Caracas a mediados del siglo XIX y asumió el liderazgo del culto de Set con la aceptación de su chiquillo.

El Hierofante Sisak y el Príncipe Juan José Saavedra habían cruzado su camino anteriormente y el antiguo Setita procedió a debilitar su base de poder aliándose con sus enemigos y aireando sus trapos sucios. Sin embargo en el caos consiguiente la influencia de las Serpientes de Arena fue revelada, y los Vástagos de la Camarilla procedieron a purgar la influencia del clan en Venezuela. Todos sus templos fueron destruidos.

Alejandro sobrevivió refugiándose en isla Margarita. Cuando el peligro pasó comenzó a mover de nuevo sus peones, evitando Caracas por los dominios más débiles y actuando con más sutileza. Consiguió aliados y servidores en los países vecinos y en general procuró ocultar su presencia. En 1921 creó el Templo de las Serpientes de Agua en la ciudad de Maracaibo.

Varias décadas después Alejandro es el líder de un culto de Set que extiende sus ramificaciones sobre Colombia, Venezuela, las Guayanas y el norte de Brasil. Aunque su templo se encuentra en Maracaibo, no ha realizado maniobras demasiado evidentes, y quienes conocen su existencia lo consideran un neonato Toreador de poco poder. Con el paso del tiempo ha conseguido corromper a otros Vástagos, y a otros los ha ayudado a incrementar su influencia. Con el reciente cambio de gobierno y el ascenso del chavismo sus agentes encuentran un terreno próspero para extender la intranquilidad y los enfrentamientos.

En estos momentos Alejandro cree que se encuentra en un buen momento para lanzar un ataque contra las instituciones de la Camarilla, y si bien no cree que tenga suficiente fuerza para provocar un cambio de poder, sí cree que puede conseguir colocar a sus peones en buenas posiciones para aprovechar otra oportunidad. El Príncipe Diego no le preocupa tanto como la posibilidad de que si actúa con demasiada precipitación atraiga la atención de los Tremere venezolanos, y que emprendan una nueva purga de Serpientes.

Alejandro era un joven de unos veinte años cuando fue Abrazado. Tras la purga de su clan se tiñó su cabello pelirrojo de negro, aunque todavía lo muestra abiertamente en las ceremonias dedicadas a Set y ante sus discípulos, vistiendo elaboradas túnicas. Sin embargo, a menudo cambia su aspecto y peinado, habiendo adoptado diversas identidades, a menudo como neonatos de diferentes clanes. La única constante son sus ojos de color castaño oscuro, que lo observan todo con una sonrisa de picardía. Aunque tiene una figura lánguida y elegante es muy capaz de defenderse con eficacia si surge una amenaza seria.

Generación: 7ª

Disciplinas: Auspex 2, Dominación 3, Celeridad 2, Obtenebración 2, Ofuscación 6, Potencia 4, Presencia 5, Serpentis 5

Senda de Tifón: 8

SECRETOS

-Tras la destrucción del Príncipe de Caracas, los agentes de la Tal'mahe'Ra tantearon a su chiquillo Diego, y le revelaron que su caída había sido manipulada por los Setitas. A principios del siglo XX Diego se unió a la Tal'mahe'Ra, y desde entonces Maracaibo ha dado refugio a varios vampiros de la

secta, principalmente del clan Toreador. Tras la caída de Enoch y la disolución de la secta, el Príncipe ha perdido gran parte de su apoyo, y a pesar de su animadversión está dispuesto a estrechar sus lazos con los Tremere para mantenerse en el poder. Otros antiguos miembros de la Tal'mahe'Ra han percibido esta debilidad, y están dispuestos a eliminarlo para evitar que revele lo que sabe sobre la antigua secta.

-El antiguo Alejandro Vázquez ha extendido la influencia de Set entre los vampiros que han permanecido al margen de la Primogenitura. Actualmente los líderes de los clanes Malkavian y Nosferatu se encuentran Vinculados por Sangre a él sin que siquiera lo sepan. En ocasiones les envía órdenes sutiles destinadas a incrementar su poder y facilitar el acceso de las Serpientes a Maracaibo. Con el tiempo Alejandro planea convertirlos en Primogénitos y utilizarlos como oposición contra Toreador y Tremere.

Sugerencias para aventuras: Los personajes descubren a un vampiro arrojando cadáveres al lago Maracaibo. Si vigilan estrechamente pueden descubrir que los rumores sobre la presencia de una prole Gangrel están justificados y que tras su marcha de la Camarilla incluso planean convertir Maracaibo en un dominio independiente, quizás obligando a los Vástagos a contribuir con sacrificios a la sirena del lago...

-El líder Malkavian (o Nosferatu) pretende convertirse en Primogénito de su clan, pero para ello necesita el apoyo de otros Vástagos. Tal vez contrata los servicios de los personajes para que le ayuden u otros antiguos tratan de impedir que reúna suficiente apoyos para llevar a cabo su plan.

VALENCIA NOCTURNO

PRESENTACIÓN

Valencia, la tercera ciudad de Venezuela, también conocida como “la capital de la independencia” y “la ciudad de las naranjas dulces” se encuentra ubicada en el centro del país, dentro del valle del río Cabriales, que la atraviesa parcialmente de norte a sur. El norte está dominado por las cumbres del Parque de San Esteban y el sur por las tierras agrícolas que rodean el lago de Valencia. Además, también es la capital industrial de Venezuela y un importante centro de inversión.

Para los Vástagos, Valencia ha tenido una gran importancia desde los inicios de la independencia del país, cuando fue capital política en varias ocasiones. Numerosos Príncipes la han gobernado, tratando de convertirla en el principal dominio de Venezuela o cayendo en las numerosas disputas internas que han dividido a los clanes.

TEMA Y AMBIENTE

Tema: Ansia. Las intrigas y manipulaciones están al orden del día en Valencia, y aunque se trata de algo común a la gran mayoría de los dominios vampíricos, la competencia es especialmente feroz. Las facciones de poder se encuentran igualadas, pero en lugar de complementarse o colaborar, los Vástagos valencianos parecen incapaces de alcanzar un consenso. El tema puede extenderse a otras ansias personales de los personajes del dominio.

Ambiente: Bajo su aspecto de solidez económica e industrial el mundo sobrenatural de Valencia oculta una faceta más frenética. La ciudad alberga la población anarquista más combativa de Venezuela, y cuando las luces se apagan y cae la noche los Vástagos son conscientes de que la violencia puede convertirse en una opción muy real, con estallidos periódicos y por sorpresa.

TRASFONDO HISTÓRICO

El territorio que ocupa actualmente la ciudad de Valencia estuvo habitado desde aproximadamente el 4000 a.C. Los indígenas arahuacos y tacariguas eran las principales etnias de la zona. Los orígenes de la ciudad moderna se remontan a 1551, cuando el capitán Vicente Díaz, vecino de la población de Borburata creó un asentamiento ganadero en un valle cercano. Debido a los ataques de los piratas franceses, los vecinos de Borburata se trasladaron al asentamiento y finalmente el 25 de mayo de 1555 Alonso Díaz Moreno fundó oficialmente Nuestra Señora de la Anunciación de Nueva Valencia del Rey.

En 1561 el conquistador Lope de Aguirre, que se había rebelado contra la Corona española, atacó la ciudad, obligando a sus habitantes a huir a las islas del cercano lago de Valencia. Sin embargo, terminaron regresando y la restauraron. En las décadas siguientes se construyó una iglesia y un hospital, pero la ciudad todavía tendría que atravesar varias vicisitudes, siendo atacada en varias ocasiones por piratas, que la arrasaron de nuevo en 1677.

Aunque varias manadas de Cainitas y vampiros independientes se instalaron en Valencia en distintos períodos, en 1656 fue creada en la ciudad una manada, la Dulce Sangre, dirigida por Luis Aranda, un antitribu Toreador. Esta manada desapareció cuando la ciudad fue arrasada por los piratas dos décadas después, y se cree que la invasión fue utilizada por los Vástagos o Cainitas de otra facción para deshacerse de ellos.

Durante las décadas siguientes dos manadas se enfrentaron entre sí por el control de Valencia: los Rebeldes del Lago y los Profanadores. El liderazgo no estuvo claro hasta que en 1777 el

autoproclamado Arzobispo de Venezuela envió a Valencia a Don Emilio del Río, un Obispo del clan Lasombra, que con su manada de los Leones de Hierro consiguió imponerse como la principal autoridad de la Espada de Caín, destruyendo en el proceso a los Profanadores. Por primera vez la Diócesis de Valencia adquiría algo parecido a la estabilidad entre los no muertos.

En conjunto, durante el período colonial, Valencia se convirtió en una de las principales ciudades de la Capitanía de Venezuela, y numerosos pueblos crecieron en sus alrededores gracias a la riqueza económica. Sin embargo, hasta comienzos del siglo XIX la ciudad no rebasó los 10.000 habitantes.

Cuando en 1810 comenzó la rebelión contra la autoridad de España, el cabildo valenciano se dividió entre quienes apoyaban a la Corona y los independentistas. Con la proclamación de la independencia un año después, los valencianos se rebelaron contra la naciente república. Sin embargo, finalmente las diversas facciones llegaron a un acuerdo y en 1812 la ciudad era proclamada capital de la Confederación de las Provincias Unidas de Venezuela.

La independencia de Venezuela coincidió con varios tumultos en la Espada de Caín. El Obispo Emilio del Río fue acusado de asesinar al Cardenal de Sudamérica, y ante el estallido de una guerra civil entre las facciones de la secta, el Obispo dejó su posición y marchó con sus partidarios a Caracas, con la intención de hacerse con el poder en la capital. Nunca regresaría.

La Diócesis de Valencia quedó en manos de Elena Martínez, una de los chiquillos del Obispo, y se encontraba muy mal defendida cuando en 1811 llegaron tres vampiros del clan Brujah: Félix Medina, Elías Marengo y Jean Pierre Charmond. Estos Vástagos conocían los planes de otros clanes de la Camarilla para apoderarse de las colonias americanas, pero tenían sus propios intereses, y aspiraban a crear su propio dominio. En cuestión de noches destruyeron o expulsaron a los Cainitas valencianos, y Félix Medina fue proclamado Príncipe.

Los españoles restablecieron su dominio sobre Valencia en 1812, disolviendo el congreso venezolano, convirtiendo la ciudad en el bastión realista frente a los independentistas de Caracas. Sin embargo, los partidarios de la independencia comenzaron a extender sus ideales y ante los conflictos políticos en España, los realistas se encontraban en gran parte privados de apoyos. En 1821 tuvo lugar en las cercanías de Valencia la batalla de Carabobo, que selló la independencia de Venezuela. Simón Bolívar y sus oficiales entraron triunfantes en la ciudad.

A pesar de los conflictos entre realistas e independentistas, los Brujah de la Camarilla consiguieron mantener su control sobre el dominio de Valencia. El Príncipe Félix Medina y sus partidarios recibieron a varios enviados de los clanes Toreador y Tremere de Caracas, y aunque se comprometieron a colaborar conjuntamente, pronto quedó claro que ambas facciones tratarían de alcanzar la supremacía en Venezuela. Hubo un intercambio de embajadores, y Elías Marengo se trasladó a Caracas.

Desde la creación de la Gran Colombia desde un primer momento surgió descontento entre los venezolanos. Este descontento se reflejó en las decisiones del general José Antonio Páez, que fue destituido en 1826 y se retiró a Valencia. Poco después el general Páez se declaró en rebelión y un alzamiento popular (La Cosiata) iniciado en la ciudad y Simón Bolívar se vio obligado a ceder para evitar una guerra civil en la Gran Colombia.

El Príncipe de Valencia no estaba dispuesto a jugar un papel secundario en la Gran Colombia, y someterse al poderoso Directorio Ventrué de Bogotá. Utilizando el descontento de los venezolanos, y apoyado en secreto por Toreador y Tremere, que no deseaban adoptar de forma abierta una actitud demasiado intransigente frente a los Ventrué, respaldó el alzamiento del general Páez. Aunque los Vástagos venezolanos trataban de desligarse del dominio de Bogotá, fueron los Brujah de Valencia quienes dieron rostro a esta oposición.

En 1830, a medida que los estados de la Gran Colombia se separaban, el general Páez convocó un congreso constituyente en Valencia, declarando la independencia de Venezuela y el establecimiento de Valencia como capital. Sin embargo, se trató de una situación provisional: el Príncipe de Caracas y sus partidarios se aseguraron de trasladar la capital a Caracas.

En el nuevo estado, Valencia se convirtió en un dominio secundario frente a Caracas, y pronto comenzaron las tensiones. Los Brujah trataron de asumir la supremacía en la Camarilla venezolana apoyando el ascenso del liberalismo, pero sus esfuerzos fueron contrarrestados por los Toreador y Tremere. En Valencia el Príncipe tuvo que controlar a su progenie, pues frente a su actitud moderada apoyaban un alzamiento que les permitiera asumir el control del gobierno mortal.

La lucha interna de los Brujah estalló el 26 de noviembre de 1860, en la conocida como “Noche del Parricidio.” Los dos chiquillos del Príncipe Félix Medina discutieron con su sire y terminaron destruyéndolo en frenesí. El asesinato no tardó en conocerse y los dos parcidas, Alfonso Esteban y María del Carmen Brocate trataron de calmar los ánimos convocando un consejo en el que dieron voz a todos los Vástagos de Valencia, con Alfonso como presidente.

Sin embargo, el asesinato del Príncipe de Valencia dio a los Toreador y Tremere de Caracas el argumento que necesitaban para apoderarse del dominio. Apenas unos meses después, varios arcontes y mercenarios procedentes de Caracas irrumpieron en Valencia. Alfonso Esteban fue destruido por un asesino del clan Assamita, y María del Carmen fue capturada y quemada en una hoguera. Fue nombrado

Príncipe provisional: María Francisca Fernández, del clan Gangrel, que renunció al principado apenas dos años después, por causas desconocidas, y se marchó de Valencia. Algunos creen que fue chantajeada o que ocultaba algún secreto oscuro que temía que saliera a la luz.

Durante el resto del siglo XIX Valencia se convirtió en un dominio discreto, con cerca de 20.000 habitantes, bajo el gobierno de la Príncipe Luisa Arroyo, una chiquilla del Príncipe de Caracas, y que había sido su embajadora en Valencia. Cuando su sire fue acusado de traición en 1897, acudió a la capital venezolana en su ayuda...y quizás ocupar su lugar, llegado el caso. Sin embargo, también resultó destruida. Su chiquillo Germán Rodríguez, que había ocupado su lugar en su ausencia, se convirtió en el nuevo Príncipe.

Durante buena parte de estos años la ciudad de Valencia estuvo ocupada por un puñado de Vástagos de los clanes Brujah, Toreador y Tremere. A principios del siglo XX llegó Manuel Bouso, del clan Ventrué, para representar los intereses de su clan en la ciudad.

En 1904 se produjeron nuevos disturbios en Valencia, especialmente entre los estudiantes universitarios. Los vampiros Brujah de la ciudad, en su mayor parte descendientes del Príncipe Félix Medina, reivindicaron su figura como estandarte para derrocar al gobierno establecido. El Príncipe Germán Rodríguez pidió ayuda a otros dominios, pero fue destruido en un incendio en su refugio con varios de sus chiquillos. Los Brujah proclamaron un dominio libre de la influencia de las sectas, y asediaron la capilla Tremere.

El gobierno anarquista duró sólo tres noches. Desde Caracas el presidente Cipriano Castro ordenó la clausura de la universidad y varios Vástagos Toreador y Tremere llegaron a Valencia dispuestos a acabar con los anarquistas. La batalla se prolongó durante varias noches pero finalmente ninguno de los anarquistas sobrevivió. El Regente Alfredo Yuste, del clan Tremere, ocupó la posición de Príncipe durante cinco años, pero finalmente renunció, más preocupado por los asuntos internos de su clan que por las labores de gobierno.

Hacia 1910 la ciudad estaba habitada únicamente por Vástagos de los clanes Toreador, Tremere y Ventrué. Manuel Bouso se presentó como el candidato más ideal para gobernar la ciudad, mientras que los descendientes de Germán Rodríguez consideraban que debían ser ellos quienes heredasen el legado de su sire. La ciudad permaneció sin un gobernante durante cerca de un año, dirigida por tres representantes de los clanes, hasta que finalmente aceptaron a Raimundo Malloy, un Toreador de origen irlandés, y chiquillo del Príncipe Germán.

El gobierno del Príncipe Raimundo fue relativamente estable. La ciudad de Valencia comenzó a crecer en población, y de esta manera fueron llegando nuevos vampiros. En 1929 fueron aceptados dos Vástagos Gangrel de origen indígena, que procedían del cercano parque de San Esteban, expulsados tras el ataque de unos hombres jaguar.

En 1936 la Estirpe valenciana fue conmocionada por la repentina destrucción del Príncipe Malloy. Unos cazadores de brujas lo capturaron y quemaron tras realizarle un exorcismo. En los días siguientes uno de sus chiquillos corrió la misma suerte y los Vástagos de la ciudad se reunieron en una sesión de emergencia. Se tomaron medidas para reforzar la Mascarada, se crearon varios sucesos falsos para desviar la atención de los cazadores y durante varios meses se mantuvo una estricta discreción. Algunos Vástagos incluso creyeron conveniente cambiar de dominio durante un tiempo.

Cuando la situación se tranquilizó, los antiguos de Valencia se reunieron de nuevo para nombrar un nuevo Príncipe. Aunque el Regente Tremere era el mejor situado, de nuevo declinó ocupar la posición. Los representantes de los clanes Toreador, Tremere y Ventrué gobernaron conjuntamente durante varios años, hasta que en 1942 Juana De Santis, una chiquilla del desaparecido Príncipe Germán Rodríguez, consiguió el apoyo del Justicar Toreador para convertirse en Príncipe de Valencia.

Sin embargo, la acción de la Príncipe Juana la dejó aislada políticamente, así que buscó nuevos aliados, invitando a varios Brujah a la ciudad. Por su parte el antiguo Miguel Bouso intentó aliarse con el Regente Tremere para convertirse en Príncipe, pero sus avances fueron cortésmente rechazados.

Numerosos emigrantes españoles, italianos y chinos llegaron a Valencia tras la Segunda Guerra Mundial, y con ellos también comenzó a expandirse la población de Vástagos. Los Toreador y los Brujah se convirtieron en los clanes más numerosos, y la alianza entre ambos parecía garantizar la estabilidad del dominio.

Sin embargo, en 1958, con la reapertura de la Universidad de Valencia, comenzaron los problemas. La Príncipe Juana realizó una celebración, siendo atacada por un grupo de anarquistas Brujah al grito de “¡Sangre de Medina!” Irónicamente fue gracias a la intervención de Leonardo Andraca, el líder de los Brujah valencianos, que consiguió sobrevivir al ataque, aunque cayó en letargo.

Jorge Cano, un chiquillo de la Príncipe Juana, y apenas un neonato, fue elegido como nuevo Príncipe durante la ausencia de su sire, pero fue “tutelado” por los antiguos de Valencia, que formaron un Consejo. De esa manera formaron un frente común y se aseguraron de que ninguna decisión externa influyera en sus asuntos.

Durante las décadas siguientes comenzó un debate entre los mortales sobre la división de los municipios y un proceso de descentralización. Las parroquias y municipios adquirieron mayor autonomía, pero la unidad administrativa de Valencia se mantuvo. Aprovechando este proceso, algunos Vástagos se

trasladaron a la periferia, lejos de la vigilancia de los antiguos, y los anarquistas, que habían resultado especialmente perjudicados durante este período comenzaron a reorganizarse.

