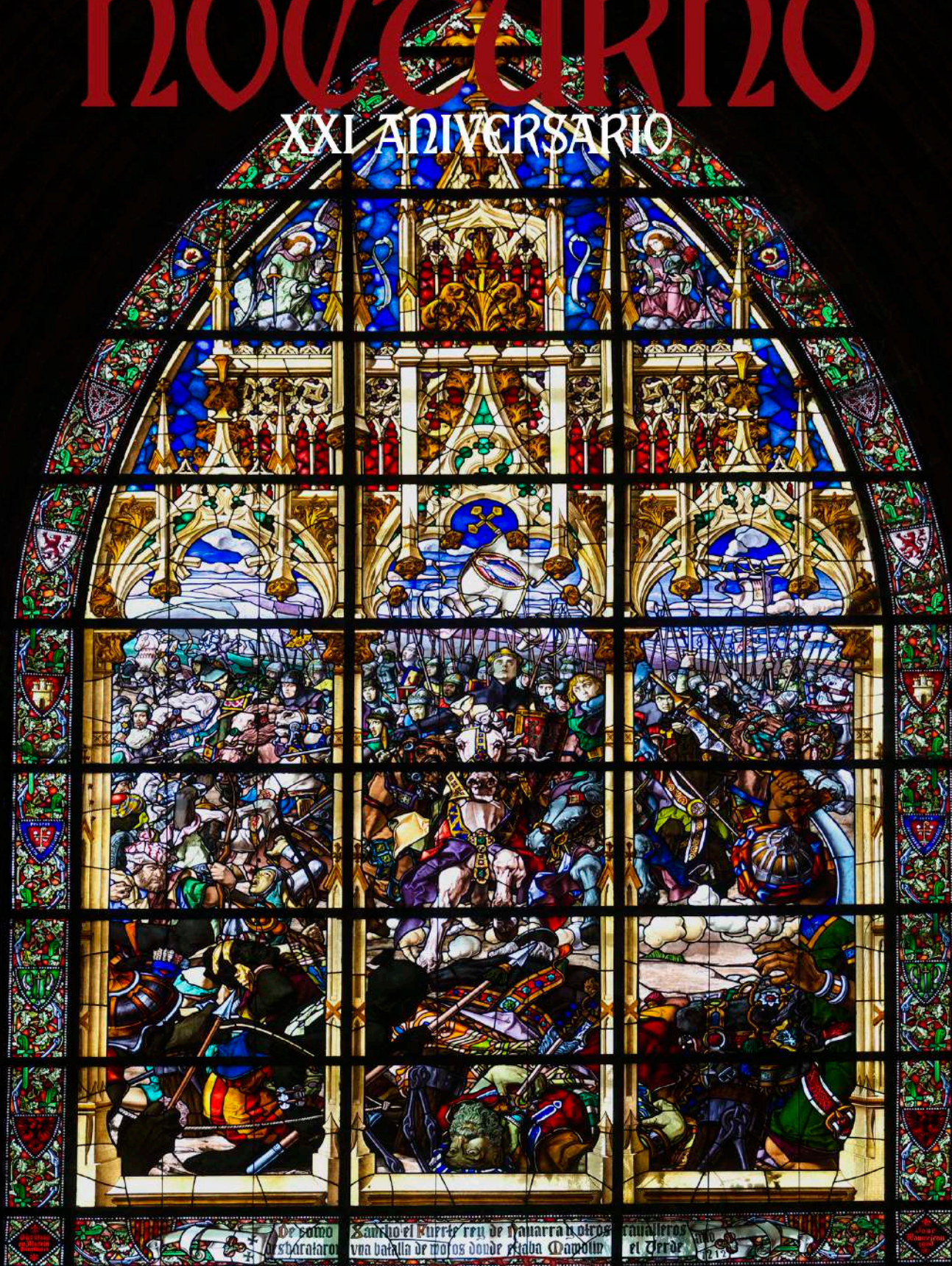


IBERIA

NOCTURNO

XXI ANIVERSARIO



De como el Rey de Navarra y otros
una batalla de mofos donde Alaba Dapollin
caualleros el Verde



IBERIA NOCTURNO

XXI ANIVERSARIO

Los reinos de la península ibérica en el Mundo de Tinieblas del siglo XIII

Vampiro creado por Mark Rein-Hagen

1245

CRÉDITOS

Escrito por: Magus y Justycar.

Diseñado por: Alexander Weiss.

Edición original: Cnegr04.

Maquetación: Jay Done.

Ilustración Portada: Jose Maumejean "*Batalla de las Navas de Tolosa*"

(https://commons.wikimedia.org/wiki/File:2012_Roncesvalles_o6_Ventanal.jpg)

AGRADECIMIENTOS

A Justycar, por sus relatos, por sus correcciones y sugerencias.

Y a los demás usuarios de webvampiro, por su ayuda, por su ánimo y por estar ahí.

ADVERTENCIA PRELIMINAR

El siguiente manual pretende ser un escenario para Vampiro: Edad Oscura y Edad Oscura: Vampiro, una actualización y expansión de la información que aparece en los suplementos Iberia Nocturno y Edad Oscura: Europa, así como otros suplementos medievales de la misma línea y otros juegos. Por defecto se encuentra situado en torno al año 1245.

En cualquier caso, reconozco y valoro el trabajo de los autores de los suplementos mencionados y lejos de mi intención está ofenderlos o mucho menos lucrarme a costa de su esfuerzo.

Espero que os guste.

Edad Oscura: Vampiro, Vampiro: La Mascarada, V:TES, Mundo de Tinieblas y todo el material relacionado y registrado pertenece a White Wolf Publishing Inc. Todos los derechos reservados.

No se pretende atentar contra la propiedad intelectual o contra las marcas registradas. Se proporciona permiso para imprimir o reproducir este documento sólo para uso personal.

Consulta White Wolf online en <http://www.white-wolf.com>

© 2011 CCP hf. All rights reserved.

IBERIA

NOCTURNO

XXI ANIVERSARIO

TABLA DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN:			
DE LOS PIRINEOS A GIBRALTAR	12	La Cruzada Albiguense	28
¿Qué es este libro?	12	La debilidad de Navarra	28
		Portugal	29
		Los últimos años	30
CAPÍTULO UNO:			
UNA BREVE HISTORIA DE		CAPÍTULO DOS:	
LA PENÍNSULA IBÉRICA	13	LOS DOMINIOS IBÉRICOS	31
Antes de la historia escrita	13	La Corona de Aragón	32
La llegada de Cartago	14	Jaime I de Aragón	32
Hispania Romana	14	Violante de Hungría	32
El Cristianismo	15	El Reino de Aragón	32
La leyenda del Apóstol Santiago	15	Jaca	32
El Reino Visigodo	16	Teruel	33
La proclamación de Hermenegildo	16	Los Amantes de Teruel	34
Al-Ándalus	17	Zaragoza	34
La Leyenda de la Cava	17	La Familia Enríquez	35
El Emirato de Córdoba	18	Intrigas aragonesas	36
El Emirato Independiente	18	El Condado de Barcelona	36
El Califato de Córdoba	19	Barcelona	36
El Reino de Taifas	20	Choque de reyes	39
Los Almorávides	21	Girona	39
La Leyenda del Cid	22	La Leyenda del Conde Estruch	40
Entre las sombras	22	Lleida	41
Los Almohades	23	Perpiñán	42
Las Navas de Tolosa	23	Tarragona	43
Los Reinos Cristianos	24	Inrigas catalanas	44
Los inicios de la Reconquista	24	El Reino de Mallorca y las islas	44
Sancho el Grande y el Reino de Navarra	25	Las Islas Baleares	45
Los Cainitas de Navarra	26	Intrigas baleares	47
La Reconquista continúa	26	El Reino de Valencia	47
El auge de Castilla y León	28	Castellón	48

Valencia	48	Toledo	78
La Leyenda de Rat Penat de Valencia	50	La Leyenda de la Reina Constanza	
Xátiva	50	y Abu Walid	82
Intrigas valencianas	51	Intrigas toledanas	82
La Corona de Castilla	51	El Señorío de Vizcaya	83
Fernando III de Castilla	51	Bermeo	83
Juana de Danmartín	52	San Sebastián	84
El Reino de Castilla	52	Vitoria	84
Burgos	53	Intrigas Vizcaínas	85
La Compañía Blanca	53	La Corona de Navarra	85
Madrid	53	Teobaldo I de Navarra	85
El milagro de las aguas	54	Margarita de Borbón	86
Palencia	55	Pamplona	86
Santander	55	La Leyenda de los Agotes	88
Segovia	56	Tudela	88
Leyenda del Acueducto de Segovia	57	Benjamín de Tudela	89
Valladolid	57	Intrigas navarras	90
Intrigas castellanas	58	La Corona de Portugal	90
El Reino de Córdoba	58	Sancho II de Portugal	90
Córdoba	59	Mencía López de Haro	90
La Mezquita de Córdoba	61	El Reino del Algarve	91
La fundación de Medina Azahara	62	Évora	91
Écija	62	La Leyenda de Geraldo Sempavor	92
Lucena	63	Intrigas algaravías	92
Intrigas cordobesas	63	El Reino de Portugal	92
El Reino de Galicia	64	Braga	93
Lugo	64	La Leyenda del Pío Latrocinio	95
Ourense	65	Coímbra	95
Santiago de Compostela	66	Lisboa	96
El Camino de Santiago	68	Oporto	98
Almaric Pycaud	69	Intrigas portuguesas	99
Emblemas peregrinos	69	Las Taifas de Al-Ándalus	99
Intrigas gallegas	69	Mohammed I al Nasr, Emir de Granada	100
El reino de León	70	Las Taifas del Oeste	100
Badajoz	70	Huelva (Awnaba)	100
Cáceres	71	Nielba (Lebla)	101
León	72	Silves (Xelbe)	102
Oviedo	74	Intrigas andalusíes en las Taifas del Oeste	103
La cámara Santa de Oviedo	75	Las Taifas de la Llanura Central	104
Salamanca	75	Algeciras (Al Yazirat al Hadra)	104
Zamora	76	Cádiz (Qadis)	105
Intrigas leonesas	77	Sevilla (Isbiliya)	106
El Reino de Toledo	77	Intrigas andalusíes en las Taifas	
Cuenca	77	de la Llanura Central	109