Finalmente en 1989 la Príncipe Juana despertó del letargo, y tras un período de recuperación fue nombrada de nuevo gobernante legítima de Valencia. Su leal chiquillo Jorge Cano fue nombrado Senescal.

El Consejo de la Primogenitura, que había gobernado en su ausencia, esperaba mantener la misma situación, controlando el verdadero poder. Sin embargo, comenzaron las divisiones. El Regente Tremere fue trasladado a Maracay en 1999, para sustituir al Príncipe del dominio. Leonardo Andraca mostró su disposición a que Juana recuperara su antiguo poder, y poco a poco la Príncipe demostró que estaba más que capacitada para llevar las riendas de Valencia.

POLÍTICA

En los últimos años los anarquistas valencianos, especialmente envalentonados tras la victoria electoral chavista, han ganado terreno en Valencia. En un intento de proteger su posición la Príncipe ha aproximado posturas con los Tremere, pero la influencia de la Camarilla en el dominio no parece del todo segura.

PRINCIPALES PODERES VAMPÍRICOS

BRUJAH

Para muchos Brujah de Venezuela, el dominio de Valencia es el recuerdo de una utopía frustrada, cuando uno de ellos alcanzó el poder en el país pero no consiguió imponer su proyecto. La figura de Félix Medina es considerada poco menos que un mártir y los “medinistas” lo utilizan para justificar sus propias ideas, por muy diferentes que sean. El grito “¡Sangre de Medina!” suele ser utilizado en los Griteríos del clan.

Entre los Brujah valencianos existe una profunda división. Por una parte se encuentra el antiguo Leonardo Andraca y sus partidarios, que actúan desde dentro de las instituciones de la Camarilla y a menudo son valedores de sus compañeros anarquistas, que a lo largo de los siglos han protagonizado varias revueltas e intentos de golpes de estado contra lo que consideran la tiranía de los antiguos de Valencia.

Leonardo Andraca, Primogénito

Leonardo nació a finales del siglo XVIII en la ciudad de Valencia. Era el hijo de unos comerciantes vizcaínos que lo enviaron a estudiar a España y París, donde conoció las ideas de la Ilustración. Cuando la revolución estalló en Venezuela, Leonardo se encontraba entre los primeros patriotas. Fue arrestado y encarcelado por los realistas, y fue de prisión donde lo sacó su sire, Félix Medina, antes de darle el Abrazo.

Al servicio de su sire viajó por otros dominios, tratando de unir los esfuerzos del clan Brujah y de otros clanes, y crear una alianza que hiciera frente a los antiguos Toreador, Tremere y Ventrue, que querían imponer en América un sistema feudal como el que habían creado en Europa. Félix Medina creía en una sociedad vampírica más flexible, con un consejo donde todos los clanes estuvieran representados y con mayor democracia.

Por desgracia, el Príncipe de Valencia se encontró solo en su proyecto, y finalmente fue traicionado por sus propios chiquillos, que ansiaban su poder. Leonardo se encontraba en Caracas cuando ocurrió la traición, y participó con otros Vástagos para destruir a los asesinos de su sire, aunque ello supusiera la pérdida de su dominio ante otros clanes.

Desde finales del siglo XIX Leonardo comenzó a viajar por América y Europa, aprendiendo y tomando nota de las nuevas ideas y revoluciones. Cuando consideró que había aprendido lo suficiente, regresó a Valencia y se presentó ante la Príncipe Juana De Santis, que por aquella época se encontraba necesitada de apoyos.

A cambio de obtener acceso a la Universidad de Valencia y a las instituciones educativas, Leonardo apoyó el gobierno de la Príncipe. Ambos mantuvieron una estrecha alianza frente a los Tremere y Ventrue, que estuvo a punto de hacerse trizas debido a las revueltas anarquistas.

Tras la caída de la Príncipe en letargo, Leonardo ocupó un lugar en el Consejo de la Estirpe que realmente gobernaba la ciudad. Durante ese período aprovechó para fomentar la modernización de la educación en Valencia, Abrazando progenie que se infiltró en varias universidades e institutos venezolanos. Algunos incluso terminaron uniéndose a los anarquistas.

Ahora que la Príncipe ha vuelto a despertar, Leonardo ha restablecido sus lazos con ella, que vuelve a estar necesitada de apoyos políticos. Es el principal valedor de los anarquistas, tratando de lograr la aceptación de los más moderados y frenar los excesos de los radicales. Aunque no todos los Brujah de Valencia están de acuerdo con sus ideas, es una figura respetada.

Leonardo tenía unos treinta y cinco años cuando fue Abrazado. Es un hombre pálido, de largo cabello moreno y ojos azules, que irradia carisma cuando pronuncia uno de sus discursos ante la Primogenitura o los anarquistas. Suele vestir como un profesor universitario, aunque en ocasiones se decanta por un estilo más informal.

Generación: 8ª

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

Humanidad: 7

MALKAVIAN

La presencia de los Locos es escasa en Valencia, o por lo menos discreta. Cada uno de los Malkavian que habita en la ciudad tiene sus propios intereses y actúa de forma independiente, sin relacionarse con sus compañeros...o eso parece. En cualquier caso, ninguno ha reclamado una posición entre los antiguos de la ciudad.

Ada, la Muñeca Vampira

Adela Ibáñez o Ada, como prefiere ser llamada, era una niña preciosa. Su madre viuda la apuntó a numerosos concursos de belleza infantil, y cuando creció se dedicó a posar como modelo y a participar en concursos de belleza. Por desgracia, como muchas chicas, terminó obsesionándose hasta el punto de arruinar su salud debido a la anorexia y varias operaciones para “mejorar” su cuerpo. Terminó ingresada en un hospital de Caracas, donde su sire la encontró.

El Abrazo alteró la mente de Ada hasta el punto que considera su cuerpo una obra de arte que manipular y alterar a su gusto. Convirtió a varios cirujanos en sus ghouls y continuamente se dedica a realizar modificaciones que debido a su naturaleza vampírica no suelen durar mucho tiempo.

Actualmente reside en Valencia, donde ha instalado un negocio abierto para mortales y vampiros, una clínica de belleza y estética, donde atiende a todo tipo de clientes. Sin embargo, quien se pone en sus manos lo hace bajo su propio riesgo. En los últimos tiempos su obsesión por la belleza “perfecta” se ha fijado en otros objetivos más allá de su cuerpo y en ocasiones realiza sus propios cambios más allá de las peticiones de sus clientes, normalmente cambios de peinado o teñidos de pelo, pero en ocasiones llegando hasta alterar por completo el rostro. Ella considera que lo hace por el bien de sus clientes y modifica sus mentes para que acepten su opinión.

Ada es una joven de unos veinte años, sencillamente preciosa, con largo cabello que suele cambiar de color en varias ocasiones a lo largo de la semana y un rostro que también cambia con periódicas operaciones de cirugía estética. Su vestuario siempre está a la moda y destila elegancia y atractivo en cualquier ocasión. Siempre sonríe y se mueve con una gracia natural de modelo de moda.

Generación: 11ª

Disciplinas: Auspex 1, Dementación 2, Dominación 3, Ofuscación 1, Presencia 1

Humanidad: 6

NOSFERATU

Las Ratas de Cloaca llegaron en época tardía a Valencia, en gran parte con la emigración de la Segunda Guerra Mundial, especialmente a la comunidad china, bastante numerosa. Sólo cuando la Princesa Juana De Santis necesitó el apoyo de otros clanes permitió que algunos Nosferatu se asentaran en la ciudad, e incluso nombró a uno de ellos Azote.

Yugong, el Bagre

Yugong nació y creció en una aldea campesina cerca de Cantón en China, aprendiendo de su padre el oficio de pescador. Cuando estalló la guerra entre comunistas y nacionalistas terminó uniéndose a estos últimos. Participó en varios enfrentamientos pero finalmente se vio obligado a huir a Taiwan con los perdedores.

Terminó emigrando a Venezuela, acompañando a su familia, y comenzó a trabajar en una pescadería en Puerto Cabello. Sin embargo, el dinero que ganaba no era suficiente para él y se dedicó a realizar pequeños robos y trabajos de matón.

La policía terminó siguiendo sus pasos, pero cuando se ocultaba en las alcantarillas de la ciudad, un vampiro lo encontró. En principio sólo tenía pensado alimentarse de él, pero cuando Yugong consiguió evitar su primer ataque y se revolvió contra él, consideró que sería un buen chiquillo.

Yugong permaneció algunos años entre los Nosferatu, pero finalmente decidió instalarse en Valencia, tratando de ganarse la confianza de la nueva Princesa De Santis, que lo aceptó a cambio de que se sometiera a un Vínculo de Sangre.

Desde hace décadas Yugong ocupa la posición de Azote en el dominio de Valencia, y es una figura temida, que no respetada, entre los Vástagos de la ciudad, aunque todos reconocen que cumple bien su trabajo, “advirtiendo” y expulsando a los Vástagos problemáticos. Curiosamente, suele contenerse con los Anarquistas, aunque más de uno de ellos ha recibido una de sus advertencias.

Desde el regreso de la Príncipe Juana, Yugong ha renovado su Vínculo de Sangre con ella. Al mismo tiempo ha comenzado a desarrollar cierta animadversión hacia el Primogénito Brujah, el principal aliado de Juana, y en secreto sueña con que una noche se convierta en un proscrito y reciba la orden de traer su cabeza...

Yugong era un hombre robusto y fornido de unos cincuenta años en vida, aunque bastante bajo. El Abrazo ha cubierto su cuerpo de verrugas y ha adquirido un tono oscuro y sucio. Carece de pelo y orejas, salvo dos largos mechones que sobresalen de su labio superior y perilla.

Generación: 10ª

Disciplinas: Animalismo 3, Auspex 2, Celeridad 2, Fortaleza 1, Ofuscación 3, Potencia 5

Humanidad: 4

TOREADOR

Los Toreador de Valencia son un grupo variopinto y muy dividido, debido a las sucesivas generaciones del clan que han surgido en el dominio. El resto del clan en Venezuela los considera Farsantes de la peor especie, pues ni siquiera intentan compensar su obvia falta de talento con un mecenazgo de las artes, sino que se dedican a disfrutar de la inmortalidad como si fuera una fiesta. De hecho, su actual líder ha contribuido rodeándose de una corte de favoritos Abrazados por su belleza.

Juana De Santis, Príncipe de Valencia

Juana fue la primera chiquilla del Príncipe Germán Rodríguez después de asumir el mando en Valencia. En vida había sido una prostituta que gracias a su belleza había conseguido pasar al lecho de varios importantes políticos y oligarcas de la ciudad. Primero el Príncipe la convirtió en su ghoul, y posteriormente, cuando se hizo especialmente valiosa gracias a la información confidencial que le proporcionaba, decidió Abrazarla.

Sin embargo, Juana no permaneció mucho tiempo en la corte del Príncipe de Valencia. Cuando su sire fue destruido por los Anarquistas consiguió escapar a Caracas, y sólo regresó después de que la Camarilla restableciera su autoridad en su dominio. Fue elegido como Príncipe uno de sus hermanos de sangre, Raimundo Malloy, al que convenció para reasumir su posición, proporcionándole información sobre los trapos sucios y manejos de alcoba de las élites valencianas.

De esta manera Juana se encontró en una posición acomodada, y cuando el Príncipe Malloy fue a su vez destruido por unos cazadores de brujas, ella consideró que era la decisión natural para sucederlo, pero los antiguos Primogénitos de Valencia tenían otros intereses, y consideraron que la ciudad estaba mejor gobernada en un Consejo conjunto.

Juana fingió aceptar el acuerdo pero en secreto comenzó a recabar ayuda de otros Toreador. Finalmente consiguió acceder a la Justicar Madame Guil, y la convenció de que la ayudara a convertirse en Príncipe de Valencia. Tuvo que endeudarse con la poderosa antigua, e incluso aceptar un Vínculo de Sangre, pero finalmente pudo presentarse ante la Primogenitura con el respaldo de la Justicar y convertirse en Príncipe.

Aislada políticamente, terminó recurriendo a los Brujah, que habían protagonizado varias revueltas. Por suerte encontró la voz moderada de Leonardo Andraca y de otros clanes, que le permitieron hacer frente a los Tremere y Ventrue, que estaban especialmente disgustados con la nueva Príncipe. Sin embargo, unos años después caía en letargo durante un ataque anarquista.

Despertó recientemente y reasumió su posición, aunque ha adoptado una actitud más contemporizadora con los demás antiguos de Valencia. En estos momentos su principal interés es encontrar a los responsables de su caída en letargo. Cree que es posible que los Tremere o Ventrue se encuentren detrás del ataque, pero le resulta demasiado obvio y sus sospechas apuntan a las filas de su propio clan. Por ahora aguarda el momento para actuar contra sus enemigos, actuando como si nada hubiera pasado y celebrando suntuosas fiestas con sus chiquillos y aliados.

Juana era una mujer mediada la veintena cuando fue Abrazada. De cabello pelirrojo y ojos verdes tiene una belleza clásica nada exuberante, pero sabe cómo realzarla manteniéndose al tanto de los cambios de la moda y con elegancia y estilo personales. Tiene una perspicacia asombrosa para saber lo que otros desean y también sabe cómo manipularles para obtener información.

Generación: 9ª

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

Humanidad: 6

TREMERE

Durante mucho tiempo los Tremere de Valencia han sido individualmente el clan más poderoso del dominio, aunque se han mostrado muy reticentes a participar abiertamente en la política, dejándola en manos de otros clanes. Su intención es buscar un equilibrio entre las diversas facciones, al mismo tiempo que mantienen cierto pulso sobre el poder. En mayor o menor medida desde mediados del siglo XIX todos los Príncipes han estado endeudados con ellos en mayor o menor medida.

Durante mucho tiempo la presencia del Regente Yuste fue un elemento ominoso entre la Estirpe de Valencia. Tras su reciente reasignación como Príncipe de Maracay el nuevo Regente ha adoptado una posición más flexible y abierta hacia el resto de los Vástagos, siendo un asiduo de la corte de la Príncipe De Santis. Sin embargo, todos saben que la actual Regente, una joven ancilla llamada Carlotta Scolari, es simplemente la “cara amable” del clan, y que el verdadero poder se encuentra en Caracas.

Erasmus, Bibliotecario de Valencia

Pablo Luis de Torres nació y vivió en Madrid durante el siglo XVIII. Hijo de una familia acomodada, desde que era joven mostró una profunda erudición e interés por los libros y las ideas de la Ilustración. Mantuvo correspondencia y largas conversaciones con otros intelectuales afrancesados y fue asesor del ministro Floridablanca, publicando varios artículos vanguardistas con el seudónimo “El Erasmo de Alcalá,” para evitar las suspicacias de la Inquisición.

Sin embargo, cuando estalló la Revolución Francesa, las ideas afrancesadas cayeron bajo sospecha. El ministro Floridablanca fue depuesto por el rey Carlos IV y varios intelectuales sufrieron varios arrestos. En medio del clima de persecución, Erasmo decidió aceptar la invitación de un admirador de su obra en Barcelona. Descubrió que su admirador era un Vástago del clan Tremere con una oferta que no podía rechazar.

Por aquella época el Consejero Xavier de Cinçao estaba buscando nuevos talentos para emprender la conquista de los dominios del Sabbat en América. Aunque apenas era un neonato, Pablo fue enviado para ayudar a sus hermanos de clan, llegando a Caracas en 1800, donde adoptó el nombre de Erasmo como parte de su nueva existencia.

Erasmus participó con Tomás Marcello y otros Tremere en la conquista de Venezuela. Los actos del Sabbat y las atrocidades de la guerra le repugnaron, pero su consejo resultó muy valioso para consolidar la posición de los Brujos en el país. Cuando terminó la guerra pasó a formar parte de la capilla de Caracas.

Cuando los Tremere instalaron una nueva capilla en Valencia, Erasmo fue seleccionado como Regente. Mantuvo buenas relaciones con los sucesivos Príncipes, hasta que hacia 1900 envió una renuncia a la capilla de Caracas y fue depuesto como Regente, siendo sustituido por uno de sus aprendices. Erasmo pasó a dedicarse a labores de bibliotecario.

Aunque muchos Tremere consideran a Erasmo un fracaso, ya que tras varios siglos de existencia mantiene en teoría el rango de aprendiz y renunció a la posición de Regente, lo cierto es que Tomás Marcello y el propio Erasmo comprendieron que sería de más utilidad dedicándose plenamente a la investigación esotérica, ya que los salones de poder le resultaban demasiado grandes y la política de la Estirpe le desagradaba. Aunque otros pueden asumir sus logros o su consejo como propios, Erasmo es más que feliz entre sus libros, examinando peticiones y proyectos y nuevas aplicaciones de la Taumaturgia. La era de la información lo ha llenado de una renovada ilusión, y a pesar de su edad se desenvuelve con soltura con los ordenadores y otros dispositivos modernos.

Otra razón de la pasividad política de Erasmo es que durante mucho tiempo formó parte de la Liga Humanus hasta su reciente disolución, siendo uno de sus fundadores. Rechaza la sociedad traicionera e intrigante de los no muertos, y desconfía de ellos por principio general, prefiriendo cultivar relaciones con la humanidad, a menudo de forma filantrópica y financiando desde la distancia distintos proyectos académicos, pues siempre se ha mostrado muy preocupado por la educación de las masas. Por ahora el Pontífice Tomás Marcello le deja hacer, ya que tras varias conversaciones personales ha aceptado que es la mejor forma de aprovechar el potencial de su subordinado. Si otros Tremere trataran de perjudicarlo o aprovecharse de su sabiduría, puede que incluso el propio Pontífice tome cartas en el asunto.

Erasmus tenía cerca de setenta años cuando fue Abrazado. Es un anciano de rostro amable, ojos castaños, profundas arrugas y cabello blanco. Pocos Vástagos lo ven fuera de la capilla Tremere, siempre en medio de libros, ordenadores y experimentos taumatúrgicos. Si alguien consigue ganarse su confianza, algo realmente difícil, demostrará ser un conversador erudito y perspicaz.

Generación: 8ª

Disciplinas: Animalismo 3, Auspex 5, Dominación 4, Fortaleza 3, Taumaturgia 5

Sendas taumatúrgicas: Senda de la Sangre 5, Senda del Hogar 5, Senda de la Mente Centrada 4, Transmutación Alquímica 3, Movimiento de la Mente 2

Humanidad: 8

VENTRUE

Valencia constituye motivo de frustración para el Primogénito Ventrue. A pesar de los sucesivos cambios de Príncipe a lo largo de los siglos, los Sangre Azules nunca han conseguido acceder a esa posición. Consideran a la actual Príncipe una advenediza, y echan de menos el período en que se encontraba en letargo. Muchos señalan a la actitud envalentonada de los Anarquistas como una prueba de que la Príncipe no sabe hacer su trabajo. Por ahora tratan de reforzar sus lazos con los Tremere, a los que

consideran necesarios para mantener la estabilidad, y al mismo tiempo cooperan con otros miembros de su clan en otros dominios venezolanos.

Manuel Bouso, Primogénito

La vida de Manuel Bouso comenzó como hijo de un contable de Coro, que procuró educar a su hijo para que trabajara en el banco. Cuando tuvo suficiente edad, obtuvo el puesto que su padre deseaba. Sin embargo, después de diez años Manuel se encontraba intranquilo. Veía como los hijos de los banqueros ocupaban posiciones más elevadas que la suya sin haber hecho ningún mérito para ello, o ni siquiera necesitaban molestarse en trabajar, dedicándose a vivir de rentas y a relacionarse con el resto de la élite. Manuel se sentía desilusionado, esforzándose para permanecer toda la vida en un trabajo gris sin perspectivas de mejorar.

Esta intranquilidad fue percibida por Esteban García, el Príncipe de Coro, quien primero a través de un amigo le pidió que revisara sus cuentas, luego le pidió consejo y por último puso a prueba su lealtad, tentándole con dinero a cambio de información reservada. A pesar de su frustración con su trabajo, Manuel se negó a traicionar la confianza de sus clientes. A cambio se ganó el Abrazo.

Pasó varios años al servicio del Príncipe de Coro, y cuando obtuvo suficiente experiencia, su sire lo envió a Valencia, para que se encargara de dirigir los intereses de los Ventrue en ese dominio. Llegó poco después del ascenso del Príncipe Germán Rodríguez, y cuando éste fue asesinado por los Anarquistas, consideró que era el mejor indicado para ocupar su lugar.

Sin embargo, una vez más los méritos se vieron frustrados por la importancia del legado, y para sustituir al Príncipe fue elegido uno de sus chiquillos. Manuel se dedicó a acumular poder e influencia, creyendo que a largo plazo podría convertirse en el verdadero poder de Valencia. Cultivó contactos, frecuentó a otros Vástagos y cuando el Príncipe fue sustituido por su hermana de sangre Juana De Santis, simplemente se encogió de hombros.

Durante el letargo de la Príncipe formó parte del Consejo que realmente gobernaba el dominio, y su reciente despertar, ha constituido para él toda una desagradable sorpresa. Además, los intereses de los Ventrue se han visto amenazados con el creciente cambio del gobierno venezolano, aunque se encuentra en mejor situación que otros de sus compañeros, que unieron sus inversiones a la industria petrolera y otros ámbitos amenazados por las nacionalizaciones. Actualmente Manuel es el presidente del Directorio de Valencia, y una voz respetada.

Manuel era un hombre de unos cuarenta años cuando fue Abrazado. Es alto, muy pálido, con cabello escaso de color castaño claro y pequeños ojos negros que asoman tras unas gafas redondas. Suele vestir de forma muy tradicional, con trajes grises de ejecutivo, y siempre lleva un maletín con una agenda y un ordenador personal cuyo manejo se está esforzando por aprender. Es un individuo honesto y metódico, y se muestra muy irritable ante las ofensas o intentos de manipularle.

Generación: 9ª

Disciplinas: Auspex 2, Dominación 4, Fortaleza 3, Potencia 2, Presencia 4, Protean 2

Humanidad: 6

Notas: Manuel sólo se alimenta de contables y banqueros que hayan defraudado a sus clientes de forma deliberada.

GANGREL

Los primeros Gangrel que llegaron a Valencia fueron refugiados indígenas expulsados de sus territorios por los hombres jaguar. Con el tiempo la creciente industrialización del dominio resultó desagradable para ellos, y partieron hacia uno de los diversos parques naturales que rodean la zona, especialmente. Sin embargo, sus descendientes todavía permanecen en la ciudad, y mantienen buenas relaciones con sus congéneres de Maracay. Gangrel de ambas ciudades a menudo cruzan el lago de Valencia transmitiendo mensajes y noticias entre ambos dominios, y aunque el desarrollo tecnológico ha dejado este tipo de comunicación en gran parte obsoleto, algunos antiguos todavía lo consideran fiable.

Carmela Montiel

Carmela es el recuerdo del breve reinado de la Príncipe Francisca Fernández, que gobernó brevemente Valencia antes de renunciar de forma inesperada a su posición. Por aquella época la nueva Príncipe buscaba consolidar su posición creando una progenie, y Carmela era una mujer independiente e inquieta, que enviaba artículos a los periódicos con un seudónimo masculino y que tenía suficiente arrojo como para gobernar su propia casa, una lujosa mansión construida en medio de hectáreas de bosque. Los únicos familiares que le quedaban eran tíos y primos que esperaban que sentara la cabeza y que los hiciera partícipes de la herencia.

Pero la Príncipe tenía otros planes para Carmela. Le enseñó todo lo que pudo, pero su aprendizaje quedó interrumpido por su repentina renuncia. Antes de partir liberó a su chiquilla ante los demás Vástagos y en secreto le confesó que le debía un favor de vida a la embajadora Toreador, por lo que debía renunciar a su posición. Poco tiempo después Luisa Arroyo era nombrada Príncipe.

Carmela se convirtió en un recuerdo incómodo, pero aparte de eso, no se encontraba a gusto en medio de las intrigas de la Estirpe. Cuando el Príncipe Germán Rodríguez fue destruido, algunos Vástagos se le aproximaron para que reclamara su posición, pero los rechazó con cortesía.

Desde 1929 comenzó una serie de viajes por Venezuela y el mundo, reuniéndose con otros Vástagos de su clan y aprendiendo en el proceso. En la década de 1960 conoció a un antiguo Gangrel que le habló por primera vez de la Golconda.

Regresó a Valencia recientemente, y aunque en gran parte procura permanecer apartada de las intrigas de la Estirpe, también ha tomado medidas para protegerse. Los Gangrel de la zona la consideran su líder no oficial y mantiene contacto con varios antiguos indígenas a los que mantiene informados de los acontecimientos en las ciudades. Si fuera amenazada, dispondría de numerosos aliados a su favor.

A través de varios ghouls, Carmela ha mantenido la posesión de la mansión de su familia, y todavía dispone de una considerable fortuna gestionada por un administrador leal además de varios “fondos secretos” en caso de apuros. De vez en cuando aparece en el Elíseo o accede a las invitaciones de uno u otro Vástago, pero la mayor parte del tiempo prefiere dedicarse a sus propios intereses.

Carmela tenía cerca de treinta años cuando fue Abrazada. Es una mujer hermosa, morena, alta y pálida, de cabello negro y rizado que se extiende en una larga cascada por su espalda. Siempre lleva guantes porque con el paso del tiempo sus manos se han recubierto de pelo negro, y sus ojos han adquirido un tono verde y se han vuelto rasgados como los de un felino. De todas formas, siempre oculta sus rasgos animales con Ofuscación cuando se desenvuelve entre los mortales.

Generación: 9ª

Disciplinas: Animalismo 4, Auspex 3, Fortaleza 4, Ofuscación 3, Presencia 2, Protean 5

Humanidad: 7

GÁRGOLAS

Sólo hay dos Gárgolas que residen de forma permanente en la capilla Tremere de Valencia. Sin embargo, la capilla a menudo recibe Cabezas de Piedra procedentes de otras capillas. Su presencia no es muy conocida, aunque se sabe que una de ellas intervino durante el ataque Anarquista que dejó a la Príncipe De Santis en letargo para proteger a los antiguos presentes.

Marsias

Benjamín González no tuvo mucha suerte en la vida. Nació y vivió en la pobreza, y terminó mendigando en las calles de Caracas. Tras una noche especialmente fría a la intemperie, sufrió una neumonía y terminó agonizando en las calles. Sin embargo, unos hombres se presentaron de improviso y se lo llevaron.

Los Tremere de Caracas habían decidido invadir el dominio de Valencia, y necesitaban algo de músculo extra. Benjamín fue Abrazado y toda su vida se borró de un plumazo. De entre la oscuridad escuchó el nombre de “Marsias” y abrió los ojos a su nueva existencia.

Desde el siglo XIX Marsias ha formado parte de la capilla Tremere de Valencia, custodiándola y actuando como puño ejecutor de los Brujos cuando ha hecho falta. El antiguo Erasmo le ha enseñado a leer, aunque ha demostrado ser un alumno difícil e impaciente. Sin embargo, sí se ha mostrado muy hábil para desenvolverse en las calles de Valencia, y a pesar del crecimiento de la ciudad, sabe dirigirse a cualquier lugar con facilidad.

Desde su Abrazo Marsias también ha mostrado un interés musical, tarareando canciones que escucha en sus paseos por la ciudad. A pesar de su aspecto monstruoso su voz grave posee ritmo y gracia. Quienes le escuchan cantar a menudo quedan sorprendidos.

Marsias recibió su nombre debido a que parece un sátiro alado. De su cabeza surgen dos cuernos de cabra en medio de una frondosa melena rizada y sus piernas terminan en pezuñas de cabra.

Generación: 10ª

Disciplinas: Animalismo 2, Celeridad 1, Fortaleza 3, Potencia 3, Viscerática 4, Vuelo 4

Humanidad: 6

SECRETOS

-Desde la caída del Príncipe Félix Medina, Leonardo Andraca ha tratado de recuperar el legado de los Brujah de Valencia. Durante el siglo XIX convenció a la Príncipe Luisa Arroyo de que tenía posibilidades de convertirse en Príncipe de Caracas y facilitó su destrucción. Y los ataques contra los Príncipes Germán Rodríguez, Raimundo Malloy y Juana De Santis fueron orquestados sutilmente por él, a través de sus contactos entre los Anarquistas. A largo plazo planea convertirse en Príncipe, demostrando la incompetencia de De Santis mediante varias decisiones equivocadas y ganándose la confianza de los demás antiguos.

-Entre los Anarquistas de Valencia se encuentran infiltrados algunos vampiros del Sabbat desde hace décadas. Por ahora se dedican a vigilar a la espera de instrucciones, pero si algún Cardenal o antiguo del Sabbat preparase una Cruzada contra Venezuela, Valencia sería un buen punto desde el que comenzar.

-Carmela Montiel permanece en contacto con varios miembros del Inconnu, y de hecho conoce al Monitor Inconnu de Venezuela. Suele proporcionarle información puntual y en ocasiones lo ha ayudado sin estar del todo segura de cuáles son sus intenciones. A cambio el anciano le ha proporcionado más información sobre la Golconda.

Sugerencias para aventuras: La Príncipe Juana De Santis celebra una fiesta a la que asisten varios de los Vástagos de Valencia, en un intento de mejorar sus relaciones con los antiguos. Sin embargo, una serie de saboteadores terminan convirtiendo la reunión en una humillación pública. La Príncipe encarga a los personajes que descubran a los responsables y les pide ayuda para elaborar un plan que mejore su reputación ante el resto de la Estirpe.

BARQUISIMETO NOCTURNO

PRESENTACIÓN

Conocida como la capital musical de Venezuela, Barquisimeto es un importante núcleo artístico y cultural, además de ser una importante ciudad universitaria. Su nombre significa “río de aguas grises,” refiriéndose al río Turbio que discurría al sur del lugar elegido para su fundación. También es conocida como “ciudad de los crepúsculos” por sus bellos atardeceres.

Y cuando llega la noche los Vástagos de Barquisimeto ocupan su lugar. Tras un pasado agitado, el dominio ha recuperado su estabilidad y la Estirpe se dedica a las intrigas habituales, aunque muchos temen encontrarse en un polvorín a punto de explotar.

TEMA Y AMBIENTE

Tema: Misterio. Tras su agitado e incierto pasado, los Vástagos afrontan el presente con despreocupación, aunque muchos temen los secretos –reales o imaginarios- que se ocultan en el dominio. La cautela es norma, ya que muchos temen las cartas ocultas, y al mismo tiempo tratan de provocar a sus rivales para que descubran sus bazas.

Ambiente: Como capital de la música venezolana, el ambiente de una Crónica en Barquisimeto debería reflejar de algún modo esta situación. Varios de los Vástagos del dominio están relacionados con el mundo musical en mayor o menor grado y el reflejo del ambiente ordenado y sencillo de la ciudad con sus atardeceres deberían situarse de fondo.

TRASFONDO HISTÓRICO

El valle de Barquisimeto estuvo habitado durante siglos por distintas etnias, aunque el pueblo predominante en el momento de la llegada de los europeos eran los caquetíos, que habían obligado a otros indígenas a retirarse a las montañas.

Los primeros europeos que llegaron al valle lo hicieron siguiendo a Nicolás de Federmann, un oficial alemán al servicio de la casa de los banqueros Welser, que atravesó la zona. Sin embargo, no se fundó una ciudad hasta 1552, cuando el oficial segoviano Juan de Villegas, ante la noticia de que había oro en la zona fundó el asentamiento de Nueva Segovia de Buría, que no duró mucho tiempo debido a las enfermedades y el agotamiento del oro. El asentamiento fue trasladado y se refundó como Nueva Segovia de Barquisimeto, pero fue arrasado por el rebelde Lope de Aguirre en 1561. El asentamiento fue trasladado a la confluencia de los ríos Turbio y Claro, pero las inundaciones provocaron de nuevo su traslado y refundación definitiva en 1563.

Desde sus inicios, y gracias a su posición privilegiada, Barquisimeto comenzó a desarrollarse, y los vampiros no tardaron en llegar, primero de forma ocasional y después de forma más permanente. La primera presencia confirmada es la de la manada El Río Gris, que fue creada en 1763 por Ángela García, una antitribu Nosferatu, que junto con su progenie habitaba un dominio que por la época contaba con unos 9.000 habitantes. Estos Nosferatu dependían del Obispo de Caracas, quien les había cedido el territorio por sus valiosos servicios.

Durante la independencia de Venezuela, Barquisimeto se unió a los independentistas. La ciudad fue visitada en varias ocasiones por Simón Bolívar y fue escenario de la batalla de Los Horcones. Tras la guerra, la ciudad contaba con cerca de 10.000 habitantes, y mostraba señales de desarrollo, aunque había sufrido algunos destrozos debido a los efectos de un terremoto en 1812.

La manada del Río Gris fue destruida hacia 1800 por los agentes de la Camarilla, que temían que los Bichos revelaran su presencia demasiado pronto. Su líder era Pedro Casal, del clan Tremere, que junto con sus servidores pronto instaló una capilla en la zona y estableció la presencia de la Camarilla. Durante la década siguiente Pedro acompañaría a otros Vástagos en la conquista de Venezuela para la secta, pero nunca regresaría, convirtiéndose en Señor de Bogotá en 1819.

Fue sucedido por Benedicto de la Fuente, un maestro alquimista que pronto se rodeó de otros Brujos de mentalidad similar. Durante un tiempo fueron los únicos Vástagos del dominio, hasta que en 1849 llegó a la ciudad Ramiro Zuluaga, del clan Brujah, que pronto estableció buenas relaciones con los

Tremere y de hecho, éstos le permitieron actuar en el dominio libremente, y en pocos años incluso sorprendentemente fue reconocido como Príncipe.

A mediados del siglo XIX Barquisimeto había alcanzado los 40.000 habitantes, y Brujah y Tremere eran los únicos Vástagos del dominio. Desde Caracas se sentía cierta desconfianza hacia el Príncipe Zuluaga, ya que se temía que hiciera frente común con el Príncipe de Valencia. Sin embargo, Ramiro Zuluaga rechazó públicamente la política del Príncipe Félix Medina, a pesar de que otros Brujah le tacharon de traidor por ello. Se rumoreó que los Tremere de Barquisimeto habían Dominado y establecido un Vínculo de Sangre sobre el Príncipe, y durante un tiempo eso tranquilizó a los Vástagos de Caracas.

Sin embargo, cuando el Príncipe Juan José de Caracas fue destruido en 1897 y se reveló la participación de los Seguidores de Set, se descubrió que las Serpientes de Arena mantenían contacto con un templo construido en Barquisimeto, y que el propio Príncipe Ramiro era en realidad un sacerdote Setita. Los Vástagos de Caracas llevaron a cabo una purga durante varios meses en las que el templo de Set de Barquisimeto y sus acólitos fueron purgados. Los Tremere llevaron a cabo una investigación sobre la capilla de Barquisimeto, y descubrieron que uno de sus miembros había sido corrompido y había mantenido la atención de sus compañeros apartada del Príncipe. A puerta cerrada el Regente fue depuesto y los miembros de la capilla que no fueron ejecutados o sancionados por su negligencia fueron enviados a otras capillas lejos de Venezuela. Durante un tiempo Alfredo Yuste actuó como Regente.

Mientras tanto, la ciudad continuaba creciendo. La llegada del ferrocarril en la segunda mitad del siglo XIX y obras de gran envergadura como el Mercado Público o el Acueducto de Barquisimeto, y las obras del tranvía, fomentaron la prosperidad de la ciudad y su crecimiento, comenzando a absorber las poblaciones de los alrededores.

En 1900 fue nombrado Regente de Barquisimeto el Maestro Adán Salinas, que pidió expresamente su traslado al dominio. Sin embargo, para asumir la posición de Príncipe fue elegido Amadeo Jasso, un neonato del clan Toreador, ante la sorpresa de gran parte de la Estirpe, que esperaba un nuevo Príncipe del clan Tremere. Realmente fue un gesto político de los Brujos hacia los Toreador, una especie de compensación por el reciente cambio de poder en Caracas.

Poco a poco las pistas de tierra de Barquisimeto fueron sustituidas por calles empedradas y se llevó a cabo un programa de modernización, arreglando calles y edificios y construyendo nuevos edificios públicos como un cuartel militar y el palacio de gobierno. En 1929 la ciudad rondaba ya los 60.000 habitantes, y para 1952, conmemorando el 400 aniversario de la fundación de la ciudad había alcanzado los 100.000, levantándose el Obelisco y numerosas obras conmemorativas. Al año siguiente se inauguró el nuevo hospital y comenzaron las obras para una nueva catedral.

El Príncipe Amadeo comenzó su mandato de forma tímida, sometiendo sus acciones a la aprobación de la capilla Tremere. Varios Toreador caraqueños, que se resentían ante el gobierno de Tomás Marcello se trasladaron a Barquisimeto, y en 1911 Valdemar Alfaro intentó derrocar al Príncipe Amadeo, pero éste se presentó en el lugar donde Valdemar y sus partidarios se habían reunido para proclamar al nuevo Príncipe y les ofreció una elección: aceptar su autoridad o abandonar Barquisimeto de inmediato. Hubo risas, pero algunos Vástagos se marcharon nerviosos. De los que se quedaron, sólo quedaron montones de cenizas y nadie salvo el Príncipe está seguro de lo que ocurrió. En cualquier caso, los potenciales adversarios del Príncipe Amadeo comprendieron que a pesar de su relativa juventud, contaba con poderosos partidarios.

En las décadas siguientes el Príncipe continuó gobernando Barquisimeto sin apenas oposición, y hasta la década de 1930 los únicos clanes presentes en el dominio eran de los clanes Toreador y Tremere. Amadeo comenzó a fomentar la cultura musical en su dominio y en 1931 Guillermina Cervera, una Hija de la Cacofonía, se convirtió en residente.

Desde 1950 la sociedad vampírica de Barquisimeto comenzó a diversificarse con la llegada de nuevos clanes o simplemente incluyendo a los Vástagos que vivían en los municipios vecinos y que comenzaban a ser absorbidos por la aglomeración urbana. Al mismo tiempo el Príncipe comenzó a adoptar una participación cada vez más activa en la ciudad, al mismo tiempo que los Tremere pasaban cada vez más tiempo dedicados a la investigación y se relacionaban menos con el resto de los clanes.

En 1968, coincidiendo con el final de las obras de la catedral metropolitana, el Príncipe Amadeo anunció su matrimonio con Guillermina Cervera. Asistieron numerosos invitados de Barquisimeto y otros dominios, y la sire de Guillermina, Julieta Carancci y sus compañeras realizaron una inolvidable sinfonía coral.