Las Taifas de las Montañas Orientales		La Ciudad Musulmana	127
(El Reino de Granada)	110	Medina	127
Almería (Al Mariyat)	110	La Gran Mezquita de Córdoba	128
Granada (Gharnata)	111	Harat	128
Jaén (Jayyan)	113	Extramuros	128
Málaga (Malaqa)	113	La Reconquista en la sombra	128
Intrigas andalusíes en Granada	114	Los Amici Noctis	129
La Taifa de Murcia	115	Los Leones de Rodrigo, Cruzados en la Sombra	130
Cartagena (Qartayannat)	115	La Herejía Cainita en la Península Ibérica	130
Murcia (Mursiya)	116	Los Apóstoles del Tercer Caín	131
Intrigas andalusíes en Murcia	117	Organización	131
		Relaciones con otros grupos	131
		Preocupaciones actuales	132
		El Euagetaematikon	132
CAPÍTULO TRES:		Los Ashirra de Al-Ándalus	132
CRISTIANOS, JUDÍOS	118	Líderes religiosos	132
Y MUSULMANES	118	La Inquisición en la sombra	133
Los Judíos de Sefarad	118	Los Inquisidores en la Península Ibérica	133
Historia	118	La Casa de Murnau	134
Geografía	119	Las Hermanas de San Juan	134
La Cábala	119	Los Oculi Dei	134
Las Juderías	120	La Orden de la Cruz de Acre	135
Cainitas Judíos	120	La Orden Roja de San Teodosio	135
Altos Clanes	120		
Bajos Clanes	121		
Otros Clanes	121		
Grupos Sociales	121	CAPÍTULO CUATRO:	
Lenguajes	122	OTRAS CRIATURAS	
Reglas Lingüísticas	122	DE LAS TINIEBLAS	136
Las Órdenes de Caballería en la Península Ibérica	122	Los Garou	136
Órdenes Internaciones	123	Mitos y Leyendas	136
La Orden del Temple	123	El Impergium	136
Los Templarios en la Península Ibérica	123	La Guerra de la Rabia	136
Los Cainitas y la Orden del Temple	123	El Concordato	137
La Orden del Hospital	124	Corrupción en la Piel de Toro	137
Los Hospitalarios en la Península Ibérica	124	La ocupación romana	137
Los Cainitas y la Orden del Hospital	124	Las invasiones germánicas	138
Órdenes Hispánicas	124	La Edad Media	138
La Orden de Avis	124	Los últimos tiempos	139
Los Cainitas y la Orden de Avis	125	La plaga desolladora	139
La Orden de Calatrava	125	Las Tribus Garou en la Península Ibérica	139
Los Cainitas y la Orden de Calatrava	125	Caminantes Silenciosos	139
La Orden de San Julián do Pereiro y Alcántara	125	Colmillos Plateados	139
Los Cainitas en la Orden de Alcántara	126	Contemplaestrellas	140
La Orden de Santiago	126	Fenrir	140
Los Cainitas en la Orden de Santiago	126	Fianna	140
Otras Órdenes	127	Furias Negras	141

Garras Rojas	141	Los Leones de Sión	157
Hijos de Gaia	142	Los Táftani	158
Protectores del Hombre	143	Fantasmas	158
Roehuesos	143	Los días Antiguos	158
Señores de la Sombra	144	Pax Romana	158
Otras Razas Cambiantes	144	El Primer Maelstrom	159
Ananasi	144	Los Herejes de la Media Luna	159
Bastet	145	La Edad Media	160
Corax	145	Los Pescadores	160
Gurahl	145	Artículos de Fe	160
Hombres Rata	146	Las Herramientas de Dios	161
Túmulos	146	Los Traidores Leales	161
El Camino de Santiago	146	El Tratado del Paraíso	161
La Fragua d'elos Tres Reinos	147	El Templo de los Pescadores	162
El Toro Blanco	147	Un Infierno en el Paraíso	162
El Unicornio Herido	147	Las Legiones de Estigia	162
Enemigos	147	La Legión Silenciosa	162
Danzantes de la Espiral Negra	147	La Legión de los Pobres	163
Los Reyes Leprosos	147	La Legión Esmeralda	163
El Círculo Rojo	148	La Legión Sinistra	163
Las Profecías de la Sombra	148	La Legión Penitente	163
Magos	149	La Legión de Hierro	163
La Magia de Mercurio	149	La Legión Descarnada	163
La Victoria del Cristianismo	149	La Legión del Destino	163
El Reino Visigodo	150	Los Gremios	164
La Magia del Islam	150	Abogados	164
El ascenso del Mago Llameante	150	Alquimistas	164
El comienzo de la Edad Mítica	151	Artesanos	164
La Guerra del Cisma	151	Furias	164
La Caída de Córdoba	152	Heraldos	164
Tras el Cisma	152	Juglares	164
Las Voces Mesiánicas	152	Máscaras	164
Llamas en sombras	153	Mnemoi	164
Las Seis Grandes Compañías de Magos	153	Monitores	164
Los Ahl-I-Batin	153	Oráculos	164
La Orden de Hermes	154	Perdonadores	165
Las Doce Casas de la Orden de Hermes	154	Soñadores	165
Alianzas de la Orden de Hermes	155	Tirititeros	165
Los Portavoces de los Espíritus	155	Trasgos	165
Los Valdaermen	155	Usureros	165
La Vieja Fe	156	Vigilantes	165
Las Voces Mesiánicas y la cábala		El Lago de las Tinieblas	165
del Pensamiento Puro	156	La Santa Campaña	165
Los Otros	157	Hadas	166
El Círculo Rojo	157	La Formación del Mundo	166

El Reino del Sol y de la Luna	166	Ibrahim, el que recuerda,	
Los Reinos de las Estaciones	167	antiguo Visir de Córdoba	191
El Regreso de la Guerra	167	Ismael, el error falta, Imán de Toledo	192
La Guerra en la Tierra de las Estaciones	167	Lucía Ramírez de Aragón, Hija Pródiga	193
El Fin de la Guerra	168	Marcelo Rufo, Guardián de las Médulas	194
La Batalla de la Corona de las Estaciones	168	Mireia Subira, Príncipe de Barcelona	195
La Edad Media	169	Miriam bint Aisha,	
Los Reinos de las Estaciones	170	Tejedora de intrigas de las Taifas	195
El Reino de la Primavera	170	Reinaldo Rubio,	
El Reino del Verano	170	Príncipe de Santiago de Compostela	196
El Reino del Otoño	171	Rodrigo Toca, chiquillo ejemplar	197
El Reino del Invierno	171	Silvestre Ruiz, Señor de las Sombras	198
Demonios	171	Tancredo, la Sombra entre los Leones	199
El Culto del Ángel Negro	171	Tariq ben Ziyad, el supuesto conquistador	199
Buniserga, la Señora de las Nieblas	172	Tercio Bravo, último recuerdo del Cid	200
Sucel, el Caballero del Diablo	172	Vicente Cardona, el agente en Lisboa	201
Tyritesco, el Maestro de la Traición	172	Yusuf ben Snamsid, el poeta errante	202
Azraciel	173	Toreador	203
		Benito Al-Mussa, Mercader de León	203
APÉNDICE I:		Enrique de Borgoña,	
ALIADOS Y ANTAGONISTAS	174	Consejero y Príncipe derrocado	204
Altos Clanes	174	Mane Enriques, Príncipe de Jaén	204
Brujah	174	Melisenda Galdrán, Señora de Segovia	205
Ana de Altamira	174	Omar bin Abdalá, poeta exiliado	206
Gerushah bint Yoav, antigua Sultana de Sevilla	175	Rafael de Corazón,	
Láquesis, la Inquisidora	176	representante de las Cortes del Amor	207
Nerea Gutiérrez, embajadora de Constantinopla	177	Umberto, investigador de los misterios de Dios	208
Nuno da Silva, Hacedor de Reyes	177	Tzimisce	208
Roy, Destructor de Mezquitas	178	Lars Svengaard, el Dragón del Mar	208
Capadocios	179	Ventrué	209
Aliyyah, el Susurro de la Muerte	179	Anastasio el gallego,	
Harpalión, Príncipe de Girona	180	Comandante de la Reconquista	209
Hind, Infitiore	181	Elías, Señor de Sefarad	210
Jakeem Ben Aliyyah, el Merodeador de la Cripta	182	Elvira Enríquez, Príncipe de León	211
Maria Asunción Rodríguez, Abadesa de Palencia	183	Flavio Sidonio, Príncipe de Zaragoza	212
Nyssa, Estudiante de las Religiones	184	Nadim ibn Nuri, intermediario profesional	213
Sara, Matriarca de Toledo	184	Bajos Clanes	213
Lasombra	185	Assamitas	213
Alarico, Alguacil de Toledo	185	Hilel al-Masaari, antiguo Sultán de Córdoba	214
Alfonso Palacios, Médico Dishonrado	186	Nazirah, Hechicera de Granada	214
Ambrosio Luis Monçada, Arzobispo de Madrid	187	Umar al-Rashid, titiritero almohade	215
Arnaud, Obispo de Jaca	188	Wajid el africano, enviado de Al-Ashrad	216
Badr, Sultán de Granada	188	Zubayda, Sultana de Cartagena	217
Balesquieda, Apóstol del Tercer Caín	190	Gangrel	217
Eliécer de Polanco, Señor de Toledo	190	Falcó, L'almogàver	218

Liuverico, Bestia de Córdoba	218	Lhiannan	246
Nashwa bint Mukhtar, guerrera de las Taifas	219	Edunxe, la reina ciega	246
Rufus, el vigilante de las montañas	220	Navia, la diosa del agua	247
Sabela, la noble salvaje	221	Salubri	247
Shabaqo el nubio	221	Laila, la guerrera oculta	247
Urco, Señor de las Bestias	222	Verdaderos Brujah	248
Malkavian	223	Eudero, el sabio de Salamanca	248
Abdalá el Sabio, Sultán de Valencia	223		
Adolana, Abadesa de las Huelgas	224	APÉNDICE II:	
Filomeno Riveiro, Príncipe de Braga	225	NUEVOS LÍNAJES Y CONSEJOS	
Irene, amante al límite	226	DE NARRACIÓN	250
Qasim ben Dabir al-Hakim, el vidente	227	Nuevos Linajes	250
Roque de Pamplona, Príncipe de los Locos	228	Azaneali	250
Samuel, el coleccionista de reliquias	229	Gangrel de Taifa	251
Nosferatu	229	La Crónica en la Península Ibérica	252
Baiza, la bruja de Baztán	230	Principios básicos	252
Cristina, la sabia de los montes	230	Crear las exageraciones	253
Hamad al-Badajozi, el ingeniero	231	Es sólo una fantasía...	253
Hazual, enigma de Toledo	232	Elementos esenciales	254
Petrolina, Príncipe de Évora	233	Compulsión sangrienta	254
Ravnos	233	Ejemplos de Crónicas	255
Carmenita, fundadora de los Yoryari	234	La picaresca	255
María "la húngara", condesa pirata	235	La Crónica de la Reconquista	255
Seguidores de Set	236	La visión a largo plazo	256
Saatha el esclavo	236	¿Letargo o tiempo de inactividad?	256
Salah ben Qaboos, el emir encadenado	237	Tema	256
Tremere	238	Ambiente	256
Acarisa, Regente de Toledo	238	Elegir bandos	257
Gualdim Soares, Regente de Coímbra	239	Personajes judíos	257
Rudesindus,		La visión a corto plazo	257
Regente de Santiago de Compostela	240	Tema y Ambiente	257
Viktor Nagy, el Regente Negro de Córdoba	240	Elegir bandos	257
Xavier de Cinçao, Regente de Barcelona	241	Ideas de historias	257
Líneas de Sangre	242	La Crónica Musulmana	258
Baali	242	Orígenes	258
El Ángel Negro	242	Alcance	258
Gadea, Cazadora de Demonios	243	El juego y el metajuego	258
Mirabelle, la bailarina diabólica	243	Tema	258
Mohammed ben Faruk, Sultán de Silves	244	Venganza Sangrienta	259
Rabossa la redimida	245	Ambiente	259
Kiasyd	245	Jóvenes cainitas arrogantes	259
Juan de Montilla, el escriba del diablo	245	Ideas de historias	259

LA FURIA DE LÁQUESIS

Las escaleras que conducían a la mazmorra mostraban un resplandor líquido, se habían vitrificado tras un incendio que había devorado los sótanos del alcázar tres años atrás, costándole la vida a una docena de prisioneros, los más afortunados de los cuales se habían asfixiado antes de arder hasta el tuétano. La Cainita descendía hacia las entrañas de la tierra con una antorcha en la mano, y su luz amarillenta desprendía sombras danzantes en aquellos pasillos en oscura penumbra bajo la piel de la superficie de Toledo.