Aunque Barquisimeto atravesó varias décadas de estancamiento y crisis a finales del siglo XX, en los últimos años ha experimentado un repunte en materia de construcción, industria y servicios, consolidándose como la cuarta ciudad de Venezuela en población, comenzando asimismo la recuperación del casco histórico.

POLÍTICA

Por ahora, con un siglo de gobierno, el dominio del Príncipe Amadeo parece más estable que nunca, pero al mismo tiempo que se incrementa su influencia, la de sus aliados Tremere parece decaer. De

alguna manera es como si los Brujos se apartaran de su camino, permaneciendo cada vez más tiempo reclusos en su capilla. De hecho, el Regente no ha sido visto desde hace dos años, y algunos Vástagos creen que ha caído en letargo. Otros clanes creen que podría ser el momento para tratar de tomar el poder, pero los más antiguos residentes del dominio recuerdan la época en la que el Príncipe parecía un neonato indefenso y demostró estar más que capacitado para rechazar cualquier intento de arrebatarle su dominio. Algunos Vástagos incluso rumorean que el Príncipe posee poderes extraños o incluso que podría tratarse de un Matusalén disfrazado. En cualquier caso, nadie quiere provocar su ira sin motivo...y preferiblemente desde la distancia.

PRINCIPALES PODERES VAMPÍRICOS

BRUJAH

El nefasto episodio en el que un Seguidor de Set gobernó Barquisimeto haciéndose pasar por un miembro del clan Brujah todavía es recordado por varios Vástagos. En general la presencia de la Chusma es vista con cierta desconfianza, a pesar de que los rumores sobre su connivencia con las Serpientes de Arena son tendenciosos e injustos. Los miembros del clan que se encuentran en Barquisimeto suelen mostrarse interesados por las instituciones académicas y universitarias.

María Teresa Rivera

María Teresa era hija de un periodista venezolano y una librería inglesa con vínculos con el sufragismo. Nació en Barquisimeto en 1910 y pronto demostró una gran inteligencia que sus padres se encargaron de fomentar. Luchó con otras mujeres por extender sus derechos en Venezuela, publicando encendidos artículos en los periódicos bajo seudónimo. Por mediación de su padre comenzó a trabajar como reportera en un periódico de Caracas donde conoció a Juan Mayer, del que se enamoró.

Cuando Juan viajó a España en 1936 para cubrir los sucesos de la guerra civil, María Teresa no se lo pensó dos veces y lo acompañó. Ambos visitaron los frentes de batalla y enviaron numerosos artículos y crónicas denunciando las dificultades del gobierno republicano ante la pasividad de las potencias internacionales. Sin embargo, apenas un año después, durante un bombardeo en Madrid, la pensión en la que dormían resultó alcanzada por un proyectil. Juan murió en el acto, y María Teresa quedó atrapada en el sótano.

Sin embargo, alguien la ayudó a salir de entre los escombros cuando otros la daban por muerta. Un vampiro la encontró inconsciente y medio aplastada y le dio su sangre para salvarla. Cuando recuperó el sentido no dudó en unirse a los vampiros Anarquistas, pero después de la derrota del gobierno republicano en 1939 y perseguida por los Cainitas del Sabbath, se vio obligada a huir.

Sin saber a donde ir, María Teresa regresó a su ciudad natal, Barquisimeto. Fue llevada ante el Príncipe Amadeo, que en parte motivado por su historia y en parte por petición de Guillermina Cervera, terminó aceptándola en su dominio.

Aunque María Teresa no es una desagradecida, y reconoce la autoridad del Príncipe Amadeo, no ocurre lo mismo con su actitud hacia otros Vástagos. A menudo ha ayudado a los Anarquistas de otros dominios, al mismo tiempo que dirige el descontento de la Estirpe contra los Tremere y otros adversarios del Príncipe. Al mismo tiempo también ha aprendido a extender desinformación para neutralizar las acciones de los antiguos y evitar lo que considera la opresión de los jóvenes Vástagos de Barquisimeto. Es una figura carismática y que ha sabido adaptarse a los tiempos, y muchos neonatos acuden a ella cuando quieren que alguien interceda por ellos ante el Príncipe.

María Teresa tenía cerca de treinta años cuando fue Abrazada. Es una mujer de estatura media, de cabello castaño claro cortado en media melena y ojos oscuros. Suele vestir con discreción, pero quienes la consideren un mero objeto decorativo pueden llevarse toda una sorpresa por sus conocimientos de lucha personal. Cuando habla sus palabras son inspiradoras y firmes, atrayendo la atención de quienes la rodean.

Generación: 10ª

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

Humanidad: 7

MALKAVIAN

Si los Toreador de Barquisimeto se encuentran interesados por la música, los Malkavian lo están por el teatro. Los Locos del dominio han formado a inspiración de su líder una compañía de teatro de aficionados en los que interpretan diversas obras mundanas y otras de inspiración propia. Sin embargo, cuando actúan para los Vástagos en ocasiones especiales, suelen mostrar escenas inquietantes que no sólo profundizan en la naturaleza del vampirismo, sino también en tramos sucios que algunos Vástagos preferirían que permanecieran ocultos.

Eleuterio “Eleutheros” Ypsilanti

Eleutheros nació en Estambul a finales del siglo XVIII, cuando Grecia languidecía bajo el dominio del Imperio Otomano. Era hijo de unos fanariotas, enriquecidos al servicio del sultán, que inculcaron en su hijo el amor por su patria y el orgullo por el antiguo legado de los griegos. Durante su juventud estudió en Italia, se unió a un grupo de actores de teatro y terminó acompañando a las tropas napoleónicas. Regresó a Grecia en 1820 y pronto se unió a los patriotas griegos que querían devolver la independencia a su país. El asesinato de sus padres en represalia por parte de los exaltados turcos sólo contribuyó a incrementar su furor.

Hubiera muerto durante una batalla contra los turcos de no haber sido por la intervención de un vampiro Malkavian, que vio en la pasión devoradora de Eleutheros el toque de la locura, y de esta forma entró en la sociedad de la Estirpe. Sin embargo, los caducos antiguos le recordaban la opresión de los turcos, y pronto unió sus simpatías a la causa Anarquista. Durante el siglo siguiente inspiró a sus compañeros con discursos apasionados sobre la justicia de su causa y asimismo escribió obras de teatro que fueron representadas ante los mortales.

Sin embargo, el Príncipe de Atenas no estaba dispuesto a que Eleutheros provocara disturbios en su dominio y sus servidores casi lo destruyeron en 1944. Apenas consiguió salvarse porque uno de sus ghouls escondió su cuerpo en un barco que partía con rumbo desconocido.

Tras despertar en Italia, se consideró exiliado y siguiendo su instinto terminó en Venezuela. El Príncipe de Caracas no lo aceptó en su dominio, pero su habilidad poética y su conocimiento sobre el teatro agradaron al Príncipe Amadeo, que terminó aceptándolo.

Desde entonces Amadeo y otros Malkavian, junto con varios ghouls, han creado un grupo de teatro que representa obras tanto ante mortales como inmortales. En su repertorio hay todo tipo de autores, aunque algunas obras tienen el toque característico de Eleutheros, y suelen ser toda una sorpresa...entre sus representaciones se encuentra "La caída del Príncipe Ramiro," "La conquista de Barquisimeto," y otras obras de tipo más oscuro e intimista, pero cuyos destinatarios reconocen muy bien. Cualquier personaje puede encontrarse inesperadamente con algún episodio de su vida o no vida interpretado ante sus ojos si acude en el momento adecuado. Y muchos Vástagos temen lo que Eleutheros y su compañía de teatro puedan saber realmente.

Eleutheros (o Eleuterio, como es llamado desde que llegó a Venezuela) es un hombre joven de cerca de treinta años, alto, delgado, pálido, con su largo cabello negro peinado hacia atrás o recogido en una coleta y ojos grandes y negros de mirada obsesionada. A menudo viste de forma descuidada y en cuanto se sube escenario inmediatamente se concentra en el personaje que ha decidido interpretar, realizando una actuación impresionante. Su locura se manifiesta en un comportamiento exagerado y obsesivo, que en ocasiones le lleva a degenerar, moviéndose nervioso de un lado a otro, gritando, farfullando y en ocasiones cayendo en frenesí.

Generación: 8ª

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

Humanidad: 5

NOSFERATU

Los Nosferatu son escasos en Barquisimeto y sólo tres residen de forma permanente en el dominio, todos de origen indígena y pertenecientes al mismo linaje. Hay muchos misterios a su alrededor, pero también existe mucha competencia en el mercado de la información. Sin embargo, cuando los miembros del clan de Venezuela quieren reunirse en conjunto, a menudo eligen Barquisimeto como lugar de reunión.

María Caridad Méndez "Madre Caridad"

Urquía nació y vivió durante el siglo XVIII en una aldea indígena cerca del río Orinoco. Cuando era joven sus padres, hermanos y vecinos murieron debido a un brote de viruela, y la aldea quedó en gran parte despoblada salvo por un puñado de niños y ancianos que no habían conseguido huir. María se convirtió en la jefa del poblado, ayudando a los supervivientes a organizarse y salvar lo que podían.

Unos años después llegó un sacerdote a la aldea. Los aldeanos abrazaron el cristianismo y Urquía, ahora bautizada como María Caridad, se convirtió en su barragana y tuvo varios hijos con él, pero consiguió mantener su control sobre el poblado. Gracias a su influencia sobre el sacerdote consiguió que trajeran ganado y semillas, y con el tiempo algunos de los indígenas que habían huido regresaron. Se convirtió en una anciana matriarca rodeada de hijos, nietos y bisnietos que cuidaban de ella y a medida que se acercaba el fin de siglo temía lo que ocurriría cuando ella faltase.

Una noche recibió la visita de uno de los dioses indígenas de la selva. Se inclinó temerosa pero el dios le habló con voz suave y le dijo que debido a su esfuerzo le ofrecía como recompensa unirse a los suyos y convertirse en un espíritu protector. María aceptó.

La recompensa de María llegó de forma muy oportuna, porque pocos años después la guerra de la independencia llegó a su aldea, arrasando todo lo que había construido. Sin embargo, no se dejó llevar

por la desesperación. Castigó a los atacantes, que fueron diezmados por una misteriosa enfermedad que devoraba su sangre y reunió a los supervivientes, guiándolos hasta Barquisimeto. Durante varias décadas permaneció en las sombras, hasta que cuando la corrupción de sus Vástagos fue evidente vio su oportunidad y se presentó ante los Tremere de Caracas, revelándoles todo lo que había visto a lo largo de las décadas. Como recompensa por su información, cuando la influencia de los Seguidores de Set fue purgada, fue aceptada en el dominio.

En el último siglo María ha cultivado diligentemente su familia, ayudando a sus descendientes mortales desde las sombras, presentándose como una benévola “tía abuela” e incluso Abrazando chiquillos entre los más aptos. Esta familia es su principal ventaja y su territorio, asegurándose de que ningún otro Vástago interfiera en ella.

María tenía unos setenta años cuando fue Abrazada. Debido a una enfermedad que la postró en el lecho durante sus últimos años de vida, era una anciana algo obesa y la sangre Nosferatu le ha dado un aspecto hinchado a su piel, de un color gris y arrugado. Sus ojos destacan lechosos en sus cuencas, y su pelo ralo y canoso crece desordenadamente en su cráneo. Con su Ofuscación a menudo adopta el aspecto que tuvo en vida, el de una anciana de aspecto amable.

Generación: 10^a

Disciplinas: Animalismo 5, Auspex 2, Fortaleza 3, Ofuscación 4, Potencia 4, Presencia 2

Humanidad: 6

TOREADOR

Todos los Toreador de Barquisimeto son músicos o están relacionados de alguna forma con el mundo de la música, organizándose en un Grupo llamado “El Gremio de Orfeo”. Desde comienzos del siglo XX el clan ha prosperado y actualmente es el más numeroso y con una posición más afianzada. Al contrario que la mayoría de los Toreador de Venezuela, los miembros del clan en Barquisimeto son considerados Artesanos, algo que despierta cierta envidia entre sus compañeros de otros dominios. El hecho de que los Tremere parezcan interferir poco en las labores de gobierno de la ciudad también los sitúa en una posición privilegiada dentro del Clan de la Rosa en el país.

Amadeo Jasso, Príncipe de Barquisimeto

Amadeo nació en el siglo XIX en una buena familia venezolana, que mantenía una estrecha amistad con el presidente Guzmán Blanco. Su padre era compositor y trabajaba como profesor de música para la élite de Caracas y educó personalmente el oído musical de su hijo, y cuando tuvo suficiente edad, y mediante varios favores, envió a su hijo a estudiar a París.

La Ciudad de las Luces sedujo a Amadeo, y después de varios años regresó a Caracas. Sin embargo, poco después de llegar contrajo una enfermedad tropical y su padre buscó que fuera tratado por los mejores médicos del país.

Los Toreador de Caracas se habían fijado en aquel joven de talento, que parecía ideal para incluirlo en las filas de su clan. Bajo la fachada de los cuidados médicos se convirtió en un ghoul del Príncipe Juan José de Caracas, que lo preparó para el Abrazo.

Durante varios años Amadeo ofreció su talento a los Vástagos caraqueños, anhelando unirse a ellos en la inmortalidad. Aprendió música con maestros vampíricos, pero cuando parecía que nada podía enturbiar su futuro, el Príncipe fue acusado de connivencia con el Sabbath y en la ciudad se desató un conflicto que provocaría su destrucción.

Como uno de los favoritos del Príncipe, Amadeo resultó herido y Narciso Ruervain decidió salvarlo de la muerte mediante la sangre. Cuando el nuevo Príncipe Tomás Marcello ocupó el poder lo hizo llamar a su presencia y le hizo saber que su Abrazo no había sido autorizado, pero que sin embargo lo aceptaría a cambio de su servicio.

Apenas siendo un neonato, fue enviado a Barquisimeto como nuevo Príncipe, con la autoridad de los Tremere de Caracas respaldándolo. En principio siguió al pie de la letra las instrucciones de Tomás Marcello, pero pronto éste le dejó carta blanca poniendo como condición que no interfiriera en los intereses de los Brujos.

Desde principios del siglo XX Amadeo y sus aliados Toreador han fomentado la cultura musical en Barquisimeto, y se enorgullecen afirmando que han sido ellos quienes han convertido la ciudad en la capital de la música de Venezuela, y aunque se trata de una afirmación algo exagerada su contribución es innegable.

En 1968 contrajo matrimonio con Guillermina Cervera, una Hija de la Cacofonía que había acudido a su dominio, y desde entonces la alianza entre ambos ha resultado beneficiosa para su dominio. La única sombra la constituye su deuda con los Tremere, el único límite que no está dispuesto a traspasar, pues sabe que si actuara en contra de los Brujos, podría ser su final como gobernante y la destrucción de todo lo que ha construido en Barquisimeto.

Amadeo es un músico y compositor de talento y es considerado un Artesano dentro de su clan, reconocido incluso entre otros Toreador fuera de Venezuela. Aunque su especialidad es el piano, con el paso del tiempo ha diversificado su talento con el violín y el saxofón. Su estilo es muy clásico, pero ha

sabido adaptarse a los tiempos y ha incluido varias piezas modernas en su repertorio. Con la ayuda de su esposa también ha perfeccionado su voz y ahora también destaca en el arte del canto.

Amadeo pasó varios años como ghoul antes de ser Abrazado. Tiene una edad algo indefinible, entre veinte y treinta años. Su cabello rubio tiene entradas profundas y sus rasgos son suaves y afilados. Sus ojos azules destacan en un rostro de mirada soñadora y visionaria. Suele vestir siguiendo la moda moderna, contando con un sastre y una estilista personal a su servicio.

Generación: 8ª

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

Humanidad: 7

TREMERE

Ya antes del cambio de Príncipe a comienzos del siglo XX, los Tremere de Barquisimeto eran un grupo cerrado y aislado, formado por un grupo de investigadores que deseaban mantener poco contacto con el resto de la Estirpe. La situación no ha cambiado mucho con sus sucesores, que sólo mantienen un contacto mínimo. Muchos son los rumores de los Vástagos sobre las actividades de los Brujos: desde que están perfeccionando un elixir que les permite salir a plena luz del día, a que están creando un linaje de Vástagos que ya no dependen de la sangre para sobrevivir o que disponen de hechizos que les permiten destruir a otros vampiros a distancia con sólo pronunciar sus nombres. En conjunto, aunque se les respeta de forma atemorizada, los demás clanes procuran mantener el contacto mínimo con ellos.

Isaac Hellmann, el Guardián de sus Hermanos

Isaac nació y vivió en Viena durante el siglo XVI en una familia judía. Como su padre y su abuelo antes que él, regentaba un modesto negocio dedicado a la venta de libros, hasta que un Vástago del clan Tremere lo convirtió en ghoul. Trabajó para los Brujos durante siglos, actuando como mensajero, consultor y bibliotecario, hasta que finalmente, mientras trabajaba para la capilla de Barquisimeto, decidieron otorgarle el Abrazo.

El Maestro Adán era un consumado alquimista, y debido a que sus experimentos requerían dedicarles mucho tiempo necesitaba de alguien que se ocupara de la administración de la capilla y las relaciones con el resto de la Estirpe. Como muchas veces se dedicaba a pasar días enteros meditando en forma astral y explorando el mundo de los espíritus, se necesitaba de alguien que estuviera dispuesto a ocuparse de los asuntos mundanos. Isaac, que ya había trabajado en varias capillas, fue elegido con este propósito.

Con el paso de las décadas, y aunque otros Tremere se unieron a la capilla de Barquisimeto, Isaac se convirtió en el guardián de la capilla, ocupándose de todo lo necesario en ausencia de su sire y hermanos de sangre y manteniendo el contacto con otros Tremere y Vástagos de otros clanes. Aunque a menudo refunfuña considerando que se está ocupando de un trabajo ingrato, en su posición puede hacer y deshacer a su antojo, y sobre todo dedicarse a los libros y a la mecánica, sus aficiones preferidas, disponiendo de una amplia colección de relojes. Su mayor orgullo es un autómatas mecánico que puede desempeñar acciones sencillas.

Aunque los demás Vástagos de Barquisimeto lo consideran una Rata de Biblioteca inofensiva, Isaac sabe que en un mundo tan traicionero como el de la Estirpe no puede descuidarse, por lo que procura mantenerse informado de lo que ocurre en la ciudad, y muchos vampiros se sorprenderían del alcance de su información, conociendo detalles y secretos que algunos consideran bien ocultos.

Isaac pasó siglos como ghoul y su edad oscila en algún punto entre los treinta y los sesenta años. No es un individuo especialmente agraciado. Camina ligeramente encorvado y apoyado en un bastón, utiliza unas gafas gruesas que reposan sobre una enorme nariz aguileña y su cabello es escaso y negro. Su rostro parece torcido en una perpetua mueca de amarga insatisfacción, y aunque habla con voz grave y clara, siempre refunfuña cuando se encuentra con algo que le desagrada (que es la mayor parte del tiempo).