Láquesis tenía un solo cometido: servir a Dios. Había reflexionado sobre ello largamente desde su llegada a la ciudad, atravesando el puente de Alcántara. Martín, el confesor, se había preocupado de inculcarle aquella fé desde su infancia. Habían pasado incontables horas velando de rodillas ante la figura de Cristo, hasta la llegada del amanecer. Aquel hombre era como un padre para ella.

El Tajo bajaba caudaloso a través de los arcos románicos, el frío abrazo de la negrura recibiría a todo aquél que cayera en sus aguas en las noches sucesivas, sólo la voluntad del Señor había evitado que se desbordara.

Como toda Zelote, Láquesis sentía su sangre hervir de pura rabia ante la vileza que le rodeaba. La lepra y la sífilis marcaban los rostros de aquel pueblo miserable, campesinos de Castilla que se partían el espinazo hasta mucho después de caer el sol. Pero, lo peor de todo, era sin duda el hambre, el hambre era una lenta desesperación que permeaba en las miradas vacías de las madres lactantes que no podían amamantar, en los ancianos ciegos que masticaban barro y sal, en los perros esqueléticos dispuestos a desnudar sus dientes por un hueso más.

La habían enviado a decidir el destino de una hereje, su participación en la cruzada albigense le había brindado reconocimiento entre la jerarquía católica, la Brujah había regresado a la corte castellana con el sello púrpura de la Ordo Malleus entre sus ropas, un símbolo inequívoco de prestigio y autoridad. El Príncipe había decidido que, dada su experiencia con la herejía, debía ser ella la que sentenciara al reo.

La mazmorra era profunda, la cercanía del Tajo provocaba que las mal mantenidas paredes permanecieran permanentemente húmedas, los barrotes de hierro se oxidaban rápidamente, nada duraba allí abajo, tampoco los prisioneros, encerrados en celdas tan hundidas en la tierra que la luz no era más que un lejano recuerdo.

El carcelero, un hombre viejo y cruel que había perdido la nariz fruto de una infección, le condujo hasta una pesada puerta de hierro y bronce, sobre la cual, la celda mostraba el número V grabado en la piedra. El olor era atroz, era aquél el hedor de la descomposición, el de las larvas anidando en un cadáver, corroyéndolo desde dentro, manando de entre sus biliosos intestinos.

-¿Quién te los trae?- dijo ella mientras sus ojos se esforzaban para discernir la figura de la Cainita entre las sombras de la mazmorra. Para su sorpresa, le respondió la dulce voz de una niña.

-El carcelero. El Príncipe no quiere dejarme morir de inanición antes de poder ejecutarme.

Entre la oscuridad emergió la figura de una niña cristiana, del norte probablemente, su rostro había bebido la niebla de las montañas, sus ropas eran prácticamente unos harapos ensangrentados, una sonrisa cruel traicionaba su inocente mirada.

-¿Cómo te encontraron?- Dijo la inquisidora, estudiando el nivel de amenaza de la niña. No era físicamente poderosa, sus pequeños brazos apenas parecían capaces de levantar una espada.

-Seduje al Obispo, también al Regidor de Segovia, los encontraron desnudos y muertos antes de que

podiera deshacerme de los cuerpos- La prisionera parecía encantada de tener alguien con quien hablar por fin, su voz dulce y meliflua habría derretido el corazón de cualquier padre.

-¿Por qué?- dijo la vampira Brujah, acercándose cada vez más- ¿Por qué lo hiciste?

-¿Y por qué no? Somos criaturas divinas, malditas, elegidas para corromper y castigar. Mis actos sólo sacaron a la luz la corrupción que ya anidaba en las almas de aquellos hombres.

Láquesis sintió náuseas ante aquel alarde de maldad. Aquella Cainita impía no mostraba un ápice de arrepentimiento, peor aún, insultaba a todos los cristianos al considerarse a sí misma un instrumento de Dios.

-¿No ves la maldad que impregna el mundo, el veneno que infecta cada descendiente de Adán? Nosotras, las mujeres, siempre hemos sido la encarnación del pecado. Cumplimos un designio divino.- dijo la prisionera, fundiéndose entre las sombras de la extensa mazmorra, como si regresara al vacío primordial.

-Blasfemas. Te arrancaré la lengua antes de llevarte a la pira. Los Cainitas somos los condenados, seres malditos a una eternidad en la tierra para expiar nuestros pecados. No somos superiores ni mejores que ninguna otra creación del Señor.

-Siento la ira crecer en tu interior ¿Es ése el pecado que pretendes expiar? La violencia fluye a través de tus venas. ¿A cuántos hombres has ajusticiado? ¿Cuántos inocentes perecieron en Béziers?

-Ninguno- La mano de la Brujah se había convertido en un puño, apenas era capaz de controlarse.

-Vamos, pégame, acaba conmigo, ejecútame antes de que llegue mi hora y esta misma noche ascenderé a los cielos para follarme a Santiago.

La Zelote se movió como un fogonazo, agarrando a la niña del cuello y levantándola antes de que pudiera acabar la frase. Sus ojos ardían de rabia, su mandíbula descajada mostraba los colmillos expuestos, bajo sus dedos las vértebras de la prisionera se partirían con solo desearlo. Ella parecía desafiarle a hacerlo.

-¿Cuál es tu clan, engendro del infierno?- Quiso saber la inquisidora.

-¿Acaso importa? ¿Cambiaría en algo mi sentencia? ¿Cómo se llamaban los padres de esos sacos de carne que me he follado antes de degollarlos? No me importa- dijo señalando a los despojos de carne.

-Puedo hacer tu muerte tan lenta y dolorosa como quiera, puedo arrancarte los dientes uno a uno, marcarte a fuego, descajarte los brazos y luego echarte a los perros para que te devoren como el pedazo de mierda blasfema que eres.

-Vamos, hazlo.

Láquesis la soltó despacio, resoplando al tiempo que la posaba lentamente sobre el suelo. Apenas era capaz de mantener su rabia bajo control, pero matarla en aquel lugar, en aquel momento, sería una afrenta contra el Príncipe que no se podía permitir. La justicia era fría e impersonal, de inspiración divina, una espada blandida serenamente, no el hacha de un carnicero.

-Martín lloró como un bebé cuando le saqué los ojos, deberías haberlo visto...

La cabeza de la hereje se separó del cuerpo de un puñetazo, su cuerpo cayó desplomado sobre el resto de cadáveres y, lentamente, comenzó a convertirse en ceniza. Los nudillos de Láquesis chorreaban vitae, la impura vitae infernalista de aquel miserable súcubo.

Había cometido una atrocidad, había ejecutado a aquella mujer sin seguir el procedimiento de la Ordo Malleus, quizás la invitación del Príncipe a realizar el auto de fé había sido una trampa. Nada de eso importaba, pues la ira, una ira capaz de derribar murallas se apoderó de su ser. La última vez que había perdido el control así, había sido el final de Martín.

INTRODUCCIÓN: DE LOS PIRINEOS A GIBRALTAR

Situada en la periferia de Europa, donde chocan el mundo cristiano y el mundo musulmán, la península ibérica es un lugar lleno de conflictos, no sólo entre cristianos y musulmanes, sino también entre los diversos reinos que han surgido por toda la geografía, y donde la supuesta pureza de la fe a menudo deja paso a la ambición descarada y los intereses particulares de los monarcas que ansían extender sus dominios. Algunos incluso sueñan con la pasada unidad del reino visigodo y la toman como modelo para sus propias aspiraciones, un sueño que a menudo choca con la tozuda realidad de la diversidad de los reinos ibéricos.

Durante el siglo XIII la situación política de la península ibérica da un giro importante. Tras la Batalla de las Navas de Tolosa en 1212 el poder del Califato Almohade se desintegra rápidamente y en las décadas siguientes los reinos cristianos se apoderan de la mayor parte de los territorios musulmanes. Sólo el reino de Granada se mantendrá como superviviente del antiguo esplendor del Islam de Al-Ándalus. Al mismo tiempo que los vencedores comienzan el reparto también comienzan los conflictos políticos. Dos grandes reinos comienzan a configurarse como los dos grandes poderes en la península: el reino de Castilla y el reino de Aragón, que en los siglos previos han conseguido alcanzar la hegemonía sobre sus vecinos. Al norte, el reino de Navarra, incapaz de extenderse hacia el sur, dirige su política hacia Francia, buscando apoyos para mantener su fortaleza, mientras que al oeste el reino de Portugal, tras conquistar los territorios musulmanes del sur, comienza a buscar nuevos territorios e influencia más allá de los mares.

El siglo XIII también es una época de prosperidad para los reinos ibéricos. Las guerras de conquista atraen a numerosos caballeros de Europa, y es un momento de auge para las órdenes militares, no sólo Templarios y Hospitalarios, sino otras órdenes de caballería autóctonas. La orden de predicadores de Santo Domingo, aunque surgida para luchar contra la cruzada albigense en Francia, pronto dispone de una creciente influencia en los reinos ibéricos, al mismo tiempo que la diversidad de culturas y la mezcla de estilos artísticos llegados de Europa a través de las peregrinaciones y el comercio provocan el surgimiento de avances en las artes y el conocimiento.

Pero cuando cae la noche y duermen los ambiciosos monarcas, las sombras se agitan dejando paso a criaturas inmortales no menos ambiciosas y mucho más sedientas de sangre. Los Cainitas se sientan

en sus tronos y comienzan a mover sus peones en una interminable batalla de ajedrez en la que se decide el destino de mortales e incluso reinos enteros -o eso quieren hacer creer. Sus dominios han sido campos de batalla desde hace siglos, cabalgando las mareas de la religión y la guerra, utilizando a los mortales como sus siervos en sus intrigas mezquinas o en sus planes de grandeza.

Otras criaturas que acechan en la noche y la llama de la fe hacen retroceder a los Condenados y las batallas que comienzan a la sombra de los reinos ibéricos se cobran sus víctimas en las filas de los no muertos. A pesar de su orgullo y arrogancia los Cainitas saben que no están solos y que deben medir sus pasos. La piedad es una virtud escasa en estos tiempos, con tantos dominios que conquistar y cuentas que ajustar...

¿QUÉ ES ESTE LIBRO?

Este libro es una recopilación, actualización y expansión de la información oficial que aparece en los suplementos de Edad Oscura: Vampiro. No pretende ser un manual definitivo, sino servir como inspiración para crear historias y Crónicas ambientadas en época medieval, proporcionando por encima de todo ideas que utilizar. Aunque contiene información histórica, no pretende ser un manual académico, conteniendo varias ideas y opiniones completamente libres.

Introducción: El capítulo que estás leyendo.

Capítulo I: Una breve historia de los reinos de la península ibérica, desde la prehistoria hasta 1245.

Capítulo II: Los diferentes dominios ibéricos, así como otros lugares bajo su influencia.

Capítulo III: Un breve capítulo de trasfondo social, describiendo las órdenes militares ibéricas, la religión y la Inquisición en la Sombra.

Capítulo IV: La influencia de otras criaturas del Mundo de Tinieblas en la península ibérica: Lupinos, Magos, Fantasmas y Hadas.

Apéndice I: Algunos de los principales Cainitas que habitan en la península ibérica.

Apéndice II: Dos líneas de sangre, y algunos consejos.