Generación: 9ª

Disciplinas: Auspex 4, Dominación 5, Taumaturgia 5, Potencia 2

Sendas taumatúrgicas: Senda de la Sangre 5, Senda de Protección 5, Senda del Hogar 4, Senda de Transmutación 4, Senda de la Tecnomancia 3

Humanidad: 4

VENTRUE

Los Ventrué llegaron a Barquisimeto en la segunda mitad del siglo XX, atraídos por las posibilidades de inversiones, aunque ya hacía tiempo que sus servidores y agentes, mortales y ghouls, merodeaban por el dominio, atentos a las oportunidades de negocio. Finalmente se hizo necesario instalar una presencia más permanente, y comenzaron las negociaciones con el Príncipe para conseguir su aceptación. En 1968 el Príncipe Amadeo se encontraba eufórico tras su reciente matrimonio y finalmente

dio permiso a Jacinta Salmerón para que se instalara en Barquisimeto. Desde entonces los Sangre Azules del dominio han cooperado entre sí, influenciando la economía de la ciudad. A largo plazo les gustaría ocupar el lugar de los Toreador, pero la duda de la posible reacción de los Tremere, tanto en Barquisimeto como en Caracas, ha detenido sus avances. Por ahora su actitud consiste en tomar poco a poco y con seguridad el control del dominio hasta que su poder sea un hecho consumado y aceptado por el resto de la Estirpe.

Jacinta Salmerón, Primogénita

Jacinta es una descendiente mortal del Príncipe de Coro. Nació en Maracaibo a finales del siglo XIX en una familia de clase media, pero pronto quedó frustrada por las limitaciones de su sexo, con unos padres que sólo pensaban en convertirla en una bonita figura para concertarle un buen matrimonio. Por suerte uno de sus tíos de Coro tenía otra opinión, y tras pasar unos años a su lado vio en ella la actitud potencial de una Ventrue. Después de casarse y dar a luz, Jacinta murió repentinamente y su hijo fue entregado a sus padres.

No había dudado en dar un hijo a la familia y abandonarlo a cambio de sacrificarse para el Abrazo y entonces comenzó su verdadera educación con el sire de su sire, el Primogénito Ventrue de Maracaibo. Durante un tiempo lo sirvió como Látigo y mensajera, viajando a otros dominios y aprendiendo con otros Vástagos de su clan.

Su mentor la había animado a buscar su propio lugar, y tras una negociación de varios años Jacinta consiguió ser aceptada en la ciudad de Barquisimeto y en la corte del Príncipe Amadeo. Aunque a primera vista se muestra como una amante de la música (una afición sincera), Jacinta se siente más a gusto dirigiendo los negocios de su clan. Ayudada por sus ghouls y otros Ventrue actualmente controla la mayor parte del sector de la construcción en Barquisimeto, así como otros negocios y empresas más discretos.

En estos momentos, Jacinta es una de los Ventrue más poderosos de Venezuela. Su siguiente paso es reducir la influencia de los Toreador a su mínima expresión, dejándoles el ámbito musical de la ciudad si así lo desean, y al mismo tiempo dividirlos. Considera un hecho natural tratar de convertirse en Príncipe, ya que considera que en el dominio no hay nadie mejor capacitado para hacerlo.

Jacinta tenía unos veinticinco años cuando fue Abrazada. Es una joven promesa entre los Ventrue, siempre a la búsqueda de oportunidades que aprovechar, y con una mente despiadada para los negocios. En las reuniones del Príncipe Amadeo viste con gusto y procurando no hacer sombra a la consorte, pero en privado le gusta la ropa práctica y los trajes de ejecutiva.

Generación: 9ª

Disciplinas: Auspex 2, Dominación 4, Fortaleza 4, Presencia 3, Protean 2

Humanidad: 6

Notas: Jacinta sólo se alimenta de hombres casados.

GÁRGOLAS

Dos Gárgolas vigilan y protegen la capilla de Barquisimeto desde el cambio de gobierno en la ciudad a finales del siglo XIX. Anteriormente había otras dos, pero se desconoce si huyeron o fueron destruidas con la caída en desgracia de sus amos. En cualquier caso, las dos Cabezas de Piedra responden ante Isaac Hellmann, que revisa periódicamente sus mentes, implantándoles sutiles órdenes de Dominación para asegurar su lealtad. Para el resto de los Tremere son meros objetos decorativos, y no se preocupan por ellas.

Galatea

Galatea nació en los suburbios de Caracas a finales del siglo XIX. Era una mujer pobre llamada María González que trabajaba en lo que la vida le ofrecía. Se casó joven para huir de los malos tratos en casa con un hombre que apenas la maltrataba, pero aceptaba con paciencia lo que la vida le traía. Sin embargo, un día cuando regresaba a su casa, fue asaltada por un hombre que la acuchilló, y un alma caritativa la llevó a un médico cercano que certificó su defunción.

Los Tremere necesitaban otra Gárgola para la capilla de Barquisimeto y la desaparición de María había sido discreta y perfecta para sus fines. Tras un período de adoctrinamiento fue bautizada con el nombre de “Galatea” y enviada al Regente de Barquisimeto, donde comenzó a trabajar para los Tremere, advirtiendo de la llegada de intrusos, llevando mensajes y en general obedeciendo todas las órdenes que recibía.

Galatea lleva varias décadas al servicio de los Brujos, sin mostrar una consciencia propia, su antigua vida parece completamente borrada. Sin embargo, en los últimos tiempos está desarrollando nuevas señales de personalidad...imitando a Isaac Hellmann. A menudo refunfuña en presencia de otros, y su voz está adoptando un tono más grave y similar al de su amo. Isaac se siente curioso por estos cambios, y por el momento no ha hecho nada por impedirlos. Sin embargo, Galatea se está mostrando

algo más extrema que su amo, y si algo provoca su desagrado puede que no se limite a ignorarlo, sino que provoque su destrucción.

Galatea es una Gárgola de piel gris y rugosa. Su rostro es una máscara deforme y demoníaca, con orejas y alas de murciélago. Es más pequeña que su compañera de la capilla de Barquisimeto y en ocasiones ha desempeñado labores de espionaje para sus amos. Su comportamiento es cada vez más parecido al de Isaac, lo que podría sorprender a los Vástagos atentos que conozcan al antiguo Tremere.

Generación: 11^a

Disciplinas: Fortaleza 3, Ofuscación 2, Potencia 2, Viscerática 4, Vuelo 3

Humanidad: 5

GANGREL

Los Gangrel son bastante numerosos en Barquisimeto, aunque pocos son los que residen permanentemente. De todas formas, el resto de la Estirpe los ignora en gran parte, y los miembros del clan lo prefieren así, yendo y viniendo según desean. Aunque mantienen las Tradiciones y son respetuosos con la autoridad del Príncipe, la mayoría procuran solucionar sus asuntos en la ciudad y no crear problemas antes de seguir su camino. Quienes residen de forma permanente, a menudo actúan como anfitriones para sus congéneres.

Paramaconi, el Chico Caimán

León Díaz era hijo de unos indígenas de la cuenca del Orinoco que habían sobrevivido cultivando y pescando en el río durante siglos. Ocasionalmente llegaba algún hombre blanco, pero aparte del sacerdote local que acudía regularmente a la pequeña iglesia dedicada a San José para celebrar misa, no tenían mayor contacto con la civilización.

León creía en Dios y los santos, pero también en las antiguas divinidades de la selva y del río. Cuando cazaba y pescaba con su padre creía que era mejor no enfadar a los espíritus, sólo por si acaso, así que seguían sus antiguos ritos y costumbres.

Una mañana que se había levantado especialmente temprano para pescar, uno de los espíritus saltó del río y lo arrastró bajo las aguas. Le dio su sangre y lo llevó a las profundidades de la selva, donde lo puso a prueba para saber si era digno. A pesar del terror que sintió, finalmente León consiguió sobrevivir, y recibió el nombre de Paramaconi “Pequeño Caimán.”

Se unió a otros espíritus de la selva que podían adoptar la forma de bestias y juntos lucharon contra otra tribu de espíritus, demonios con forma de jaguar que querían expulsarlos de su territorio. La guerra duró varios años pero finalmente perdieron, y Paramaconi huyó de su hogar y terminó en la ciudad.

Para su sorpresa allí se encontró con otros espíritus muy distintos, que habitaban entre los hombres blancos. Tuvo la suerte de que uno de los espíritus de su tribu lo encontrara primero y le enseñara las leyes que regían aquel mundo tan desconocido para él.

Durante varias décadas viajó de dominio en dominio, hasta que finalmente se asentó en Barquisimeto. A cambio de trabajar para el Príncipe recibió el zoológico de la ciudad como su territorio. Desde entonces ha convertido a varios de los trabajadores en ghoul, y cuando cae la noche a menudo se hace pasar por vigilante, procurando que ningún otro Vástago se atreva a alimentarse en su territorio.

Paramaconi es el Azote de Barquisimeto, colaborando con otros Gangrel y controlando las idas y venidas de otros Vástagos de la ciudad. Sin embargo, cuando se trata de sus hermanos de tribu se muestra mucho más flexible, y permisivo que con los Vástagos de otros clanes. Los demás Gangrel de la ciudad lo consideran su líder, y a menudo atienden a todas sus peticiones. Quienes se atreven a desafiarle suelen probar sus garras.

Paramaconi tenía unos dieciocho años cuando fue Abrazado. Es un muchacho indígena delgado de piel morena y ojos amarillos y rasgados, y mirada muy seria. Debido a los frenesíes, en su cuerpo han surgido varias zonas escamosas, como las de un caimán, y sus manos están completamente recubiertas de escamas, por lo que suele llevar guantes y utilizar Ofuscación cuando no quiere llamar la atención.

Generación: 9^a

Disciplinas: Animalismo 4, Fortaleza 4, Ofuscación 3, Potencia 2, Protean 4

Humanidad: 6

HIJAS DE LA CACOFONÍA

Como no podía ser de otra manera, siendo la capital musical de Venezuela, Barquisimeto no podía dejar de atraer la atención de las Hijas de la Cacofonía. Aunque su líder Julieta Carancci prefiere residir en Maracaibo, su chiquilla ocupa una posición preeminente como consorte del Príncipe Amadeo y la ciudad es muy hospitalaria con los miembros de la línea de sangre. De hecho, periódicamente las Sirenas venezolanas se reúnen en Barquisimeto para ofrecer conciertos inolvidables a los Vástagos del dominio.

Guillermina Cervera, consorte del Príncipe

Cuando Julieta Carancci, la primera de las Hijas de la Cacofonía que llegó a Venezuela, quiso abrazar a su primera chiquilla, buscó una voz de talento natural, que no estuviera modificada por ninguna escuela de canto y sobre todo, a la que pudiera enseñar. Mientras paseaba ensimismada una noche de Navidad por las calles de Maracaibo la encontró en un villancico que escuchó en el interior de una casa.

Se trataba de Guillermina, una niña hija de una humilde costurera y un albañil, y Julieta la observó crecer desde la distancia, y al mismo tiempo se convirtió en su benefactora secreta, cuidando que a pesar de sus limitados medios, a su familia no le faltara nada. Cuando Guillermina cumplió quince años el representante de una pariente lejana llegó a su casa solicitándole que se fuera a vivir con ella. A sus padres, ya mayores, no les faltaría nada en su ausencia.

Guillermina comenzó a estudiar canto con Julieta y cuando llegó el momento ella le reveló su naturaleza y la apremió a dar el paso final para dedicar su vida a la música. Guillermina dudó, pensando en todo lo que había recibido y podía perder, pero finalmente terminó aceptando.

Durante los años siguientes acompañó a Julieta en una gira por los teatros de Venezuela, cantó con varias de sus hermanas de sangre y con otros Vástagos y en general la Estirpe coincidió en que Julieta había elegido correctamente a su chiquilla.

Con el tiempo Guillermina conoció al Príncipe Amadeo de Barquisimeto y se enamoró. Los dos amantes comenzaron tímidos avances pero finalmente contrajeron matrimonio en 1968.

Actualmente Guillermina es la voz en la corte musical de Barquisimeto. Varios Vástagos de diversos linajes acuden para escucharla o tomar lecciones de canto y ella es feliz en compañía de su esposo, al que en ocasiones aconseja en las labores de gobierno.

Sin embargo, no todo es felicidad en el matrimonio de Guillermina (o Mina, como su esposo la llama cariñosamente). De alguna forma siente que los Tremere ejercen algún tipo de influencia oculta sobre el Príncipe, y que algunos Vástagos planean arrebatarle su trono. Por el momento se ha guardado sus inquietudes, aunque está dispuesta a compartir sus sospechas con su sire.

Guillermina era una joven de veinte años cuando fue Abrazada. Es una mujer pálida, de belleza clásica, largo cabello negro y ojos oscuros. Suele vestir de blanco o de rojo, con diseños que elabora ella misma, o con regalos de sus numerosos admiradores.

Generación: 9ª

Disciplinas: Auspex 2, Celeridad 3, Fortaleza 3, Melpómene 4, Presencia 4

Humanidad: 7

SECRETOS

-Durante el siglo XIX los Tremere de Barquisimeto colaboraron con los Setitas, aunque no todos los Brujos de la capilla eran conscientes de todo el alcance de la relación. La razón era la elaboración de una serie de drogas y elixires que permitían a los Vástagos dejar los límites de su cuerpo y vagar por el mundo espiritual. Esta alianza fue fructífera hasta que la presencia de los Setitas fue descubierta en Caracas, y su presencia fue purgada del conjunto de Venezuela.

-El Regente Adán es un miembro de los Hermanos de la Absenta dentro del clan Tremere e intercambió correspondencia con su predecesor, Benedicto de la Fuente, y conserva gran parte de sus notas. Cuando el Regente fue depuesto, Adán pidió el traslado a Barquisimeto y retomó sus experimentos. Actualmente pasa casi todo el tiempo en letargo, aprendiendo en los reinos espirituales, pero también actúa de forma más prosaica. En su forma astral y mediante las drogas que utiliza, es capaz de poseer un cuerpo en coma oculto en un apartamento de la ciudad y actuar a través de él durante el día sin esfuerzo. Adán utiliza este cuerpo prestado en su beneficio, recordando lo que significaba ser humano. Sin embargo, estas experiencias se están volviendo cada vez más adictivas, por lo que pasa cada vez menos tiempo activo en la capilla de los Tremere.

-El Príncipe Amadeo se encuentra sometido a un Vínculo de Sangre por el Pontífice Tomás Marcello. Aunque en principio el Príncipe de Caracas pensaba en controlar Barquisimeto mediante un chiquillo, de esta forma ejerce su influencia de forma más sutil. Poco después de establecer el Vínculo de Sangre borró el recuerdo del Vínculo de la mente del Príncipe, que aunque actualmente se siente agradecido a Tomás Marcello por su ayuda para consolidar su poder en el dominio, no cree que se deba a los efectos de la sangre. Al contraer matrimonio con el Príncipe, Guillermina Cervera estableció un Vínculo de Sangre con su esposo, con lo cual se encuentra también sometida, aunque en menor grado, a la influencia de Tomás Marcello. Sin embargo, el afecto entre ambos cónyuges, está debilitando este lazo...

Sugerencias para aventuras: Los personajes son invitados a una actuación de las Hijas de Cacofonía en Barquisimeto. Sin embargo, la voz de las Sirenas surte efectos inesperados, provocando temporalmente el letargo del Príncipe. Los demás Vástagos acusan a las Hijas de un intento de asesinato, pero el Príncipe despierta inesperadamente y ordena que sean exculpadas. Sin embargo, poco tiempo después el carácter del Príncipe comienza a cambiar, las relaciones con los Tremere se vuelven más tirantes, y un embajador llegado de Venezuela es rechazado con muy malos modos... ¿Se estará gestando un enfrentamiento entre los dominios de Caracas y Barquisimeto?

MARACAY NOCTURNO

PRESENTACIÓN

Maracay, cuyo nombre parece derivar de una especie de felino sudamericano o del nombre de un cacique indígena, es una ciudad relativamente reciente, pues no sería fundada hasta principios del siglo XVIII y reconocida como ciudad hasta principios del siglo XIX. Sin embargo, pronto experimentó un rápido crecimiento gracias a la industrialización y la emigración, siendo conocida como “Ciudad Jardín.” Curiosamente Maracay no es el nombre del municipio en el que se originó, que recibe el nombre de Girardot, por lo que realmente carece de personalidad jurídica, aunque el nombre se utiliza actualmente para la aglomeración urbana.

Los Vástagos maracayeros a menudo se enfrentan entre sí, pero no tanto por intrigas de poder como por motivos nimios y para algunos Vástagos recibir ofensas y devolverlas se ha convertido casi en una especie de juego. En general es uno de los dominios más estables de Venezuela, y la Camarilla la considera todo un ejemplo.

TEMA Y AMBIENTE

Tema: Tranquilidad. En Maracay las intrigas mezquinas están al orden del día. Normalmente no se trata de movimientos por el poder, sino de motivaciones más personales como destacar más que alguien o devolverle un comentario ingenioso. Las Arpías son numerosas y su posición suele ser muy disputada. Aparte de eso, el ambiente de colaboración entre la Estirpe resulta poco habitual. Sin embargo, esa tranquilidad se ha convertido en una calma tensa.

Ambiente: Maracay es una reconocida zona industrial y un centro cultural importante por sus numerosos museos, teatros y bibliotecas. En pocas décadas pasó de ser una villa esencialmente rural a una gran metrópoli, y su crecimiento desordenado se aprecia en varias zonas.

TRASFONDO HISTÓRICO

Originalmente la zona donde se alza la ciudad estuvo habitada por los indígenas tacariguas y guayamures, que se establecieron entre los siglos XI y XVI. Los territorios fueron otorgados originalmente al conquistador Sebastián Díaz Alfaro, que fueron heredados por su hijo Mateo.

Alrededor del río Maracay, en el valle de Tucupío y Tapatapa se establecieron colonos españoles que se dedicaron al cultivo del cacao, maíz y algodón. A petición de los colonos el 5 de marzo de 1701 el Obispo de Caracas, Diego de Baños y Sotomayor concedió el estado de parroquia a la iglesia de San José de Maracay.

La vida económica de la región cambió con el cultivo del añil, que se convirtió en un importante producto de exportación. Debido a la escasez de esclavos, llegaron numerosos colonos que incrementaron la población local. Hacia 1787 la villa contaba con más de 7.000 habitantes, entre ellos 6.000 blancos y negros libres y 600 negros esclavos.

Una manada del Sabbat, las Capas Azules, dirigida por Francisco Muñoz, un antitribu Brujah, se instaló en la región a mediados del siglo XVIII. Dependían del Obispo de Caracas y lo apoyaron durante los conflictos que afectaron a Venezuela durante la guerra civil del Sabbat. Sin embargo, resultaron destruidos en 1814, y Maracay quedó en gran parte despoblada de Vástagos durante varias décadas.

Maracay tuvo un papel importante durante la guerra de independencia, y durante un tiempo Francisco de Miranda estableció su cuartel general en el lugar. El 22 de enero de 1814, en un decreto firmado por Simón Bolívar sería declarada ciudad.

Tras la independencia Maracay se encontraba en una situación ruinoso debido a los estragos de la guerra y el mal estado de la economía, por lo que su desarrollo se detuvo durante varias décadas, hasta que el ferrocarril llegó en 1894. El principal empuje de Maracay llegó con el presidente Juan Vicente Gómez, que en 1908 la declaró capital política de Venezuela y en 1909 se trasladó a la ciudad.

Con el presidente Gómez también llegó Alfredo Yuste, del clan Tremere, encargado de vigilarlo y evitar que otros poderes interfirieran en sus decisiones. Sin embargo, permaneció poco tiempo en Maracay, y tras crear una capilla que dejó en manos de su chiquillo Alberto Miralles, se trasladó a Valencia. En estos primeros tiempos Alberto Miralles se convirtió en el primer Príncipe de Maracay, aunque durante varios años fue el único Vástago residente.