CAPÍTULO UNO: UNA BREVE HISTORIA DE LA PENÍNSULA IBÉRICA

La península ibérica ha sido el escenario de eventos históricos complejos, habiendo recibido numerosas oleadas de inmigrantes e invasores, que aportaron su propia huella cultural desde hace milenios: íberos, celtas, fenicios, griegos, romanos, suevos, visigodos... y en la Edad Oscura, desde el siglo VIII se ha convertido en un vasto campo de batalla entre los reinos cristianos del norte y los reinos musulmanes del sur. Más allá de las fronteras de la religión, las relaciones entre los distintos reinos también han sido complicadas, como resultado de las alianzas políticas o los matrimonios dinásticos.

ANTES DE LA HISTORIA ESCRITA

Las primeras historias legendarias sobre la península ibérica sostienen que los descendientes del patriarca bíblico Noé, su nieto Tubal, y su bisnieto Tarsis, fueron los primeros en establecerse en la zona. El nombre de Iberia recibe su nombre del río Iber, actualmente conocido como Ebro, y por extensión de los íberos, una cultura mediterránea de la Edad del Bronce que se estableció en la costa oriental y el sur de la península. El oeste y el norte estaban habitados por otros pueblos, vacceos, turdetanos, vascos y otros, que recibieron la influencia cultural de los celtas llegados de más allá de los Pirineos.

Entre estos primeros pueblos habitaban tribus de feroces hombres lobo, que durante milenios impusieron su particular dominio sobre los humanos. Sus batallas y enfrentamientos contra monstruos legendarios todavía se cuentan en sus leyendas.

Pero el temor a las bestias que acechaban en la noche llevó a varios pueblos a rechazarlos y ponerse bajo la protección de otros dioses. Se dice que con los celtas que se establecieron en la península ibérica hacia el siglo X a.C. llegó una anciana del clan Gangrel, que creó progenie entre los pueblos peninsulares. Sin embargo, quizás debido a su enfrentamiento con los hombres lobo o por otros motivos, continuó su viaje y cruzó el mar desde el oeste. Los Gangrel afirman que se trataba de la traidora matriarca del linaje conocido como Lhiannan, y durante un tiempo los Druidas prosperaron en el oeste de la península ibérica.

Mientras las Lhiannan se establecían en el oeste, en el sur sur-

gía una nueva civilización autóctona: Tartessos, una serie de asentamientos surgidos en la Edad del Bronce y que se beneficiaron del comercio con los pueblos del Mediterráneo. Los tartesios crearon su propia civilización, y entre ellos aparecieron dioses que los protegieron de sus enemigos. El nombre de Gerión, que aparece en los registros Cainitas, no está claro si pertenece a un anciano o grupo de Matusalenes, que tomaron la civilización tartésica bajo su protección. Se desconoce el clan o clanes de estos primeros antiguos, que durante un tiempo impulsaron el desarrollo de los tartesios, antes del ascenso de Cartago en el norte de África. Algunos hablan de monstruosos ancianos de los clanes Gangrel o Nosferatu, que recibían sacrificios de sangre de los mortales para evitar su ira.

Tartessos se benefició especialmente del comercio con los mercaderes fenicios llegados del Mediterráneo oriental, que colonizaron las costas mediterráneas de la península ibérica, estableciendo colonias en el sur, siendo la más importante Gadir, que con el tiempo se convertiría en Cádiz. Gadir fue el centro del poder fenicio en la península ibérica, así como el corazón de su culto a Melkart (que sería asociado posteriormente con Hércules). Aunque su culto terminaría desapareciendo, su nombre todavía sería recordado en varios lugares, como las Columnas de Hércules, que separan la península del continente africano. Según las leyendas Cainitas, la presencia fenicia había traído consigo a varios Seguidores de Set, y varios miembros del clan de la Serpiente del norte de África afirman que sus raíces surgieron en la península ibérica.

Además de los fenicios, los griegos también participaron en el comercio con la península y también establecieron varias colonias asentamientos como Rode (Rosas), Emporio (Ampurias) y Saguntum (Sagunto). De nuevo, los nuevos asentamientos y la prosperidad comercial atrajeron a sus parásitos no muertos, entre ellos algunos Cainitas de los clanes Brujah y Toreador, algunos procedentes de la próspera colonia griega de Massalia.

De todas maneras, la presencia Cainita en la prehistoria de la península ibérica es a menudo una cuestión de leyendas y conjeturas. No quedan testimonios de aquellas noches cada vez más lejanas, y si es así, prefieren guardar silencio o quizás permanecer en el letargo de los milenios.

LA LLEGADA DE CARTAGO

La prosperidad de la península ibérica no tardaría en atraer la ambición de los imperios que se estaban formando en el Mediterráneo. La ciudad de Cartago, en el Norte de África, que había sido en sus orígenes una colonia fenicia, estableció sus propias colonias en las islas Baleares en el siglo VII a.C., y aprovechando la decadencia de las ciudades fenicias de oriente bajo el dominio de los pueblos de Mesopotamia, en el siglo VI a.C. tomaron posesión de Cádiz y otras ciudades ibéricas, fundando nuevos asentamientos comerciales en el sur.

Siguiendo a los conquistadores cartagineses llegaron Cainitas de varios clanes. Según el Periplo de Hanún, la crónica más antigua que se conserva sobre la presencia de los vampiros de la península ibérica, la conquista fue seguida por varios Brujah y Assamitas. Estos vampiros deseaban llevar el modelo utópico que habían construido en Cartago a otros lugares, y los asentamientos de la península, encontrando varios aliados entre vampiros ibéricos del clan Lasombra.

No está claro cuál es el origen de los Lasombra ibéricos, aunque algunos señalan al reino de Tartessos y al mítico Gerión. En algún momento indeterminado uno o varios ancianos del clan de las Sombras extendieron su sangre entre los pueblos de la península, y ya se encontraban allí cuando llegaron los Cainitas cartagineses. Aunque las fuentes permanecen en silencio al respecto, durante esta época parece que los recién llegados habrían entrado en conflicto con los vampiros del reino de Tartessos, y habrían provocado su decadencia y destrucción, siendo quizás el primer gran conflicto entre los Cainitas de la península ibérica.

Los Brujah cartagineses estaban liderados por una antigua profetisa llamada Yzebel, que se convirtió en la principal autoridad de los vampiros llegados de Cartago. Se cree que había sido Abrazada por el Antediluviano Troile, y que después de aprender bajo la tutela de su sire había partido para establecer su propio dominio. Bajo la guía de Yzebel los Cainitas cartagineses alcanzaron la supremacía en el sur y el este de la península ibérica, utilizando tanto la diplomacia como la fuerza de las armas.

Pero el avance de los cartagineses fue enfrentado por una facción de Cainitas ibéricos dirigida por Zinnridi, un antiguo del clan Lasombra, que en torno al siglo IV a.C. consiguió unir a varios jefes y guerreros de su propio clan, muchos de ellos su propia prole. Zinnridi y los Lasombra consiguieron detener la expansión cartaginesa y crearon un primer gran dominio unificado en el centro y este de la península. Zinnridi era un estratega hábil y sólo su Muerte Definitiva a manos de la propia Yzebel impidió que los Lasombra alcanzaran el dominio total sobre la península. Sin embargo, la victoria de los Cainitas cartagineses fue breve. Habían sufrido graves pérdidas en sus batallas contra los Cainitas ibéricos, y poco tiempo después en el siglo III a.C. estalló la Primera Guerra Púnica entre Cartago y Roma. Yzebel no pudo ayudar a los Cainitas cartagineses y Roma se alzó con la victoria. Los Cainitas romanos, y especialmente los Ventrue, comenzaron a extenderse en el noreste de la península ibérica, tomando como aliadas a las ciudades griegas e ibéricas hasta el río Ebro.

Tras la derrota, los cartagineses mortales habían perdido varios territorios en el Mediterráneo e intentaron resarcirse mediante la conquista de toda la península ibérica, tratando de compensar sus pérdidas en Sicilia, Cerdeña y Córcega. Desde los asentamientos cartagineses del sur de la península ibérica el general Amílcar Barca extendió sus conquistas hasta el río Ebro, derrotando la resistencia de los pueblos locales, que se rebelaron contra los invasores. Istolacio e Indortes, dos jefes celtíberos, levantaron un ejército de 50.000 hombres para luchar contra los cartagineses. Al final la rebelión fue aplastada y los dos jefes condenados a muerte. Pero Orisón, otro jefe íbero, derrotó a Amílcar en Helike (Elche) y le dio muerte. El yerno de Amílcar, Asdrúbal el Bello, continuó la conquista y vengó a su suegro, derrotando y matando a Orisón. Tras consolidar la presencia de los cartagineses fundó la ciudad de Qart Hadasth (Cartagena), como principal base naval cartaginesa en la zona. Sin embargo, apenas unos años después Asdrúbal fue asesinado por un esclavo, siendo sucedido por Aníbal Barca, uno de los hijos de Amílcar.

Aníbal tomó el mando del ejército cartaginés para enfrentarse a una situación que empeoraba. Derrotó con rapidez a los rebeldes ibéricos y extendió las conquistas cartaginesas, llegando a saquear la ciudad de Sagunto, aliada con los romanos, y provocando su ira. Así comenzó la Segunda Guerra Púnica, en la que Aníbal llegó a amenazar a la mismísima Roma tras la Batalla de Cannas, pero a sus espaldas el general romano Escipión invadió la península ibérica, apoderándose de las conquistas cartaginesas y finalmente invadió el norte de África para atacar Cartago, derrotando a Aníbal en la Batalla de Zama (202 a.C.). Tras la derrota cartaginesa, Roma se había convertido en el principal poder de la península ibérica, y mantendría su presencia durante siglos.

Con el comienzo de las Guerras Púnicas los Lasombra comenzaron a apoyar a los romanos, por razones en gran parte pragmáticas. Los chiquillos de Zinnridi, privados de su liderazgo, buscaron ayuda entre sus parientes de Roma, donde recibieron una acogida favorable, entrando en el orden del Senado Eterno. El apoyo de los Cainitas romanos les permitiría vengar a su sire y al mismo tiempo derrotar a sus enemigos mediante la fuerza de las armas, pudiendo someter y expulsar a los cartagineses de sus dominios. Durante esta época comenzaron a abrazar a varios líderes militares con el objetivo a largo plazo de gobernar toda la península. A medida que los romanos avanzaban, Cainitas de los clanes Lasombra, Malkavian y Ventrue los acompañaban, atacando a los Cainitas cartagineses, y provocando su expulsión. Los Brujah, dirigidos por Yzebel, se retiraron hacia el oeste de la península ibérica, donde dirigirían la resistencia de los pueblos ibéricos.

HISPANIA ROMANA

Los Brujah ibéricos se vieron fortalecidos por la llegada de Cainitas cartagineses procedentes del Norte de África, que huyeron tras la destrucción de Cartago al final de la Tercera Guerra Púnica (148 a.C.). Los Brujah ibéricos comprendieron que no podían aspirar a derrotar la presencia de los romanos mediante la fuerza de las armas, por lo que actuaban con más sutileza esperando la oportunidad de contraatacar los dominios de Lasombra y Ventrue. Fomentaron

la resistencia contra el gobierno de Roma, contribuyendo a demorar la conquista de la península ibérica hasta finales del siglo I a.C., Abrazando entre los caudillos íberos. La anciana Yzebel se retiró a las sombras, realizando pactos con otros Cainitas ibéricos, en especial varias Lhiannan que habían permanecido en el noroeste de la península ibérica, en gran parte aisladas.