El presidente Juan Vicente Gómez, apodado “El benemérito” fue acompañado a Maracay por numerosos comerciantes y empresarios de Caracas, que instalaron negocios relacionados con la agricultura y la ganadería. Hacia 1915 se habían construido en Maracay un zoológico, un hipódromo, un banco y varias empresas. Se construyó una carretera para conectar la ciudad con el puerto de Ocumare de la Costa y Maracay fue convertido en capital del estado Aragua, sustituyendo a la ciudad de La Victoria en 1917.

Espectáculos como las corridas de toros y las peleas de gallos adquirieron gran popularidad, al mismo tiempo que patrocinados por la familia del presidente se introducían deportes como el ciclismo y

el béisbol. Los beneficios del petróleo permitieron la creación de nuevas industrias y obras públicas. En 1926 gracias a varias compañías se comienza la edificación de las tres primeras urbanizaciones de la ciudad, diseñadas para albergar a técnicos y obreros catalanes. Además en 1928 se inauguró el matadero para canalizar la riqueza ganadera de la zona, con miles de cabezas de ganado procedentes de los Llanos de Venezuela.

El 10 de diciembre de 1920 se construyó la Escuela de Aviación Militar, de donde salieron los primeros vuelos venezolanos. También se añadieron una terminal para hidroaviones y se iniciaron las primeras rutas aéreas en Venezuela.

El repentino crecimiento de Maracay permitió que la capilla Tremere prosperara. Pronto el Príncipe Alberto fue acompañado de dos discípulos, que no sólo le permitieron ocuparse de temas esotéricos, sino dedicarse a extender su influencia sobre la sociedad mortal. En 1915 también llegó Cristóbal Saura, un empresario Ventrue interesado por la prosperidad de Maracay, y llegó a un acuerdo con los Tremere para instalarse en el lugar.

Siguiendo el ejemplo de Cristóbal, otros Vástagos negociaron con los Tremere para instalarse de forma permanente en Maracay, pero hasta finales de la década de 1920 los Brujos no aceptaron nuevos vecinos, entre ellos la antigua Moira, una excéntrica Malkavian que no obstante consiguió ser aceptada a cambio de información esotérica sobre los espíritus. Sin embargo, debido a la alianza entre los Toreador y los Tremere, el clan de la Rosa fue el más beneficiado a la hora de compartir el dominio de Maracay.

Hacia 1929 la urbanización de Maracay comenzó a extenderse hacia el este. Con la coordinación del ingeniero francés André Potel varios arquitectos venezolanos realizaron un conjunto de obras bajo el concepto Ciudad Jardín, donde la naturaleza fue rigurosamente protegida.

Durante la década de 1930 se introdujo el cine en Maracay, y aparte de varias salas de proyección, también se construyeron los estudios y laboratorios nacionales de Maracay Films, con una producción cinematográfica importante que dio a conocer la figura del presidente Gómez.

En 1930 Maracay contaba con 27.000 habitantes, inaugurándose la plaza Bolívar de estilo parisino, el Hospital Civil, el Hotel Jardín y la plaza de toros de Calicanto, que se convirtió en una de las obras arquitectónicas más importantes del país y en la que faenaron famosos matadores de la época.

En conjunto el período del presidente Juan Vicente Gómez resultó vital para el impulso urbanístico y económico de Maracay. Durante este período el Príncipe Alberto Miralles gobernó un dominio en expansión con muy poco esfuerzo por su parte. De hecho, los Brujos se limitaron a controlar el número de Vástagos asentados y vigilar el cumplimiento de la Mascarada, pero aparte de eso dejaron que los residentes no muertos de Maracay actuaran en gran parte por su cuenta. Eso permitió que los demás clanes pudieran extender su influencia en diversos ámbitos sin ningún tipo de impedimento, lo que dejó a los Tremere limitados en gran parte a la administración que rodeaba al presidente.

Después de la muerte del presidente Gómez en 1935 comenzó un período de transición, pero lejos de caer en el estancamiento, Maracay continuó con su impulso, lo que permitió numerosos beneficios sociales. En esta época la ciudad contaba ya con 35.000 habitantes. Las inauguraciones de obras públicas tampoco se detuvieron y en 1937 se creó el Parque Nacional Rancho Grande (posteriormente Henri Pittier) para proteger la fauna y flora de la cordillera de la costa. En 1943 se inauguró la Escuela de Aviación Civil. Este mismo año también se creó un centro médico para el estudio de la malaria.

En 1945 los militares de Maracay se rebelaron para derrocar al presidente Isaías Medina, y pronto fueron secundados en el resto del país. Sin embargo, entre los Vástagos la sublevación pasó en gran parte desapercibida y el Príncipe Alberto ordenó que ningún vampiro interfiriera en la situación de los cuarteles.

Durante la década de 1950, numerosos venezolanos y emigrantes europeos y asiáticos incrementaron vertiginosamente la población de Maracay, un movimiento acompañado de nuevas empresas y el crecimiento de la ciudad universitaria. Se crearon importantes facultades de agronomía y veterinaria, así como importantes asentamientos campesinos para aprovechar la riqueza agrícola.

Sin embargo, hacia 1965 Maracay comenzó a cambiar con el desarrollo industrial. También comenzaron problemas de vivienda y el crecimiento urbanístico se volvió cada vez más anárquico, por lo que ante el incremento demográfico se hizo necesaria una descentralización de los municipios. La construcción de autopistas en la década de 1990 sirvió para descongestionar el tráfico y para fomentar el desarrollo de la zona. Actualmente Maracay es la segunda zona industrial del país y sirve como sede para grandes industrias metalúrgicas, mecánicas y de alimentación.

En la segunda mitad del siglo XX, la población vampírica de Maracay también aumentó. La mayoría de los nuevos habitantes no muertos del dominio pertenecían a los clanes Toreador y Tremere, seguidos por los Ventrue, y en menor medida, Brujah y Gangrel. Al mismo tiempo comenzó una reorganización, y en una reunión celebrada el 26 de junio de 1969, el Príncipe Alberto convocó a los antiguos de su dominio y negoció un reparto de influencias con la intención de crear un orden armonioso entre la Estirpe. El Príncipe y los Tremere se encargarían del gobierno mortal, arbitrando y juzgando los problemas entre los demás clanes. Los Toreador dirigirían el ámbito urbanístico y cultural, mientras los

Ventruie administrarían empresas y economía. A cada Vástago residente se le reconocería un territorio propio que debería ser respetado, y cualquier queja debería ser elevada al Príncipe y sus representantes.

Aunque no exento de roces, el gobierno del Príncipe Alberto funcionó de forma fluida y estable durante varias décadas, y el resto de la Estirpe venezolana lo consideró un ejemplo del orden ejercido por la Camarilla frente al caos del Sabbat.

En 1999 el Príncipe Alberto era destruido en circunstancias misteriosas. Su sire acudió desde Valencia para hacerse cargo del dominio.

POLÍTICA

En estos momentos el Príncipe Alfredo Yuste mantiene una situación tensa en su dominio y a nadie se le escapa que está investigando la muerte de su chiquillo. Todos los Vástagos temen convertirse en un chivo expiatorio y aunque el antiguo orden de Maracay se mantiene, parece más una paz impuesta que una verdadera armonía. Algunos Vástagos también se preguntan quién pudo haber sido el artífice de la destrucción del Príncipe y cuáles pueden haber sido sus motivos.

PRINCIPALES PODERES VAMPÍRICOS

BRUJAH

Los Brujah no mantienen demasiada influencia en Maracay. Fueron aceptados tardíamente en el dominio, y los dos únicos representantes del clan tienen vínculos con la Universidad Central de Venezuela. Aunque algunos Vástagos han sugerido que los Anarquistas podrían encontrarse tras la destrucción del Príncipe, la mayoría lo consideran acusaciones sin fundamento.

MALKAVIAN

La presencia de los Locos en Maracay se encuentra inextricablemente unida a una antigua Malkavian con intereses esotéricos, una de los primeros Vástagos que fueron aceptados por los Tremere en el dominio. Por lo general las relaciones entre ambos clanes han sido buenas, pues los Malkavian parecen únicamente interesados por los centros psiquiátricos y los cementerios del dominio.

Moira Archer, Primogénita Médiúm

Moira nació y vivió en una mansión al sur de Dublín en el siglo XVIII. Era hija de unos terratenientes irlandeses que habían entroncado con la nobleza inglesa. Cuando era joven sufrió una caída de caballo que la dejó coja y le dejó una herida en la cabeza. Ya fuera como resultado del accidente o de algún don propio que esperaba una oportunidad para despertar comenzó a tener visiones y a ver a los espíritus de los muertos. Sus padres la tomaron por loca y los servidores por bruja.

Cuando sus padres murieron y se quedó sola sus servidores decidieron que habían tenido suficiente e intentaron quemarla. Sobrevivió a duras penas gracias a unos vecinos que la liberaron, pero los médicos no pudieron salvarla y tras unos días comprendió que iba a morir y pidió un confesor.

La salvación llegó de manos del Padre Yago, un antiguo Malkavian, que intrigado por los poderes de Moira, había ordenado a sus criados que la salvaran. Le dio su sangre y el Abrazo.

Tras convertirse en vampira, acompañó a su sire a París, donde ambos residieron durante unas décadas hasta el estallido de la Revolución Francesa. Moira huyó despavorida de regreso a Irlanda, pero una vez allí, intranquila por lo que estaba ocurriendo en Europa, decidió emigrar a América.

Desembarcó en la isla de Curazao en 1799, pero permaneció allí sólo el tiempo suficiente para abrazar un chiquillo que la ayudara a adaptarse a los nuevos tiempos y aprender el idioma español. A principios del siglo XIX llegó a Caracas, donde procuró actuar discretamente, dedicándose únicamente a buscar un refugio seguro.

Las intrigas de los Vástagos caraqueños no resultaron de su agrado, y tras la caída del Príncipe Juan José decidió que había tenido suficiente y a principios del siglo XX llegó a un acuerdo con el Príncipe Alberto de Maracay para instalarse en su dominio.

Para los Vástagos del dominio, Moira es una especie de excéntrica y gentil figura maternal. La mayoría creen que sus relaciones con los espíritus son fruto de la locura de su clan, pero los Tremere y otros no están tan seguros. La verdad es que debido a su experiencia próxima a la muerte puede ver realmente a los fantasmas, y con el tiempo incluso ha conseguido mantener cierta relación con ellos. Algunos espíritus de su familia incluso la han acompañado hasta Maracay, y ha ordenado traer algunas de sus reliquias familiares para que se sientan más cómodos. Los pasillos de la mansión colonial en la que vive resuenan con el paso gélido de los muertos...

La reciente muerte del Príncipe Alberto ha vuelto a llenarla de inquietud. Por primera vez en mucho tiempo se siente impulsada a hacer lo que siempre ha hecho en estos casos: buscar un refugio seguro.

Moira era una mujer de unos cuarenta años cuando fue Abrazada. No era especialmente hermosa, sobre todo debido al accidente que sufrió cuando era joven y a las quemaduras que provocaron

su muerte. La mitad derecha de su rostro muestra algunas cicatrices que destacan en su rostro pálido y enmarcan sus ojos azules. Su cabello es pelirrojo y rizado, y a menudo lo lleva corto. Incluso con tiempo caluroso suele utilizar vestidos largos y algo anticuados y disimular su rostro con maquillaje, velos, pañuelos o sombreros. También le gusta utilizar guantes largos para ocultar las quemaduras de sus manos. Cuando habla, lo hace con un tono nervioso y suele dedicarse a mirar a su alrededor, como si viera cosas que el resto del mundo no puede ver (lo que suele ser cierto).

Generación: 7ª

Disciplinas: Auspex 5, Dementación 4, Dominación 5, Nigromancia 2, Ofuscación 2, Presencia 3
Sendas Nigrománticas: Senda del Sepulcro 2

Humanidad: 5

Nota: Debido a su sangre Malkavian, Moira puede ver a los fantasmas y espíritus de los muertos.

NOSFERATU

Tres Nosferatu residen de forma permanente en Maracay. Su principal cometido consiste en vigilar la presencia de posibles amenazas al orden de la Estirpe y posibles violaciones de la Mascarada. Su líder llegó en 1931, poniéndose al servicio de los Brujos a cambio de su aceptación en el dominio.

Actualmente las Ratas de Cloaca se encuentran agitadas. Por una parte se preguntan quién puede haber destruido al Príncipe Alberto, pero por otra los rumores que llegan de otros dominios sobre el despertar de “la Aulladora” en la selva amazónica también les preocupan, lo que en parte ha limitado sus movimientos.

Mateo Stix, Primogénito

Mateo era hijo de unos emigrantes españoles procedentes de Vic que habían llegado a Caracas a mediados del siglo XIX. Cuando creció ingresó en las filas de la policía caraqueña, encargado de mantener el orden. Aunque aprendió que había ciertos casos que era mejor no indagar si no quería arriesgarse a sufrir la desaprobación de sus superiores, o simplemente la expulsión del cuerpo, en una ocasión sus investigaciones sobre una desaparición lo llevaron a encontrarse con el mundo de la Estirpe. Sin embargo, antes de que pudiera convertirse en una amenaza, o peor aún, que fuera eliminado para mantener la Mascarada, la Primogénita Nosferatu pidió permiso para abrazarle.

La vampiresa estaba admirada por la forma en la que Mateo había conseguido evitar los subterfugios de los no muertos hasta hacerse cierta idea de lo que estaba ocurriendo entre las sombras. Aunque Mateo sufrió mucho con su inesperada transformación, tras unos pocos años aprendiendo al lado de su sire aceptó su nueva condición. Trabajó con los Nosferatu caraqueños recopilando información, pero al mismo tiempo tomó medidas para evitar que los Vástagos abusaran arbitrariamente de los mortales.

En 1931 su sire lo envió al creciente dominio de Maracay, y poco después de su llegada Mateo llegó a un acuerdo con el Príncipe. A cambio de su aceptación se encargaría de la vigilancia y la seguridad, tratando de descubrir potenciales amenazas y mantener la Mascarada. Mateo aceptó satisfecho una tarea que encajaba con su sentido del deber. Con el tiempo reclutó a otros Nosferatu para que le ayudaran.

Con el tiempo Mateo ha introducido su influencia en la policía de Maracay y en los medios de comunicación, tratando de asegurarse de que no se produzcan rupturas en la Mascarada, pero mostrándose también especialmente exigente con los Vástagos que abusan de su inmortalidad. El reciente asesinato del Príncipe lo ha sorprendido y disgustado, no sólo porque constituye un golpe contra su reputación, sino también por la amistad personal que los unía. Para colmo de males, los Nosferatu venezolanos se encuentran inquietos por las noticias que llegan desde fuera del país y sobre los movimientos de la “Aulladora,” en un momento en el que desea dedicar toda su atención a investigar las causas que provocaron la destrucción del Príncipe en un “accidente.”

La sangre Nosferatu ha deformado el cuerpo de Mateo dejándolo en los huesos. Su piel se ha vuelto arrugada y gris, con dos enormes orejas puntiagudas, y los ojos se han hundido en sus cuencas, mientras que sus colmillos asoman sobre su labio superior. Normalmente utiliza su Ofuscación para adoptar el aspecto que tuvo en vida, un hombre de unos treinta años, con bigote y cabello rizado, vestido con el uniforme de la policía venezolana.

Generación: 8ª

Disciplinas: Animalismo 3, Auspex 2, Celeridad 2, Dominación 1, Ofuscación 4, Potencia 3

Humanidad: 7

TOREADOR

Los Toreador son el clan más numeroso de Maracay, formando parte de una asociación informal conocida como “El Gremio.” Cada uno de ellos se ocupa de uno de los aspectos urbanísticos de la ciudad o de alguna forma de arte, tratando de mejorar las infraestructuras y la belleza del dominio. Aunque

tienen un representante, cada uno de ellos suele ocuparse de sus propios intereses, y las reuniones del Gremio suelen resultar bastante igualitarias y animadas.

Mademoiselle Delphine Carrier, Jardinera

Delphine Carrier nació en Maracay poco después de que el presidente Juan Vicente Gómez se trasladara a la ciudad y comenzara numerosas obras públicas. Su padre era Fabien Carrier, un jardinero francés que había sido contratado para encargarse del diseño de varios de los parques públicos de la ciudad, así como para que ayudara a conciliar urbanismo y naturaleza. Su hija creció en la ciudad, recibiendo una exquisita educación y aprendió de su padre diseño y jardinería.

El sire de Delphine era Cristián Pruna, un arquitecto del clan Toreador que había sido aceptado por los Tremere en Maracay. Había conseguido permiso para crear un chiquillo y en principio había pensado en el padre de Delphine, pero cuando conoció a su hija se sintió seducido por la belleza de la muchacha, que compaginaba con su propio talento. Había realizado unos dibujos maravillosos de varias vistas de Maracay y Venezuela, y aunque no tenía la experiencia de su padre, lo había ayudado a la hora de diseñar varios parques y jardines privados. Finalmente decidió darle el Abrazo.

Con el tiempo Delphine se ha convertido en la portavoz del Gremio de los Toreador de Maracay, y a menudo ha viajado a otros dominios representando a su sire. Muchos la consideran una ingenua, pero lo cierto es que con el tiempo se ha convertido en una política muy capaz, y de hecho, consiguió acumular varios favores del Príncipe Alberto, por lo que su reciente destrucción ha constituido toda una decepción para ella. Si alguien descubriera que alguien ha estado detrás de su muerte, podría resultar muy bien recompensado por Delphine y los Toreador de Maracay.

Delphine era una atractiva muchacha de unos veinte años cuando fue Abrazada. Es delgada, con largo cabello moreno y ojos azules. A menudo suele llevar un block de dibujo y un lápiz con el que se dedica a realizar rápidos bocetos. Su rostro todavía conserva la frescura y color de cuando estaba viva y suele utilizar vestidos elegantes y a la vez discretos.

Generación: 10ª

Disciplinas: Animalismo 3, Auspex 3, Celeridad 3, Fortaleza 2, Presencia 3

Humanidad: 7

TREMERE

En cierto sentido, Maracay ha sido todo un regalo para los Tremere, que se encontraron presentes desde los inicios de su crecimiento. El Príncipe Alberto Miralles era miembro de la Liga Humanus, y uno de sus fundadores, por lo que su proyecto de colaboración entre la Estirpe y el desarrollo de la ciudad eran en gran parte fruto de sus ideas humanistas. Sin embargo, su muerte dejó un gran vacío de liderazgo, que fue ocupado por el regreso de su sire, un antiguo con una visión muy distinta y una actitud implacable.

Alfredo Yuste, Príncipe y Señor de Maracay

Alfredo nació en Asunción, isla Margarita, a finales del siglo XVII. Era el hijo ilegítimo del gobernador y de una criada negra, pero tuvo la suerte de ser educado con sus hermanastros. Cuando tuvo suficiente edad, su padre utilizó sus influencias para que ingresara en el ejército. Acababa de terminar la Guerra de Sucesión, y España estaba atravesando una modernización que incluía a su ejército y Armada.

Con el tiempo Alfredo ascendió en el ejército y regresó a isla Margarita, donde se casó y tuvo un hijo. Parecía que la vida le estaba sonriendo hasta que su mujer y su hijo fueron asesinados por piratas durante una travesía por mar para reunirse con él en Cuba, donde pensaba fijar su destino.