Sin embargo, a largo plazo el plan de los Brujah de fomentar la represión de los romanos y esperar una revuelta generalizada de los pueblos ibéricos terminó fallando. Pero los romanos no sólo utilizaron la fuerza para consolidar su presencia en la península, sino que impusieron una progresiva romanización, atrayéndose a varios pueblos mediante ventajosas alianzas, y extendiendo su cultura y civilización sobre "Hispania." La civilización resultó ser un arma invencible, y su influencia cambió por completo a los pueblos ibéricos, con numerosos edificios artísticos y obras públicas.

Los hispanos fueron uno de los primeros pueblos que entraron en el orden romano y pronto comenzaron a surgir entre ellos retóricos como Quintiliano, poetas como Lucano, Marcial y Silio Itálico, filósofos como Séneca e incluso durante el siglo I d.C. dieron lugar a una próspera dinastía de emperadores con Trajano, Adriano y Marco Aurelio.

Y tras la consolidación del orden romano los Cainitas del Senado Eterno aparecieron en forma de triunviratos para asentar su propia influencia. Grandes ciudades como Emerita Augusta (Mérida), Corduba (Córdoba), Caesaragusta (Zaragoza) o Tarraco (Tarragona) fueron gobernadas por alianzas de los clanes Lasombra, Malkavian y Ventrue, que también aceptaron en su orden a Cainitas de otros clanes, aunque los Brujah, debido a su oposición, raramente alcanzaron posiciones elevadas en el nuevo orden. Incluso cuando surgían las inevitables intrigas y conflictos, y el poder cambiaba de manos, el orden del Senado Eterno se mantenía imbatible.

EL CRISTIANISMO

Durante el dominio romano los pueblos de Hispania también recibieron el cristianismo. Según la antigua tradición el Apóstol Santiago acudió a la península ibérica, donde visitó la ciudad de Caesaraugusta y donde recibiría una aparición de la Virgen María, y de la misma forma Pablo de Tarso también visitó la península en sus viajes misioneros. Los "Siete Hombres Apostólicos" (llamados Torcuato, Tesifonte, Segundo, Indacelio, Cecilio, Hesiquio y Eufasio) crearían las primeras iglesias hispanas.

Los hispanos que abrazaron el cristianismo en el siglo I se convirtieron en creyentes fervorosos, sufriendo martirios en las sucesivas persecuciones, especialmente en la persecución decretada por el emperador Diocleciano en el año 302. Sin embargo, a pesar de las persecuciones, el cristianismo se mantuvo, y la Iglesia de Hispania se convirtió en una de las más influyentes después de que el cristianismo fuera aceptado por el emperador Constantino en el año 313. Muchos de los primeros concilios de la Iglesia se celebraron en Hispania, siendo los más importantes celebrados en Elvira y Caesaraugusta. En el concilio de Elvira (324) se insistió en el celibato del clero (una práctica que no se extendería en el conjunto de la Iglesia hasta siglos después), y varias reformas de la iglesia hispana se añadirían

al conjunto en los siglos siguientes. Con el cristianismo, varios hispanos alcanzarían posiciones destacadas en la Iglesia como el Papa Dámaso en el año 366, que impulsarían la traducción de la Biblia Vulgata al latín, el principal texto canónico de la Iglesia medieval.

Aunque los Lasombra afirman haberse contado entre los primeros creyentes cristianos de la península, su veracidad no está clara. Sí parece que los Cainitas romanos consideraron la nueva religión una amenaza para el orden romano, y apoyaron las persecuciones, incluso provocando sus propios mártires. El Princeps Flavio Sidonio de Caesaragusta, del clan Ventrue, fue uno de los más fervientes opositores del cristianismo, aunque procuró actuar con sutileza.

Al margen de las afirmaciones de los Lasombra, sí parece ser cierto que varios Cainitas del clan vieron potencial en la nueva religión, más allá de la devoción o la ambición personal. Aunque en los primeros siglos varios Cainitas de diversos clanes participaron en la expansión del cristianismo hispano, cuando la Iglesia hispana se consolidó en el siglo IV varios Lasombra habían alcanzado posiciones de poder e influencia en la jerarquía eclesiástica. Aunque no fueron frecuentes, hubo varios enfrentamientos contra los Cainitas romanos que se aferraban al paganismo, pero los Lasombra habían percibido que la nueva religión había llegado para quedarse, y el viejo orden se desmoronaba.

LA LEYENDA DEL APÓSTOL SANTIAGO

Según cuenta la "Leyenda Aúrea", después de la muerte de Jesús de Nazareth, sus discípulos se dispersaron a distintos lugares del mundo conocido, extendiendo el Evangelio como Cristo les había ordenado. Según la tradición cristiana, Santiago viajó a Hispania, donde pasó varios años predicando la Buena Nueva sin mucho éxito. Después regresó a Jerusalén, donde murió en el año 44 durante una persecución contra los cristianos ordenada por el rey Herodes Agripa, siendo decapitado. Después de su martirio se dice que varios de sus seguidores llevaron el cuerpo hasta la ciudad costera de Jaffa, donde una nave los llevó milagrosamente a todos ellos (y al cuerpo del Apóstol) hasta Hispania.

Gracias a la ayuda divina, tras una semana el barco llegó hasta Iria Flavia en la costa de Gallaecia. Tras obtener permiso de mala gana de la reina Lupa que gobernaba aquellos lugares, y tras una serie de milagros, la reina y sus vasallos se convirtieron al cristianismo y el cuerpo de Santiago fue enterrado en una tumba en la ladera de una colina, donde permaneció olvidado y sin ser molestado durante los siglos siguientes.

Hacia el año 813, Paio, un ermitaño que vivía cerca de Iria Flavia, tuvo una visión, de la que informó al obispo Teodomiro. En su visión el ermitaño vio una gran estrella luminosa, rodeada por el resplandor de otras más pequeñas, brillando sobre un punto entre las colinas. El obispo creyó las palabras de Paio y ordenó que se investigara el lugar. Después de algún tiempo se desenterraron tres cuerpos enterrados en una tumba.

Al poco tiempo los cuerpos fueron identificados como los de Santiago y dos de sus seguidores, Tisefonte y Anastasio. Cuando el rey Alfonso II de Oviedo tuvo noticias del hallazgo, viajó al emplazamiento de la tumba y rezó allí. Después declaró que Santiago sería el patrón y protector de toda la península ibérica, ordenando la construcción de una iglesia y un pequeño monasterio sobre la tumba en honor al santo.

La ciudad de Santiago de Compostela creció en torno a estos edificios.

El origen del nombre del lugar también es otro elemento de la leyenda. Una teoría sostiene que el lugar fue conocido en un principio como *Campus de Prima Stellae* ("Campo de la Primera Estrella") o *Campus Stellae*, después acortado a Compostela. Otra teoría es que el nombre deriva de la palabra latina *componere* (enterrar), ya que se sabe que un cementerio romano o una necrópolis cristiana existieron bajo el lugar actual de la catedral de Santiago. Las reliquias de Santiago fueron trasladadas a esa necrópolis después de ser desenterradas en el siglo IX.

Una vez el cuerpo de Santiago estuvo seguro, los sucesivos obispos se esforzaron por dar a conocer el lugar. El obispo de Iria Flavia terminó trasladando su sede episcopal a Compostela, y durante el gobierno del primer arzobispo, Diego Gelmírez, en el siglo XII, con la ayuda de los monjes benedictinos de la orden de Cluny, se convirtió en uno de los principales lugares de peregrinación cristiana de Occidente, convirtiéndolo también en patrón de la guerra contra los musulmanes que habían invadido la península.

Como ocurrió en otros lugares, los Lasombra trataron de sacar provecho de la jerarquía eclesiástica que se formó en torno al culto a Santiago. Sin embargo, otros Cainitas no tienen tan claro que Compostela sea el lugar de reposo de los restos del apóstol. Afirman que durante los siglos oscuros antes del hallazgo, un antiguo del misterioso clan Salubri habría recorrido esas tierras, e incluso habría apoyado el surgimiento de la herejía de los priscilianistas. Este antiguo, que algunos llaman "Iacobus", habría entrado en letargo en algún momento indeterminado, y hay quienes se preguntan si el lugar de reposo del anciano habría sido confundido con el del apóstol.

EL REINO VISIGODO

A medida que el Imperio Romano se debilitaba, varios pueblos, en su mayoría germánicos, atravesaron sus fronteras en el siglo V, en busca de nuevos territorios que conquistar y en los que asentarse. Ni siquiera Hispania, situada en el extremo occidental del Imperio, se libró de sus saqueos. La primera oleada que llegó a la península estaba formada por vándalos, alanos y suevos. Los alanos en su mayor parte fueron derrotados y en el año 410 se unieron a los vándalos bajo el liderazgo de Genserico, invadiendo el norte de África.

Por su parte los suevos permanecieron en Hispania, alcanzando pactos con las élites locales y creando un reino el noroeste de la península en el año 411. Sin embargo, en las décadas siguientes continuarían extendiendo su influencia, aprovechando la marcha de los vándalos y la debilidad del gobierno imperial, conquistando la mayor parte del oeste de la península ibérica y llegando hasta la provincia de la Bética en el año 455.

Ante la expansión de los suevos, los romanos recurrieron a la ayuda de los visigodos, otro pueblo germánico que había saqueado la propia Roma en el año 410 bajo el liderazgo de Alarico, y que se había extendido por el sur de Francia y el nordeste de Hispania. En el año 456 un ejército de visigodos y romanos dirigido por el rey Teodorico II, derrotó en la Batalla del río Orbigo al ejército suevo dirigido por el rey Requiario, deteniendo así su expansión. Sin embargo, el rey visigodo Eurico se volvió contra sus aliados y conquistó los últimos territorios bajo la autoridad romana en el año 466, apoderándose de la mayor parte de la península ibérica.

La presencia de los visigodos, en su mayoría creyentes de la herejía arriana, que consideraba que Cristo no era Dios, sino una

creación de Dios, provocó el inicio de conflictos con la población hispanorromana, en su mayoría cristianos católicos, aunque entre ellos también había algunas herejías autóctonas, como el cristianismo priscilianista en el noroeste. Los reyes francos, que también eran católicos, trataron de utilizar esta división proclamándose protectores de los cristianos católicos de Hispania y enfrentándose a los visigodos, consiguiendo expulsarlos del sur de Francia.

En el año 585 el rey visigodo Leovigildo consiguió someter bajo su dominio toda la península ibérica, tras poner fin al reino suevo, expulsar a los bizantinos y someter a los pueblos vascones. Sin embargo, tuvo que enfrentarse a varias rebeliones internas de la aristocracia católica, pero, no obstante, consiguió mantenerse en el poder. Su hijo Recaredo, una vez llegó al poder consiguió alcanzar la unidad religiosa convirtiéndose al catolicismo en el Tercer Concilio de Toledo del año 589, fomentando la unión entre la aristocracia visigoda e hispanorromana.

La invasión visigoda provocó el estallido de conflictos entre los Cainitas. Brujah, Lasombra y Ventrue lucharon entre sí, apoyando la confusión existente. Los Ventrue aspiraban a restaurar el gobierno de Roma y el antiguo orden, los Brujah pretendían utilizar a los pueblos germánicos para crear un nuevo orden y expulsar a los vampiros romanos del poder, mientras que los Lasombra se dedicaron a consolidar su influencia sobre la Iglesia, tratando de acabar con el arrianismo. Fue durante esta época que también llegaron los primeros agentes de la Herejía Cainita a Hispania, pero se encontraron con que los Lasombra hispanos ya habían consolidado su poder sobre la Iglesia. Sus intentos de conseguir aliados y agentes se encontraron con un éxito reducido.

Al mismo tiempo la anciana Yzabel, del clan Brujah, intentó utilizar el reino suevo para extender su hegemonía sobre Hispania y una base de poder. Contó con la alianza de varios vampiros del linaje Lhiannan. Sin embargo, la anciana se enfrentó a una alianza de vampiros romanos y visigodos, principalmente Ventrue y Gangrel. Estos últimos estaban decididos a exterminar a las Lhiannan del noroeste de la península ibérica, por lo que no dudaron en aliarse con los vampiros romanos. De esta manera, Yzabel encontró la Muerte Definitiva en el año 585, con el fin del reino suevo. Su sangre fue reclamada por los Ventrue, y el poder de los Brujah fue quebrantado en los dominios suevos. Sin embargo, en las sangrientas luchas entre ambos bandos, los Lasombra habían permanecido en gran parte al margen, y utilizando el poder de la Iglesia consiguieron extender su influencia sobre todo el reino visigodo. La conversión del rey Recaredo al catolicismo en el año 589 marcó para los Lasombra hispanos la victoria que consolidó el auge de su poder en la península ibérica, que desde entonces sería considerada una fortaleza para el clan.

LA PROCLAMACIÓN DE HERMENEGILDO

Durante el reinado del rey Leovigildo, el enfrentamiento entre católicos y arrianos se introdujo en su propia dinastía. Hermenegildo, su hijo mayor, se convirtió al catolicismo, influenciado por su esposa Ingunda y el obispo Leandro de Sevilla. Su diplomacia con los bizantinos también provocó roces con su padre.

En el año 581 Hermenegildo se alió con bizantinos y suevos y se rebeló

contra su padre. Sin embargo, el rey Leovigildo sobornó a varios de sus aliados y derrotó a otros. Finalmente Hermenegildo fue capturado en el año 584, y se puso fin a la rebelión. Rechazó el perdón de su padre y finalmente fue decapitado un año después.

Se dice que varios Lasombra hispanos cortejaron al príncipe Hermenegildo y lo llevaron a su conversión al catolicismo, pensando en utilizarlo para derrocar a su padre y acabar con el poder de los arrianos en el reino visigodo. Estos Cainitas incluso dieron su sangre a Hermenegildo y le ofrecieron el Abrazo, prometiéndole proclamarlo como "Princeps Totum Hispaniae."

En cualquier caso, la rebelión de Hermenegildo fue derrotada y los Lasombra lo abandonaron. Sin embargo, mientras el rey Leovigildo se dedicaba a castigar a su hijo rebelde, los Cainitas se encargaron de "educar" discretamente a su hermano menor: Recaredo, que de esta forma se convirtió en el heredero legítimo y como una de las primeras medidas de su reinado se convertiría al catolicismo y lo convertiría en la religión del reino visigodo en el año 589.

Hay quienes dicen que los Lasombra sacrificaron a Hermenegildo para dejar paso a su verdadero peón, Recaredo, y desde luego el reinado del nuevo monarca visigodo resultó muy beneficioso para el clan. Sin embargo, también hay quienes dicen que los Lasombra que apoyaban a Hermenegildo actuaban sinceramente e incluso que llegaron a darle el Abrazo prometido, fingiendo su muerte. Sin embargo, tras recibir la sangre, Hermenegildo se retiraría para llevar una vida discreta de santidad. Desaparecería unos siglos después durante la invasión árabe.

Todavía hoy algunos Lasombra hispanos afirman descender del linaje del príncipe visigodo, que algunos Lasombra consideran incluso un santo Cainita.

AL-ÁNDALUS

Desde mediados del siglo VII, el reino visigodo se enfrentó a numerosos problemas. Los enfrentamientos entre la aristocracia visigoda provocaban una rápida sucesión de monarcas. No obstante, el poder de la Iglesia, a través de los Concilios de Toledo, mantuvo la estabilidad en el reino, a pesar de las sucesivas rebeliones. Cuando el rey visigodo Rodrigo subió al trono en el año 710, tuvo que enfrentarse a los partidarios del rey Witiza, su antecesor.

Mientras tanto, en Oriente Medio había surgido una nueva religión, el Islam, que se extendió rápidamente por el Norte de África, sobre los territorios del Imperio Bizantino. En el año 705, el califa al-Walid de Damasco designó a Musa ben Nusayr como gobernador de los nuevos territorios africanos, conquistando el norte de África hasta Tánger. También utilizó su nueva posición para extender el Islam entre los pueblos conquistados, especialmente las tribus de guerreros bereberes.

El Islam fue acompañado por varios Cainitas, especialmente del clan Assamita, pero también Lasombra africanos, que de la misma forma que había ocurrido con el cristianismo, vieron una oportunidad en la nueva religión para conquistar nuevos dominios. Para cuando Musa ben Nusayr conquistó Tánger, una alianza de Assamitas y Lasombra constituía la principal facción entre los vampiros invasores. Eran conscientes de que las conquistas del Islam no se detendrían en África, y que Musa ben Nusayr deseaba incrementar

sus victorias.

Su esperanza se confirmó cuando el conde Julián, gobernante visigodo de Septem (Ceuta), llegó a un acuerdo para invadir el reino visigodo. Muchos visigodos leales a la familia del rey Witiza también se unieron a la alianza, habiendo perdido el poder después de que el rey Rodrigo asesinara a Witiza.

En el año 711, Musa envió un ejército bereber bajo el mando de Tariq ben Ziyad. El rey Rodrigo intentó hacer frente a los invasores, pero fue derrotado y murió en la Batalla de Guadalete. En lugar de regresar al sur, Tariq marchó al norte con su ejército y rápidamente ocupó Toledo, la capital visigoda, donde pasaría el invierno. Al año siguiente, el gobernador Musa atravesó el estrecho de Gibraltar y conquistó Mérida, reuniéndose con Tariq en Toledo en el año 713. Desde allí, los musulmanes se extendieron por la península, conquistando Zaragoza y otras ciudades importantes hasta las montañas del norte, obligando a los visigodos a someterse o huir. En varios lugares los invasores provocaron varias matanzas, mientras que en otros optaron por la diplomacia y la aceptación del sometimiento de los gobernantes locales.

El gobernador Musa y Tariq fueron llamados a Damasco por el califa al-Walid en el año 714, habiendo conquistado la mayor parte de la península ibérica, y aprovechando la debilidad del reino visigodo, dividido por las disputas provinciales y políticas, que en algunos casos se remontaban a los primeros siglos del reino. Algunos grupos se mostraban especialmente hostiles a los visigodos, ya fueran aristócratas caídos en desgracia, o los judíos, que habían sufrido varias persecuciones sucesivas.

La llegada del Islam también provocó numerosas conversiones, en gran parte debido a las ventajas sociales y religiosas que aportaban los invasores, con reducciones fiscales y ventajas legales para los conversos. El cristianismo y el judaísmo fueron tolerados, pero sus creyentes debían pagar impuestos adicionales y sus derechos legales eran más reducidos.

De la misma forma que entre los mortales, la invasión musulmana provocó cambios importantes en la sociedad de los Cainitas. La principal fue la llegada de los Ashirra, una secta de vampiros musulmanes que habían encontrado una salvación en la nueva fe y se consideraban sus protectores. Hubo vampiros visigodos que se enfrentaron a los invasores, pero al final fueron derrotados y destruidos o huyeron al norte. Sin embargo, hubo otros muchos, especialmente Lasombra, que, percibiendo el cambio de la sociedad, permanecieron, comprendiendo que podían utilizar el nuevo orden musulmán de igual manera que la sociedad.

Como ocurría en el norte de África, los clanes Banu Haqim (Assamitas) y Qabilat al-Khayal (Lasombra) se convirtieron en el principal poder en la península ibérica. Sin embargo, a pesar de su número y poder, la invasión también dividió a los Lasombra entre cristianos y musulmanes, comenzando un enfrentamiento que permanece hasta estas noches.

LA LEYENDA DE LA CAVA

Se dice que, a principios del siglo VIII, el conde Julián de Ceuta envió a su hija Florinda a la corte visigoda de Toledo para que recibiera una buena

educación. Allí, el rey Rodrigo contempló a la joven mientras se bañaba con sus doncellas en los jardines de su residencia, y se sintió atraído por ella. Algunos dicen que le prometió matrimonio, y otros que simplemente se obsesionó con ella, hasta el punto que terminó forzándola. A partir de entonces sería conocida con el sobrenombre de "Cava" que significa "mala mujer" o "prostituta" en árabe.

Ultrajada, Florinda envió un mensaje a su padre, contándole todo lo que había ocurrido, y enfurecido, el conde Julián, ordenó traerla de regreso a Ceuta, con la excusa de atender a su madre enferma. En venganza, el conde Julián contactó con Musa ben Numayr y se alió con los musulmanes, facilitándoles embarcaciones para cruzar el estrecho de Gibraltar y provocando la ruina del reino visigodo. El rey Rodrigo murió en batalla.

Sobre el destino del conde Julián y su hija existen diversas versiones. Hay quienes dicen que el conde fue ejecutado por los musulmanes, que desconfiaban de su lealtad, y Florinda, que perdió el hijo que esperaba tras haber sido forzada por el rey, murió loca de dolor.

Hay quienes afirman que el conde Julián no encontró reposo tras su traición, y que su fantasma todavía vaga por los caminos de Hispania.

EL EMIRATO DE CÓRDOBA

Los invasores musulmanes dieron el nombre de Al-Ándalus a la península ibérica, y crearon una nueva sociedad, donde los árabes y sirios procedentes de Oriente Medio constituyeron la clase gobernante. Bajo ellos se encontraban los mercenarios bereberes o "moros", que constituían la mayoría de los soldados que habían conquistado el reino visigodo, y bajo ellos los conversos al Islam o muladíes, que constituían la mayoría de la población, y que habían optado por la conversión por motivos sociales y económicos. Por debajo de ellos quedaba una importante minoría de los cristianos y judíos que mantenían su religión, y que como "gentes del Libro" según el Corán, eran tolerados a cambio del pago de un impuesto. En el fondo de la sociedad se encontraban los esclavos, en su mayoría cristianos capturados y africanos negros procedentes del tráfico de esclavos con el África subsahariana.

Sobre las ruinas del reino visigodo surgió el emirato de Al-Ándalus, cuya capital se situó en Córdoba, que dependía del califato de Damasco. Sin embargo, el reparto de territorios entre los conquistadores no fue pacífico, y los árabes se enfrentaron con los bereberes. A pesar de estos conflictos internos, los musulmanes continuaron su expansión hacia el norte, extendiéndose por Europa, realizando incursiones más allá de los Pirineos de forma imparable hasta que en el año 732 Carlos Martel, rey de los francos, derrotó al ejército del emir Abderramán al-Ghafiqi en la Batalla de Poitiers, poniendo fin a la expansión musulmana en el continente.