Lleno de cólera, Alfredo persiguió a los asesinos de su familia durante años, hasta encontrarlos cerca de Haití. Su venganza fue feroz y cruel, y no contento con ello se dedicó a perseguir la piratería en el Caribe en los primeros años del siglo XVIII.

Enfermo de tuberculosis, alcohólico y amargado, terminó en un puerto dominicano donde se encontró con Tomás Marcello. Embriagado por los vapores del alcohol terminó aceptando su propuesta y vendió su alma al diablo, convirtiéndose en un vampiro.

Desde su Abrazo, Alfredo desarrolló una intensidad oscura, disfrutando en la batalla contra los enemigos de los Tremere. Acompañó a su sire durante la guerra contra el Sabbat de Venezuela, y aunque hubiera podido encargarse de administrar un dominio con facilidad, su furia interior lo impulsaba a seguir buscando derramar sangre. Durante el siglo XIX viajó por varios dominios, asumiendo la Regencia de varias capillas o aconsejando a los Regentes. Fue el fundador de la capilla de Maracay, dejando a uno de sus chiquillos para que se encargara de ella.

Se encontraba en Valencia encargándose del problema de los Anarquistas locales cuando recibió noticias de que su chiquillo Alberto Miralles había sido destruido accidentalmente y se le encargó que viajara a Maracay para que se encargara de la capilla de forma temporal.

Alfredo se encuentra muy irritado. Está seguro de que hay una mano invisible tras la muerte de su chiquillo, y cuando la descubra, la cortará. Aunque teóricamente es el Príncipe, ha delegado las tareas

administrativas del dominio en manos de los demás Tremere de Maracay. Su intención es solucionar cuanto antes esta crisis, para poder retomar sus asuntos.

Alfredo pertenece a la Orden de los Quaesitores, y se encarga de vigilar a los Tremere venezolanos, procurando que no actúen en contra de los intereses del clan. Es bastante ingenioso en el uso de su magia, y conoce numerosos rituales de vigilancia, adivinación, protección...y destrucción.

Alfredo era un hombre mediada la treintena cuando fue Abrazado, alto y robusto, con su pelo gris cortado al rape y un rostro patibulario con enorme nariz y labios. Aunque de origen mulato, con el paso del tiempo su piel ha palidecido y a raíz de una cuchillada que recibió en la mejilla en vida, su rostro muestra una aparente mueca de desagrado de forma constante. Normalmente viste con trajes negros de corte sencillo y camina con un bastón de empuñadura de plata que es un poderoso talismán.

Generación: 7ª

Disciplinas: Animalismo 4, Auspex 5, Dominación 4, Fortaleza 4, Ofuscación 3, Taumaturgia 5

Sendas taumatúrgicas: Senda de la Sangre 5, Movimiento de la Mente 5, Encanto de las Llamas 4, Senda de la Centella 3, Manos de Destrucción 3

Humanidad: 4

VENTRUE

El traslado del presidente Juan Vicente Gómez a Maracay y los rumores sobre grandes obras públicas fueron considerados por los Ventrue como una gran oportunidad de inversión, y los Sangre Azules no tardaron en competir por poder asentarse en el dominio y supervisar personalmente la economía del lugar.

El ganador finalmente fue Cristóbal Saura, que en 1915 llegó a un acuerdo con el Príncipe Alberto Miralles, por el que sería aceptado en el dominio a cambio de un parte de los beneficios económicos que obtuviera de sus inversiones en las empresas y negocios de Maracay. Desde entonces él y su progenie conforman el Directorio Ventrue que ha influenciado la economía de la ciudad en beneficio de la Estirpe.

Barón Cristóbal Saura

El “barón” como le gusta ser llamado, aunque su linaje familiar no sea aristocrático, nació en Caracas a finales del siglo XIX, hijo de un sombrerero y una modista. Desde que era pequeño mostró un carisma y una labia que le permitían encandilar a todo su entorno y con el paso de los años comenzó a vestir bien y a utilizar su encanto para codearse con la flor y la nata de la élite caraqueña. Consiguió una fortuna regular como corredor de apuestas, pero al margen de su limitado talento como economista estaba su capacidad de ver hacia dónde iba el dinero.

María Isabel de Castelfidaro conoció al encantador joven en una de sus fiestas, y tras comprobar su talento lo convirtió en ghou. Sin embargo, una vez en el mundo de la Estirpe, Cristóbal no estaba dispuesto a quedarse con la segunda fila y tras el golpe de estado del presidente Gómez y su traslado a Maracay, convenció a su sire de que debía enviar a alguien de confianza para que se encargara de aprovechar las numerosas oportunidades de negocio que terminarían surgiendo. La Condesa de Castelfidaro dudó, pero finalmente a instancias de su chiquillo consiguió convertirlo en su representante permanente en Maracay y le dio el Abrazo.

Cristóbal demostró estar a la altura de su papel. Se ganó la confianza del Príncipe Alberto Miralles e introdujo a sus agentes en las diversas empresas que fueron creadas en el dominio, desde la industria agrícola a la aviación y el cine y con el tiempo consiguió permiso para abrazar una progenie que la ayudara. Finalmente incluso consiguió suficiente poder e influencia como para crear su propio Directorio y romper lazos con su sire y los Ventrue de Caracas en 1935, estrechando sus lazos con los Tremere de Maracay y mejorando sus oportunidades de hacer negocio. Aunque con el tiempo el conflicto entre los Ventrue de ambas ciudades se ha enfriado, todavía existe cierta tensión, y la Condesa de Castelfidaro todavía hoy no quiere ni oír hablar de su chiquillo “traidor.”

La reciente destrucción del Príncipe de Maracay ha llenado de preocupación a Cristóbal, pues su sucesor es un antiguo hosco y de trato difícil, más obsesionado con encontrar culpables de la muerte de su chiquillo. Sin embargo, Cristóbal cree que si consigue ayudarlo podría ganarse su confianza y mejorar su situación, por lo que estaría dispuesto a recompensar a quien pueda proporcionarle indicios sobre quién estuvo detrás de la destrucción del Príncipe Miralles.

Cristóbal era un joven de unos veinticinco años cuando fue Abrazado. Parece un galán de telenovela, con cabello rubio oscuro y ondulado, ojos azules y un fino bigote. Viste con elegancia en cualquier ocasión y todavía posee un encanto nato para ganarse a sus interlocutores y conseguir lo que desea.

Generación: 10ª

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

Humanidad: 6

Nota: Cristóbal sólo se alimenta de personas a las que haya conseguido seducir.

GANGREL

Aunque la ciudad de Maracay resulta bastante acogedora para los Gangrel, con numerosos parques y zonas verdes, casi todos ellos prefieren instalar sus refugios fuera de la ciudad, y muy especialmente en las islas del lago de Valencia, donde residen dos antiguos de origen indígena. Tradicionalmente han permanecido al margen de los asuntos de la Estirpe, salvo cuando han actuado como mensajeros ocasionales entre los dominios de Valencia y Maracay y ninguno ha ocupado posiciones de importancia entre la Estirpe de Maracay.

GÁRGOLAS

Dos Gárgolas residen de forma permanente en la capilla de Maracay, velando por la seguridad de los Tremere, aunque han tenido que intervenir directamente en escasas ocasiones. Recientemente su número se ha incrementado con la llegada del sabueso del Príncipe Yuste y aunque procuran pasar desapercibidas, los Vástagos creen que han incrementado la vigilancia y se dedican en secreto a escuchar las conversaciones en busca de indicios sobre la destrucción del Príncipe Miralles.

Calibán

Calibán nació como Simón en una hacienda venezolana a comienzos del siglo XIX. Era un esclavo negro, y trabajaba entre el servicio de la mansión de sus amos. Creció junto a Jorge Percio, el heredero de la casa, y entre ambos niños se originó una fuerte amistad que cuando crecieron se convirtió en pasión que desataban a menudo en rincones discretos.

Pero la discreción tiene sus límites y finalmente fueron descubiertos, aunque no lo sabían. Cuando se enteró, el padre de Jorge montó en cólera. Envío a su hijo a estudiar a Europa y reunió a varios de los hombres de la casa para darle su merecido al vicioso esclavo que había descarriado a sus mejores.

Simón fue torturado, castrado, le arrancaron la lengua y lo dejaron atado a un árbol para que muriera desangrado. Por suerte o por desgracia para él, los Tremere lo encontraron y lo entregaron a una de sus Gárgolas para que lo abrazara. En medio de la confusión de sus sentidos los Brujos le dieron el nombre de Calibán.

Alfredo Yuste necesitaba algo de músculo para que lo acompañara en sus viajes entre las capillas de Venezuela, y lo adiestró como un sabueso, tanto para perseguir a sus presas como para ejecutarlas rápidamente. Aunque muchos lo consideran tan estúpido que ni siquiera sabe hablar, realmente es muy inteligente, y suele fingir ignorancia para desconcertar a sus enemigos. A lo largo del tiempo su amo le ha enseñado a leer para hacerlo más útil, pero su actitud hacia su esclavo no se basa para nada en el afecto.

Con el paso del tiempo Calibán ha recuperado parte de su personalidad. Cuando se alimenta suele buscar a muchachos hermosos que le recuerdan a su amante Jorge, aunque en ocasiones el dolor de sus recuerdos confusos le hace entrar en frenesí y los mata. Alguna vez incluso ha intervenido cuando alguien débil ha sufrido algún abuso. Poco a poco sus sentimientos lo están inquietando y en los últimos tiempos está pensando en abrazar la libertad y dejar a los Tremere para seguir su propio camino.

Calibán es una Gárgola de un color negro como el del azabache. Parece un demonio de cuernos largos de toro, con alas de murciélago y cola de reptil. La forma de sus músculos es lisa y elegante y sus ojos y su boca muestran un tono rojizo. Siempre permanece quieto mientras escucha a sus interlocutores, pero es incapaz de hablar.

Generación: 9ª

Disciplinas: Auspex 2, Fortaleza 3, Ofuscación 2, Potencia 4, Viscerática 4, Vuelo 4

Humanidad: 6

SECRETOS

- Oficialmente el Príncipe Alberto Miralles murió en un desafortunado accidente de tráfico que derivó en un incendio, pero pocos son los Vástagos que creen en las casualidades. Y aunque de momento la investigación simplemente parece confirmar la causa como accidental, los Tremere y otros Vástagos pagarían mucho por saber la verdad.

Desde comienzos del siglo XX, cuando el presidente Gómez se trasladó a Maracay, los vampiros del clan Giovanni vieron la oportunidad de infiltrarse en la economía de Venezuela. Mediante agentes mortales adquirieron varios negocios y cuando llegaron los Ventrue se los vendieron y los utilizaron como fachada para su infiltración. El Barón Cristóbal Saura estaba más que contento con los beneficios obtenidos como para preocuparse en investigar de dónde venían, aunque es dudoso que hubiera informado al Príncipe de haber conocido el alcance de la influencia de los Nigromantes.

A lo largo de las décadas los Giovanni ampliaron su base de negocios, y al mismo tiempo consiguieron influir en varios de los Vástagos de Maracay. Sin embargo, hacia la década de 1960 el Príncipe Tremere comenzó a sospechar que otros vampiros trataban de controlar la economía de su dominio, y aunque no le importaba compartir su prosperidad con otros Vástagos de la Camarilla, quería conocer la identidad de sus inversores.

Durante años el Príncipe y los Giovanni jugaron al gato y al ratón, hasta que recientemente el Príncipe consiguió descubrir que los Nigromantes estaban involucrados. Los Nigromantes actuaron precipitadamente, y destruyeron al Príncipe provocando un “accidente” mediante sus agentes mortales y fantasmales, retirándolos rápidamente.

-La influencia de los Giovanni entró en Maracay no sólo a través de los negocios. La antigua Moira entró en contacto con los Nigromantes antes de emigrar a Venezuela, intercambiando información esotérica con ellos. En general los ha ayudado proporcionándoles información y actuando sólo muy de vez en cuando para ayudarles en sus objetivos, pero procurando no involucrarse directamente. Recientemente le pidieron información sobre el Príncipe poco antes de su destrucción, y sospecha que esa información contribuyó a destruirle. Sin embargo, permanece en silencio y aterrorizada porque su participación sea descubierta, y está haciendo planes para abandonar Maracay.

Sugerencias para aventuras: Los personajes son contratados por el Príncipe Yuste o alguno de los Vástagos de Maracay para que colaboren para desvelar el misterio tras la destrucción de Alberto Miralles. Encontrarán varios indicios que quizás puedan llevarlos a señalar a los Giovanni...o quizás consigan extraer una confesión de Moira. Por supuesto, los Nigromantes no se quedarán con los brazos cruzados, tanto a la hora de ocultar evidencias como de acabar con los personajes si se acercan demasiado a la verdad.

REYES Y REINAS DE VENEZUELA

EL JUEGO DE LOS MATUSALENES

Al encontrarse lejos de los grandes imperios precolombinos, la población indígena de Venezuela era escasa, y dispersa, y por lo tanto pocos vampiros habitaban en el país en el momento de la llegada de los españoles. Sin embargo, con el paso del tiempo, a medida que surgían grandes ciudades y los no muertos se multiplicaban, fue inevitable que la influencia de los grandes poderes llegara hasta ellos.

Actualmente Venezuela es un lugar importante para los Tremere, y muy especialmente para el Consejero de Sudamérica, que utiliza sus recursos humanos y sobrenaturales en su propia Yihad contra varias facciones, entre ellas varios Matusalenes. En el proceso ha atraído los intereses de otros poderes con los que comparte objetivos, aunque ignora del todo sus intenciones.

Por lo que se refiere a los Matusalenes que actúan en Venezuela la mayoría son criaturas salvajes y primordiales, testigos de culturas hace mucho tiempo desaparecidas y cuyos conflictos se dirimían con maniobras más directas, aunque con el paso de los siglos también han demostrado que saben ser sutiles cuando es necesario, como bestias al acecho.

A continuación se ofrece una somera descripción de algunos de los grandes poderes vampíricos que convirtieron o han convertido Venezuela en su campo de batalla en sus planes personales. Siéntete libre de alterar su historial, crear otros nuevos de tu propia cosecha o incluso descartarlos por completo. Aunque su poder es enorme, su influencia debería ser muy sutil, influyendo en la política general de la Estirpe, pero permitiendo que las acciones de los personajes jugadores tengan algún significado.

PULOWI, SEÑORA DE LA NOCHE

Hace mucho tiempo en las tierras del río Orinoco existía un dios salvaje que recibía muchos nombres y adoptaba muchas formas de las bestias que habitaban en sus dominios. Este dios observaba a los hombres desde la oscuridad de la noche. A los pueblos más valientes los ayudaba a cambio de sacrificios, tomando esposas entre ellos que le recogían tributos y honraban a los guerreros más valerosos con su sangre, convirtiéndolos en hijos del dios.

Pulowi era la hija del jefe de una de las tribus del Orinoco. Cuando el dios la eligió como esposa, su pueblo la entregó, pero ella ya amaba en secreto a un valiente cazador llamado Zuhé, que se enfrentó a la voluntad del dios y lo siguió a las profundidades de la selva para rescatar a su amada. Sin embargo, aunque Zuhé consiguió herir al dios con flecha y fuego, éste lo derrotó y lo descuartizó ante su esposa, y la obligó a beber su sangre. Pulowi no dijo nada, pero desde entonces guardó un profundo rencor hacia el dios que la había tomado por esposa a la fuerza.

El dios de los muchos nombres no era el único que habitaba con sus hijos en la noche. Había una tribu de demonios hijos de un dios jaguar que eran sus principales enemigos. Junto a sus esposas e hijos luchaba contra ellos desde la creación del mundo. Pulowi luchó junto a su esposo y sus otras esposas arrebatando territorios a los jaguares y siendo expulsados por ellos en un ciclo continuo.

Y entonces desde el mar llegó una tribu de extraños hombres blancos que conmovieron la tierra, trayendo con ellos un viento venenoso y devastando la tierra a su paso.

Y poco después desde el oeste se escuchó el trueno. Los hombres blancos habían despertado a una diosa de la muerte y el trueno que habitaba en una montaña y la habían expulsado con fuego. La diosa de la muerte invadió el territorio del dios de la selva, que se dispuso a hacerle frente con sus esposas. Sin embargo, la diosa era más poderosa, sus alaridos eran como el trueno, devastando los

árboles, y sus monstruosos hijos le acompañaban. Tras una batalla en las profundidades de la selva, el dios de la selva fue derrotado y apenas consiguió huir, gravemente herido, acompañado por Pulowi.

Sin embargo, fue traicionado. Pulowi todavía recordaba la muerte de su amado y se abalanzó sobre su esposo, bebiendo su sangre, su alma y su poder. Se dirigió hacia el norte, hacia la costa, y a su paso engendró hijos e hijas.

Tiempo después descubrió que los hombres blancos habían traído sus propios dioses. Algunos eran criaturas débiles y mezquinas, que se alimentaban de los hombres como los pequeños murciélagos de las bestias de la selva, procurando no ser vistos. Envío a varios de sus hijos para que observaran y después volvieron a ella con todo lo que habían aprendido. Y comprendió que los hombres blancos no se marcharían, sino que se multiplicarían como las hormigas de la selva y devorarían todo a su paso. Debía aprender a pastorearlos.

Ayudó a una tribu de dioses recién llegados a expulsar a las hordas que se hacían llamar Cainitas. A través de sus hijos estableció varios pactos y fijó fronteras. Instaló su hogar en unas montañas al norte de una gran ciudad y descansó para reunir fuerzas. De vez en cuando despertaba e impartía órdenes a sus hijos e hijas, tomando lugares donde podían sentirse seguros y ayudándoles contra sus enemigos, los demonios jaguar.

Recientemente la diosa de la muerte despertó de nuevo y Pulowi, recordando el destino de su esposo, aguardó con expectación. Por suerte la diosa se dirigió al sur, devorando a sus hijos para reunir fuerzas y devastó una gran ciudad antes de desaparecer. Ahora que el peligro ha pasado Pulowi ha vuelto a salir de su refugio, con mucho cuidado, y observa lo que ha ocurrido en su ausencia.

Pulowi era una joven mujer indígena cuando fue Abrazada. Sin embargo, siglos de frenesíes la han deformado en gran parte. Su cuerpo está recubierto por un pelaje oscuro y suave, sus ojos son pequeños y negros, y ha adoptado los rasgos de un murciélago humanoide. Las bandadas de murciélagos de la selva son sus ojos y oídos y puede recorrer la noche en una nube de alas cartilagosas.

Clan: Gangrel

Generación: 5ª (originalmente 6ª)

MAREIWA, EL GUARDIÁN DEL TRUENO

Hace mucho tiempo Mareiwa nació en un pueblo apartado, entre las montañas. Unos sacerdotes de mirada severa lo eligieron entre varios niños para entregarlo a los dioses de la muerte. Fue criado para el sacrificio y cuando llegó el momento los sacerdotes lo ataron y lo depositaron en un altar de piedra dentro de una cueva.

Y los dioses vinieron a por él. Eran criaturas monstruosas, que lo llevaron por largos túneles hasta el corazón de la montaña, donde dormía una diosa, una criatura cuyo rostro era una pesadilla. Le cortaron el cuello y recogieron su sangre en un recipiente de oro, acercándolo a los labios de aquella diosa horrible.

Y la diosa despertó. Su voz era como un trueno que hacía temblar las montañas. Sus hijos huyeron a la oscuridad y Mareiwa agonizó en el suelo, con la mirada perdida, aguardando el fin. Entonces sintió fuego en su garganta mientras aquel rostro horrible se acercaba a él y todo terminó.