Las rebeliones de los bereberes en Al-Ándalus también contribuyeron a detener la expansión, y los conflictos llevaron al califa de Damasco a enviar un ejército sirio dirigido por Balj para estabilizar la situación. Sin embargo, el equilibrio del mundo musulmán cambió bruscamente en el año 756, cuando el califa Marwan II de Damasco y la familia de los Omeyas fueron asesinados por sus rivales de la familia Abásida y sus partidarios. Abderramán Iad-Dakhil fue el único príncipe Omeya que consiguió escapar de la matanza de su familia, refugiándose en Al-Ándalus, donde declaró la independen-

cia política de los Abásidas, aunque reconociendo su autoridad en cuestiones religiosas.

Los conflictos entre los mortales se reflejaban hasta cierto punto entre los Ashirra. Mientras los Banu Haqim fomentaban la expansión en sus dominios, los Qabilat al-Khayal trataban de crear un gobierno unificado fuerte, pero sus numerosas divisiones les impedían actuar de manera coordinada. Había acusaciones mutuas de debilidad o de no ser lo bastante dignos, por lo que muchos recibieron la llegada de Abderramán de Damasco como una bendición. Muchos Ashirra consideraron que el príncipe Omeya era el candidato más adecuado y neutral para acabar con las rencillas internas.

El sultán Hilel al-Masaari de Córdoba, uno de los primeros Banu Haqim en convertirse al Islam, se convirtió en uno de los miembros más destacados de su clan, consiguiendo el sometimiento de varios dominios gobernados por diversos clanes a su poder. Al-Masaari había sido un guerrero antes que gobernante, pero consciente de sus limitaciones, se rodeó de una corte de visires Banu Haqim y validos Qabilat al-Khayal.

Varios Musahkisim (Brujah) y Ray'een al-Fen (Toreador) se unieron a los Ashirra atraídos por este período de esplendor, creyendo que entre los musulmanes se podía alcanzar la utopía que soñaban. Las divisiones entre los Qabilat al-Khayal musulmanes y los Lasombra cristianos se incrementó a medida que los pequeños reinos cristianos del norte eran avasallados y obligados a pagar tributo. Los Banu Haqim (Assamitas) también alcanzaron cierto grado de dominio.

EL EMIRATO INDEPENDIENTE

La dinastía Omeya de Al-Ándalus gobernó desde el año 756 hasta el 1031. Durante este período, la ciencia y las artes prosperaron, y Al-Ándalus alcanzó un gran nivel cultural, increíble en Europa durante aquel momento. El emir Abderramán consiguió apoyos entre los aristócratas árabes partidarios de su dinastía y repartió riquezas y poder entre sus aliados. Al mismo tiempo, también era un defensor de la ortodoxia del Islam, protegiendo la fe contra sus enemigos. Con este propósito emprendió una serie de campañas contra los reinos cristianos del norte. Los principales enemigos de Abderramán surgieron en la propia Al-Ándalus, donde varios aristócratas trataron de debilitar su poder aliándose con los califas Abásidas.

La principal amenaza para Al-Ándalus surgió del exterior, durante el reinado en Francia del emperador Carlomagno, que ambicionaba extender sus territorios más allá de los Pirineos. A pesar de sufrir una derrota en Roncesvalles (778), consiguió conquistar varios territorios al norte del río Ebro, creando la Marca Hispánica. Esta primera expansión de los reinos cristianos molestó a los musulmanes y animó a los Cainitas cristianos, especialmente Brujah, Lasombra y Ventrue, que comenzaron a tejer sus intrigas en los nuevos reinos.

Los sucesores de Abderramán I, Hisham I y al-Hakam I, dedicaron gran parte de su reinado a terminar con las intrigas de la aristocracia árabe mediante la diplomacia y la fuerza; una gran rebelión en Toledo provocó la creación de un ejército mercenario de bereberes (y de nuevos impuestos para pagarles), que terminarían

interviniendo en la política del emirato y generando mayor inestabilidad durante varias décadas.

El reinado del emir Abderramán II fue un período de regeneración política, administrativa y cultural. Durante su reinado se embarcó en una serie de proyectos orientalizadores de Al-Ándalus para imponer el Islam en el emirato. Sin embargo, aunque tuvo bastante éxito, su proyecto se encontró con la resistencia de los cristianos mozárabes, que animaron la resistencia contra los musulmanes con actos de martirio, ultrajando al profeta Mahoma con una serie de blasfemias, por lo que fueron ejecutados, y resistiéndose activamente al dominio musulmán mediante una serie de rebeliones, que sólo serían sofocadas por sus sucesores.

En política exterior, el emir Abderramán II mantuvo una intensiva actividad diplomática, intercambiando embajadores con bizantinos y francos. También tuvo que enfrentarse a las incursiones de los vikingos, por lo que ordenó la creación de una flota defensiva y dos bases navales: en Sevilla y Pechina.

Los sucesores de Abderramán II tuvieron que afrontar un nuevo problema: los muladíes o conversos hispanos al Islam. Los muladíes constituían la mayor parte de la población de Al-Ándalus, pero se encontraban sometidos a las élites de árabes, sirios y bereberes. En el año 879 estallaron varias revueltas, que se prolongaron durante varias décadas, hasta que finalmente fueron sofocadas hacia el año 930.

En principio, los Ashirra no se enfrentaron a este problema de identidades étnicas. Su número no era tan elevado como el de los mortales, y su jerarquía era más fácil de controlar. Para evitar problemas, el sultán Hamid al-Dossadi de Sevilla comenzó reformas que permitían a los Ashirra no árabes obtener posiciones de poder en su dominio, algo que realmente y de manera indirecta, ya ocurría. Algunos vampiros no árabes solían crear prole entre los árabes y utilizar a sus chiquillos para obtener poder.

Durante este período, el poder de los Banu Haqim se vio debilitado, y los Qabilat al-Khayal extendieron su influencia desde las sombras, para desconsuelo de sus rivales. De hecho, parecía que sin una amenaza real para el Islam en Al-Ándalus, los Banu Haqim eran considerados casi anacrónicos y su influencia se debilitó considerablemente. Varios sultanes y gobernantes Banu Haqim mantenían un poder simbólico frente a sus visires Lasombra.

EL CALIFATO DE CÓRDOBA

La llegada de Abderramán III al poder coincidió con un período de estabilidad en Al-Ándalus, aunque el nuevo emir no descuidó la diplomacia internacional, tratando de mantener buenas relaciones con el califato Abásida de Bagdad, conservando la unidad religiosa del Islam. Sin embargo, cuando los fatimíes de Túnez se extendieron por el Norte de África y proclamaron su propio califato, la situación política cambió, y Abderramán III aprovechó la ocasión para cortar lazos con los Abásidas.

En el año 929 Abderramán III se proclamó califa de Córdoba y estableció un nuevo gobierno situándose como la principal autoridad religiosa de su reino. Al mismo tiempo, los reinos cristianos del norte continuaron amenazando las fronteras de Al-Ándalus, pero el califa cordobés consiguió restaurar su dominio mediante medios

políticos, aprovechando las debilidades de sus enemigos. Consolidó su posición mediante embajadas al emperador germánico Otón I, el Papa de Roma y el emperador bizantino, y también con los reyes cristianos de la península ibérica.

Para frenar la expansión de sus rivales fatimíes en el Norte de África, Abderramán III ocupó Ceuta y Melilla en el año 931, y recibió la alianza y sumisión de varios gobernantes musulmanes del Magreb. Al mismo tiempo, apoyó a los enemigos de los fatimíes, casi provocando su derrocamiento. El conflicto entre ambos califas se prolongó durante décadas, y sólo terminó cuando los fatimíes abandonaron su expansión hacia el oeste para trasladar su capital a El Cairo y centrar sus intereses en Egipto, perdiendo interés por el Magreb. El vacío de poder fue rápidamente ocupado por gobernantes aliados con el califato de Córdoba.

Los Cainitas cristianos vieron con buenos ojos la creación del califato de Córdoba, que deshacía la unidad del Islam y creyeron correctamente que podrían utilizar la disensión entre los musulmanes para debilitar sus dominios. Como habían sospechado, el Islam comenzó a deshacerse en conflictos internos, tanto de día como de noche. Los Ashirra ibéricos dedicaban tanto tiempo a luchar entre sí como contra sus enemigos cristianos, a pesar de los esfuerzos del sultán Hilel al-Masaari de Córdoba y otros sultanes Ashirra. El sultán Haytham ben Jakeem de Sevilla, del clan Raye'en al-Fen, formó un movimiento efímero entre los Ashirra para unirse frente a la visible amenaza cristiana. Desgraciadamente, Haytham terminaría cayendo en las mismas luchas internas que esperaba finalizar, en una ironía del destino.

Abderramán III fue sucedido por su hijo al-Hakam II en el año 961, quien también asumió el título de califa. Su reinado fue pacífico, resolviendo los problemas del Magreb con su general Ghalib y su consejero Abu Amir al-Ma'afiri (que sería conocido por los cristianos como Almanzor). Tras la muerte de al-Hakam, su joven hijo, Hisham II, ocupó el trono, creciendo bajo la tutela de su madre Subh y el visir Jafar al-Mushafi. En el año 978 el consejero Almanzor eliminó al visir y tomó el control del gobierno, utilizando su influencia para debilitar la posición del califa y delegar toda la autoridad real en sí mismo, convirtiéndose en el verdadero poder tras el trono.

Almanzor utilizó su nuevo poder para conquistar la mayor parte del Magreb, que transformó en un emirato de Córdoba. También impidió el crecimiento de los reinos cristianos del norte mediante periódicas aceifas o incursiones sin misericordia, saqueando a menudo ciudades tan importantes como Santiago de Compostela, León o Barcelona y ganando más de cincuenta batallas con el paso del tiempo. Con el apoyo profesional de un ejército de bereberes leales, Almanzor aisló a sus rivales entre los aristócratas árabes y otras facciones partidarias del califa. El resultado fue un gobierno eficaz y dinámico, pero a largo plazo demasiado personalista, que dependía demasiado del propio Almanzor.

Si los Cainitas cristianos de la península habían esperado debilidad en el nuevo califato de Córdoba, pronto se encontraron con un gobierno fuerte e implacable. Las aceifas de Almanzor, que atacaban inesperadamente, provocaron indirectamente la muerte o el letargo

de varios Cainitas. Los intentos de asesinarlo o debilitarlo políticamente fueron neutralizados por guardaespaldas Banu Haqim y políticos Qabilat al-Khayal, que se encargaron de que ningún vampiro interfiriera en su camino.

La figura de Almanzor sedujo incluso a los Qabilat al-Khayal, que vieron en él un líder capaz y virtuoso: fuerte, decidido y pragmático. Comprendía los puntos fuertes y débiles de su posición y de sus rivales y los utilizaba con sabiduría. Además de ser un líder político, también se rodeó de los mayores artistas, filósofos y pensadores religiosos de su época.

En los años previos a su muerte en el año 1002, la cuestión del Abrazo de Almanzor suscitó numerosos debates entre los Amici Noctis del clan Lasombra, especialmente los que tenían simpatías musulmanas. Finalmente se decidió que semejante líder tendría que ser atraído voluntariamente al clan, exponiéndolo poco a poco a las verdades de la noche. Se dice que Ibrahim, un prestigioso Qabilat al-Khayal, fue el encargado de atraerlo para que aceptara la sangre. Que no lo consiguiera, a menudo se asume a que Almanzor terminó rechazando la oferta, quizás temeroso de condenar su alma.