Mareiwa había sido elegido por la diosa Gorgo para ser su hijo. Se reunió con sus hermanos en la oscuridad y le dijeron que recogían sangre para su madre, porque si despertaba terminaría destruyendo el mundo.

Así Mareiwa recorrió las montañas con sus hermanos, creando cultos que exigían sacrificios para alimentar y adorar a la diosa de la muerte. De vez en cuando los pueblos luchaban entre ellos, los viejos cultos eran abandonados pero Mareiwa se presentaba de nuevo y exigía nuevos sacrificios. Si se negaban, no importaba, Mareiwa y sus hermanos se presentaban en la noche y se llevaban a sus hijos. Hubo batallas contra otros dioses y contra héroes mortales, pero el culto de la diosa de la muerte continuó durante mucho tiempo.

Y entonces llegaron hombres blancos de más allá del mar y con ellos traían una diosa blanca como la luna, que robaba el alma con su mirada y que sometía los imperios a sus pasos con trueno y fuego. Mareiwa y sus hermanos estaban preocupados, hasta que una de sus hermanas aconsejó despertar a la diosa de la muerte. No importaba si el mundo terminaba, porque si no lo hacían, los hombres blancos acabarían con ellos.

Y así Mareiwa y sus hermanos despertaron a Gorgo, que salió del corazón de las montañas en busca de sangre y se enfrentó a los hombres blancos y su diosa. La batalla fue terrible, pero los hombres blancos se impusieron, pues sabían dominar el fuego y el trueno. Herida, Gorgo huyó hacia el este, ocultándose en la selva.

De entre todos sus hijos, Mareiwa fue el único que acompañó a la madre. Se hundió en la tierra lejos, bajo las aguas de un gran río, pero Mareiwa podía escuchar su voz en el interior de su mente. Ocultó el lugar de descanso de Gorgo y desvió a los hombres blancos de su rastro. Creó hijos e hijas entre las tribus de la selva para que la protegieran e incluso pactó con los dioses de los hombres blancos para que lucharan contra sus enemigos.

Durante siglos Mareiwa mantuvo a Gorgo escondida, destruyendo a los pocos Cainitas y Vástagos que siguieron la leyenda de la diosa de la muerte para robarle su sangre y su poder. También creó pistas falsas y ayudó a los Vástagos de la Camarilla a mantener a raya a los del Sabbat. Tras siglos de paciente vigilancia, finalmente Gorgo despertó con un aullido de rabia y llamó a su hijo. Cuando llegaron otros Vástagos en su busca no opuso resistencia y se dejó llevar prisionero al corazón de una ciudad, donde llamó a la madre que dormía entre sus raíces.

Mareiwa se convirtió en el primer alimento de su madre tras su despertar.

Clan: Nosferatu

Generación: 5ª

XAVIER DE CINÇAO

Xavier nació en el siglo XII en la aldea de Cinçao o Cinzao, cerca de Pontevedra, en la actual Galicia. Era la época de la Reconquista en la península ibérica, y los reinos cristianos y musulmanes se enfrentaban a menudo, tanto contra sus enemigos habituales como entre sí. Xavier creció en la casa de un herrero, y su padre esperaba que siguiera su oficio, pero cuando creció, se unió como escudero de un hidalgo local y aprendió el oficio de la guerra.

Participó junto a su señor en la conquista de la ciudad de Lisboa, y fue allí donde despertó su poder. Cuando atravesaba las murallas unos defensores le arrojaron una tinaja de aceite hirviendo e instintivamente consiguió librarse del daño haciendo que su piel repeliera el daño. En medio de la confusión de la batalla, aquel “milagro” pasó desapercibido, pero Xavier sabía que algo había cambiado. Escuchaba voces, veía formas en las llamas de la ciudad conquistada y temió que estuviera siendo poseído por los demonios.

Sin embargo, su Despertar había sido percibido por un mago que acompañaba a los cruzados. Herminius, un hechicero de la Orden de Hermes, se reunió con el joven escudero y le reveló que había recibido el don para obrar magia. Días después, tras recibir su parte de la conquista, el mago y su aprendiz emprendieron el camino a la Alianza de Duresca, situada en el camino de Santiago, en la profundidad de los montes entre Galicia y León.

Xavier demostró ser un aprendiz arisco, y su maestro de la Casa Tremere fomentó esta faceta competitiva. Sin embargo, Xavier fue demasiado lejos y terminó desafiando a su maestro a un Certamen de magia, dejándolo incapacitado y en coma. Aunque el duelo de magos había sido justo, los jueces de la Orden de Hermes determinaron que Xavier se había excedido, y lo censuraron por ello. Xavier se sintió disgustado por la sentencia, aunque en el fondo se sentía culpable por lo que había hecho.

En el año 1201 se reveló que la Casa Tremere se había convertido en un nido de vampiros, y la Orden de Hermes le declaró la guerra. Xavier se encontró bajo sospecha, y se defendió agresivamente de las acusaciones de espiar para los no muertos, y finalmente fue expulsado de Duresca.

Sin saber a donde ir, recibió un mensaje de otro mago de la Casa Tremere, que le aguardaba en Santiago de Compostela. Para su sorpresa este mago era nada menos que la legendaria Meerlinda de Wessex, una aprendiz del Gran Tremere que se creía fallecida siglos atrás. Ella le reveló que en efecto, la Casa Tremere había decidido abrazar la inmortalidad de los vampiros, porque la magia estaba muriendo y si no tomaban medidas drásticas los magos quedarían convertidos en reliquias olvidadas. Tras pensarlo detenidamente, Xavier aceptó el Abrazo.

Tras estudiar su naturaleza vampírica y los fundamentos de la magia de la sangre con Meerlinda, Xavier fue enviado a Barcelona, para hacerse cargo de la capilla de la ciudad. Su predecesor Calderón había sido destruido recientemente en el conflicto con los magos de la Orden de Hermes, y Xavier había sido elegido para sustituirlo. En los siglos siguientes dirigió la expansión del Clan y Casa de Tremere en los reinos de la península ibérica, y se había convertido en un respetado miembro de su linaje como Consejero de Iberia, formando parte del Círculo Interior que gobernaba los destinos del clan de los Brujos (nunca Usurpadores, como les llamaban otros clanes).

Sin embargo, la posición de Xavier no era fácil. El clan Lasombra era poderoso en la península ibérica, y cuando estallaron las Guerras Anarquistas los Tremere ibéricos se encontraron asediados por otros clanes que buscaban ajustar cuentas por ello, por lo que siguiendo las órdenes de su clan, terminaron uniéndose a la Camarilla.

Cuando Cristóbal Colón descubrió América, Xavier envió varios agentes entre los primeros exploradores. Las tribus indígenas eran demasiado toscas y el continente demasiado salvaje y primitivo. Además, pronto el Sabbat tomó la iniciativa en la colonización, por lo que la Camarilla no le dio mayor importancia, más preocupada por las guerras contra sus enemigos en Europa. Aunque por iniciativa de Xavier algunos Tremere se asentaron en América Central y del Sur ya durante esta época, se encontraba demasiado ocupado con la política en España y Portugal para dirigir toda su atención a las colonias americanas.

Sin embargo, en el siglo XVIII las colonias americanas habían cobrado suficiente importancia como para que los Vástagos de la Camarilla decidiera tomar medidas al respecto. Al mismo tiempo, los Tremere reorganizaron el clan. Europa quedó dividida entre dos Consejeros, Grimgoth y Etrius, y los otros cinco fueron enviados a otros continentes. Xavier fue reasignado de la península ibérica a América

Central y del Sur, mientras su sire Meerlinda se encargaba de dirigir la expansión Tremere en Norteamérica.

Aunque la zona de expansión de Xavier parecía tener mayor potencial, se encontraba plagada de numerosos obstáculos. La presencia del Sabbat era mucho más fuerte, por lo que buscó aliados entre la Camarilla y los convenció para comenzar la conquista de los dominios americanos. En lugar de lanzar una ofensiva directa contra las fortalezas del Sabbat en México y Perú decidieron comenzar su ofensiva en la periferia. Los Brujos concentraron sus esfuerzos en Caracas y Buenos Aires.

Sin embargo, aunque el plan de conquista resultó beneficiado por la división interna del Sabbat y la guerra civil, el afán de los Ventrue por asumir el liderazgo entre la Camarilla americana los enajenó de sus aliados. Enfurecido, Xavier los abandonó y continuó la conquista por su cuenta, encontrando nuevos aliados entre los vampiros indígenas que deseaban vengarse del Sabbat, así como entre otras facciones sobrenaturales. En el proceso fortaleció la presencia de la Camarilla.

Actualmente aunque los planes y esfuerzos de Xavier han logrado sus frutos y no desmerecen su mérito, pero los resultados palidecen con los logros de la Consejera Meerlinda en Norteamérica, y su envidia es fuerte. En el proceso no sólo se ha aliado con otros clanes, sino también con facciones de magos, cambiaformas y espíritus feéricos, por lo que su influencia es mucho mayor de lo que parece. Aunque habitualmente reside en Bolivia, a menudo viaja a Venezuela para reunirse con su chiquillo Tomás Marcello y supervisar los esfuerzos de los Tremere en el país.

Entre los planes recientes de Xavier de Cinçao se encuentra la expansión de los Tremere y la Camarilla hacia Perú y Chile, aprovechando los problemas del Sabbat en esos países. Al mismo tiempo en las últimas décadas se dedicó a fomentar la deforestación del Amazonas, con la intención de descubrir a una antigua Matusalén precolombina con la que ha rivalizado desde la llegada de los europeos. La intención última de Xavier es destruirla y robarle su poder, aunque los últimos acontecimientos en varios dominios y la agitación entre los Nosferatu indican que ha despertado. En estos momentos Xavier se encuentra tentado de perseguirla y enfrentarse a ella, pero hay demasiados frentes abiertos y responsabilidades de los que ocuparse...

Xavier aparenta ser un hombre de unos treinta años, alto y musculoso, con una larga cabellera rubia que a menudo recoge en una coleta, barba y bigote. Sus ojos azules siempre muestran un aire de suficiencia y suele vestir de forma informal, ya que tiene un carácter directo y poco dado a las ceremonias o evasivas, salvo cuando puede obtener algo de ellas. Su estilo mágico es muy pragmático y ofensivo, y ha desarrollado y perfeccionado varios hechizos y rituales de destrucción, dominando especialmente los elementos del fuego y el rayo.

Clan: Tremere

Generación: 5ª

FILETARO, EL ANTICUARIO DE PÉRGAMO, MONITOR DEL INCONNU

Filetaro o Filetero nació en la ciudad griega de Paflagonia hacia el año 343 a.C. Cuando era pequeño casi fue aplastado en medio de una multitud y los médicos tuvieron que castrarle, por lo que en lugar de ser adiestrado en las artes de la guerra fue educado en las artes de la administración. Entró al servicio del general macedonio Lisímaco, uno de los compañeros de Alejandro Magno, que tras la muerte de su señor, se adueñó de parte de Asia Menor y depositó un tesoro de 9.000 talentos de oro en la fortaleza de Pérgamo, bajo la custodia de una guarnición al mando de Filetaro. Se mantuvo fiel a Lisímaco durante muchos años, hasta que tras un desencuentro decidió ponerse al servicio de Seleuco, otro de los generales de Alejandro. Lisímaco y Seleuco murieron luchando entre ellos, y Filetaro se proclamó gobernador independiente de Pérgamo.

Durante su reinado Filetaro convirtió su ciudad en un lugar próspero, construyendo templos dedicados a Atenea y Démeter y sobre todo un santuario dedicado a Asclepios, dios de la medicina, que se convertiría en el Asklepion, el centro médico más importante del mundo antiguo. Bajo su reinado acudieron a Pérgamo filósofos y sabios de muchos lugares, pues aspiraba a convertir su ciudad en un centro intelectual que pudiera rivalizar con otras ciudades como Atenas y Alejandría.

El tiempo pasaba y Filetaro temía que no podría completar su obra o verla terminada, y entonces uno de los visitantes de Pérgamo le proporcionó la solución que buscaba. Se trataba de un antiguo vampiro fenicio, que se mostraba satisfecho por lo que Filetaro había creado. Conversó con el rey filósofo durante varios años hasta que estuvo satisfecho y finalmente le ofreció el Abrazo. Filetaro aceptó.

En el año 263 a.C. Filetaro "falleció" y dejó el gobierno de Pérgamo en manos de su sobrino Eumenes, dando comienzo a una gran dinastía de reyes que llevaron la ciudad hasta su mayor esplendor. Filetaro permaneció en las sombras, aconsejando a sus descendientes, fomentando proyectos e interviniendo a favor de la ciudad cuando era necesario.

Pérgamo prosperó durante muchos siglos. Inevitablemente otros Vástagos acudieron, pero para evitar rivalidades Filetaro impuso un gobierno mediante un consejo de antiguos de varios clanes. Los Vástagos de Pérgamo contribuyeron a la prosperidad de la ciudad. Sin embargo, varias sombras de tormenta se avecinaban en el horizonte.

Cuando el último rey de Pérgamo, Átalo III, murió sin descendencia en el 133 a.C., dejó su reino como legado a Roma para evitar enfrentamientos por su sucesión. Filetaro y los vampiros de la ciudad estaban de acuerdo, pues los ejércitos romanos eran imparables y habían sometido ya varios reinos, por lo que convinieron en que era preferible una alianza pacífica con Roma a un enfrentamiento que sólo podía perjudicar a la ciudad.

Filetaro recibió a los enviados del Príncipe de Roma, y pronto consiguieron alcanzar un acuerdo. Y de hecho, bajo el dominio romano la ciudad siguió prosperando con nuevas obras públicas y a mediados del siglo I a.C. se encontraba en su momento de máximo esplendor.

En el año 48 a.C. la Biblioteca de Alejandría, que rivalizaba con la de Pérgamo, ardió en un terrible incendio y el general romano Marco Antonio decidió compensar a su amante Cleopatra regalándole el contenido de la Biblioteca de Pérgamo. La pérdida de importancia cultural que hasta entonces había tenido la ciudad no se hizo esperar.

Este golpe enemistó a los vampiros de Pérgamo con Roma. Consiguieron hurtar muchos documentos antes de que fueran trasladados a Alejandría, pero en última instancia no pudieron evitar la pérdida. Filetaro rompió relaciones con los Vástagos romanos, y ordenó su expulsión de Pérgamo, pero otros vampiros habían prosperado bajo el dominio romano y lo traicionaron. Filetaro fue asaltado en su refugio y atravesado con una estaca. Sin embargo, no lo destruyeron, sino que lo encerraron en una tumba sellada.

Sin embargo, cuando Pérgamo fue saqueada por los árabes en el año 716, los invasores descubrieron la tumba de Filetaro y lo despertaron. Por primera vez en muchos siglos entró en frenesí, viendo cómo su amada ciudad había sido arruinada y sus templos destruidos, sustituidos por nuevas religiones de adoradores fanáticos.

Durante un tiempo vagó por las ruinas de Pérgamo, alimentándose de los saqueadores y hundiéndose cada vez más en las garras de la Bestia. Sin embargo, cuando por azar escuchó hablar de la ciudad de Constantinopla, la curiosidad lo sacó de su aislamiento y decidió contemplar cómo había cambiado el mundo.

Las maravillas de Constantinopla consiguieron sacarle de su pesimismo. Aunque todavía lamentaba la pérdida del mundo antiguo, la humanidad continuaba avanzando, levantándose de las tinieblas para renovar el antiguo esplendor e incluso superarlo. Se encontró con otros vampiros que recordaban la antigüedad, y habían procurado adaptarse al paso del tiempo y Filetaro decidió seguir su ejemplo.

Viajó por los centros de saber medievales, irritado por cuánto se había perdido, pero a la vez fascinado por los nuevos descubrimientos que habían aportado cristianos y árabes. Mientras se encontraba en Alejandría, buscando libros de la biblioteca que hubieran sobrevivido al pillaje, se encontró con un anciano vampiro que lo puso en el camino de la Golconda.

Desde entonces Filetaro ha viajado por el mundo, deteniéndose periódicamente en uno u otro lugar para poner en orden sus notas. Estuvo presente en Constantinopla cuando fue conquistada por los turcos, y cuando escuchó de la existencia de un nuevo mundo al oeste del mar, viajó con los conquistadores y presenció la caída de Tenochtitlán. Con el tiempo ha contemplado el ascenso y caída de muchas naciones, y ha aprendido a percibir los patrones del cambio. En general, procura mantenerse al margen como observador, y raras veces ha intervenido directamente, salvo para salvar grandes obras y logros de la humanidad, aunque no siempre lo ha conseguido.

Cuando se convirtió en un Monitor del Inconnu en el siglo XIX, Filetaro decidió asentarse en Venezuela. Había seguido los pasos de Francisco Miranda y su proyecto de una Gran Colombia que aglutinara a todas las antiguas colonias americanas, y aunque había fracasado, Filetaro creía que el nuevo país todavía tenía potencial.

Actualmente Filetaro reside en una pequeña mansión en el interior de Venezuela. Los pocos Vástagos que conocen su existencia lo consideran un excéntrico historiador del clan Toreador, y mediante sus considerables poderes se asegura de mantener su privacidad, borrando su recuerdo o alterándolo. Algunos Vástagos poderosos sospechan de su presencia, pero procura mantenerse al margen de sus intereses. La mayor parte del tiempo se dedica a observar, aunque gracias a los medios de comunicación actuales y al auge de internet, ya no necesita viajar tan a menudo para reordenar sus notas. Al mismo tiempo, de vez en cuando visita los diversos dominios venezolanos atento ante los Vástagos interesados en la Golconda y el rechazo de las mezquinas intrigas de la Yihad.

Filetaro tenía unos ochenta años cuando fue Abrazado. Es un anciano de rostro amable y lampiño, cabello blanco y profundos ojos azules. Sin embargo, gracias a sus poderes de alteración del tiempo es capaz de influir sobre su propio cuerpo, pudiendo adoptar el aspecto que tenía en cualquier momento de su vida. A menudo utiliza este poder para pasar desapercibido.

Clan: Verdadero Brujah

Generación: 5ª

TIERRA DE GRACIA

Bienvenido a Venezuela, la pequeña Venecia de América, remedo del paraíso terrenal, hogar de revoluciones antiguas y recientes que han derramado sangre a su paso. Los Vástagos venezolanos han alzado sus reinos a sangre y fuego, y no están dispuestos a que jóvenes advenedizos o el capricho de los mortales arruinen todo lo que han construido. Un nuevo temporal se avecina, pero los no muertos están dispuestos a afrontarlo, como tantos otros...aunque quizás tan cerca de las Noches Finales su confianza sea excesiva.

TIERRA DE INTRIGAS

Venezuela Nocturno es un suplemento de la serie de Nocturnos de **Vampiro: la Mascarada**, que describe los principales dominios vampíricos de Venezuela, los muertos sin reposo, las distintas facciones y traiciones e intrigas suficientes para mantenerte ocupado durante toda una vida eterna.

VENEZUELA NOCTURNO INCLUYE:

-Una introducción a la historia de Venezuela, desde las noches anteriores a la llegada de los europeos hasta comienzos del siglo XXI, desde una perspectiva mortal y vampírica.

-Un país gobernado por la Camarilla, disputado por varias facciones con una visión general de Venezuela y una descripción de los dominios de Caracas, Maracaibo, Valencia, Barquisimeto y Maracay.

-Información sobre las intrigas de los vampiros venezolanos, sus secretos y las manipulaciones de los Matusalenes.