Cuando Almanzor murió, su hijo Abd al-Malik Al-Muzaffar continuó su política, debilitando todavía más al califa Hisham II y luchando contra los reinos cristianos, pero su muerte prematura cesó sus esfuerzos. Su hermano Abderramán Sanchuelo carecía de la habilidad y la determinación necesarias para mantener el gobierno fuerte de su padre y terminó asesinado por un levantamiento provocado por sus rivales para restaurar los derechos de Hisham II. El comienzo de las luchas políticas también constituyó el fin del califato, aunque en aquel momento nadie fue capaz de predecirlo.

Los Qabilat al-Khayal se encontraban satisfechos. Percibían debilidad en Abderramán Sanchuelo y el agotamiento del linaje de Almanzor. Consideraban que había llegado el momento de alzar en el poder a otro líder fuerte que mantuviera las glorias del pasado. Poco sabían que las luchas intestinas que se habían producido en el gobierno de Córdoba iban a acelerar su final.

LOS REINOS DE TAIFAS

La muerte de Abderramán Sanchuelo inició un período de revueltas entre 1009 y 1031. Durante este período la unidad social y política de Al-Ándalus comenzó a deshacerse, con una serie de enfrentamientos y divisiones que terminaron provocando la anarquía y la formación de numerosos reinos independientes o Taifas. La historia política consistió en una serie ininterrumpida de guerras civiles, protagonizadas por las facciones árabes, bajo el liderazgo de Sevilla, y los bereberes, liderados por Granada. Sevilla consiguió durante un tiempo unir el sur de Al-Ándalus bajo su estandarte, y sólo Granada y Málaga se resistieron.

El nuevo régimen fue gobernado por al-Mutadid, un hombre con pocos escrúpulos, afirmaba haber encontrado al califa Hisham II, que había desaparecido tras el saqueo de Córdoba por los bereberes en el año 1013. Al-Mutadid fue sucedido por su hijo Al-Mutamid, que fue conocido como poeta y gobernante.

En la costa mediterránea las taifas mantuvieron cierto equilibrio tras enfrentamientos iniciales. Entre ellas surgió la taifa de

Denia, que construyó una poderosa flota que le permitió organizar incursiones marítimas. En el norte, las taifas se enzarzaron en interminables disputas internas y externas, que fueron aprovechadas por los reinos cristianos para extender sus territorios, al principio poco a poco, ya que carecían de la población necesaria para realizar grandes conquistas. Aun así, aprovecharon la ocasión para lanzar incursiones contra los musulmanes, saqueando varias ciudades importantes, incluso llegando hasta Córdoba, donde los inefectivos califas se sucedían rápidamente uno tras otro. Finalmente, el último califa, Hisham III, fue derrocado en el año 1031 por un levantamiento popular, y el califato de Córdoba disuelto.

Para asegurar los territorios conquistados, los reinos cristianos impusieron varios impuestos y tributos a las Taifas, siendo los más importantes las parias, una forma de tributo anual mediante el que los reyes de las taifas podían comprar inmunidad a los ataques cristianos durante un año. En esencia, las parias eran un pago por protección, pero los tributos ayudaron a revitalizar la economía de los reinos cristianos. También provocaron fricciones entre los gobernantes musulmanes de las taifas y sus propios súbditos, porque los reyes se veían obligados a imponer de manera continuada elevados impuestos para recaudar los fondos suficientes para comprar a los reinos cristianos y evitar sus ataques. Cuando carecían de dinero en efectivo, las taifas devaluaban su dinero, acuñando nuevas monedas, pero los cristianos no las aceptaban, y los reyes tenían que elevar de nuevo sus impuestos, provocando más descontento entre sus súbditos. A pesar de esta situación, los monarcas musulmanes no abandonaban sus lujos extravagantes, incrementando todavía más el resentimiento popular.

El surgimiento de los reinos de taifas incrementó el poder de los Lasombra, tanto cristianos como musulmanes. Al derrumbarse el califato de Córdoba, la petición del sultán Hilel al-Masaari de Córdoba de unidad sobre el conjunto global de Al-Ándalus fue imposible de realizar, y pronto otros sultanes vampíricos ocuparon posiciones de importancia. En Granada, el sultán Badr del Qabilat al-Khayal, dio a conocer su presencia, aunque su poder sólo serviría como ejemplo para que otros Ashirra también se desvincularan de la autoridad de Córdoba. Más preocupante fue el ascenso de Miriam bint Aisha en Córdoba. Una maestra de intrigas del Qabilat al-Khayal sin ningún dominio reconocido (y que incluso mostró su apoyo público al sultán Hilel al-Masaari), en privado comenzó a tejer una red de influencia aprovechando la inestabilidad de las taifas en su propio interés, dejando de lado sin escrúpulos cualquier bondad o simpatía por la causa de los musulmanes.

No es de sorprender que el desmoronamiento del califato de Córdoba y los enfrentamientos políticos en Al-Ándalus provocaran la satisfacción de los Lasombra cristianos. En conjunto el siglo XI fue un período espléndido para ellos, después de haberse mantenido a la defensiva durante el gobierno de Almanzor. El clan fortaleció su poder sobre la Iglesia de los reinos ibéricos, a medida que debilitaban a sus rivales musulmanes. En el proceso también desplazaron a varios Ventrue del poder, que mantenían una estrategia anticuada frente a la ocupación musulmana. No obstante, algunos Patricios prosperaron en las guerras siguientes a medida que avanzaba la Re-

conquista cristiana.

En estos tiempos inciertos, de repente el anciano Shabaqo el Nubio, del clan Wah Sheen (Gangrel), anunció su conversión al Islam. En conjunto los Wah Sheen habían rechazado la fe musulmana como habían hecho con el cristianismo, una herramienta débil para controlar a las ovejas mortales, aunque algunos nómadas como el antiguo al-Gamiz, habían acompañado a los ejércitos musulmanes en la conquista inicial de la península ibérica, y se habían enfrentado a los Gangrel visigodos. En cualquier caso, los Wah Sheen que se habían convertido al Islam eran una minoría reducida.

Sin embargo, el anciano Shabaqo había encontrado aliados fuertes y fieles entre los Ashirra y había escuchado las historias del profeta Mahoma. El sultán Hilel al-Masaari, un guerrero musulmán terrible, era lo más cercano que tenía a un amigo. Fue él quien guió a Shabaqo hasta un imán Ashirra cuando se sintió preparado para convertirse en el año 1005. Algunos Wah Sheen lo consideraron débil, especialmente los que seguían la Senda de la Bestia, y algunos Ashirra lo consideraron blasfemo debido a sus orígenes. Sin embargo, en los años siguientes, a medida que el poder de otros clanes musulmanes se debilitaba, Shabaqo y sus descendientes se convirtieron en una facción importante de los Ashirra de Al-Ándalus. El término "Gangrel de Taifa" pronto comenzó a designar a los Animales que seguían el código de los guerreros musulmanes y se extendió más allá de la península al resto del mundo musulmán. En la península ibérica muchos sólo se alimentaban de cristianos y judíos, un hecho que los marcó con un odio especial entre los Cainitas que promovían la reconquista.

LOS ALMORÁVIDES

La vulnerabilidad de Al-Ándalus ante el avance cristiano quedó clara cuando el reino de Castilla ocupó la ciudad de Toledo en el año 1085. Toledo había sido la capital de una taifa poderosa, pero también tenía una importante posición estratégica como acceso a la Meseta Central y por consiguiente, hacia el sur de la península, y su caída alarmó justificadamente al resto de los reyes musulmanes.

Para poder detener la creciente marea cristiana, los reyes de taifas recurrieron a la contratación de mercenarios musulmanes en el exterior y a la alianza con una poderosa confederación bereber del norte de África: los almorávides (literalmente "Los que moran en las fortalezas de la frontera"). Los bereberes, que ya ocupaban el oeste y el sur del Magreb, estaban dispuestos a restaurar la hegemonía musulmana en Al-Ándalus, y al mismo tiempo extender su interpretación rigorista del Islam.

El líder de los almorávides, Yusuf ben Tasufin, llegó a la península a petición de los reyes de Sevilla y Badajoz. En el año 1086 derrotó al rey Alfonso VI de Castilla en la Batalla de Sagrajas, pero, aunque detuvo la expansión cristiana, no tuvo consecuencias duraderas, ya que Yusuf fue incapaz de aprovecharla y regresó al Norte de África a su capital, Marrakech. La política almorávide en Al-Ándalus permaneció indecisa, debido a la desconfianza de sus aliados andalusíes, hasta que finalmente en el año 1088, durante el sitio de Aledo, Yusuf decidió que era necesario acabar con las taifas si los musulmanes pretendían recuperar la iniciativa en Al-Ándalus.

Desde el año 1090 en adelante, los almorávides depusieron a los gobernantes de las taifas, comenzando por los de Granada y Málaga. En el año 1091 hicieron lo mismo con los gobernantes de Almería y Sevilla, y continuaron en el 1093 con el rey de Badajoz.

Sólo el caballero Rodrigo Díaz de Vivar, conocido como El Cid ("el Señor", del árabe *sidi*), fue capaz de resistir el avance de los almorávides. El Cid se había establecido en un reino independiente en torno a la ciudad de Valencia. Su figura es en gran parte una anomalía. Al principio, tras su destierro del reino de Castilla, sirvió como mercenario al rey musulmán de la taifa de Zaragoza. Después se convirtió en un gobernante independiente en Valencia, gobernando sobre tierras que estaban habitadas en su mayor parte por los musulmanes. Sin embargo, consiguió encontrar administradores eficaces entre los cristianos mozárabes de su dominio, permitiéndole prosperar en tiempos difíciles para los cristianos. Además, su comprensión de las tácticas de los almorávides le permitieron resistir el mayor número de sus enemigos, permitiéndole alcanzar varias victorias militares sobre ellos y resistir el asedio de Valencia. Cuando murió en el año 1099, su esposa Jimena y sus seguidores continuaron la resistencia hasta el año 1102, momento en que se vieron obligados a rendirse y retirarse a Castilla. Tras la caída de Valencia, los almorávides continuaron sus conquistas sobre la península, conquistando la taifa de Zaragoza en el año 1110.

Irónicamente, la caída de Zaragoza marcó el principio del fin para los almorávides. El rey Alfonso I de Aragón y su hijastro Alfonso VII de Castilla, comenzaron una serie de ataques contra las fronteras de los dominios musulmanes, alcanzando una serie de provechosas victorias. En aquel momento los almorávides también se vieron afectados por varios levantamientos religiosos en el Magreb y fueron incapaces de resistir los ataques renovados de Aragón y Castilla. Tan incierta era su posición, que incluso se vieron obligados a contratar mercenarios cristianos para establecer una defensa débil contra sus enemigos. En el año 1118 Alfonso I de Aragón conquistó Zaragoza, así como gran parte de los valles de los ríos Jalón y Jiloca. Aunque los musulmanes consiguieron derrotar a los aragoneses en la Batalla de Fraga en 1134, su victoria resultó efímera porque no tenían los recursos para aprovecharla y recuperar territorios.

Entre los Cainitas cristianos comenzó una nueva etapa en lo que sería conocida como la Reconquista en la Sombra. Desde Madrid, el antiguo estratega Silvestre Ruiz, del clan Lasombra, decidió que había llegado el momento de tomar la ofensiva directa. Las intrigas políticas habían dado su fruto, y era el momento de atacar y cosechar lo sembrado. Otros Cainitas, como Tercio Bravo y Eliéser de Polanco, del clan Lasombra y Anastasio el Gallego, del clan Ventrué, asestaron duros golpes a los guerreros Ashirra, y tomaron varios dominios.

Entre los Ashirra andalusíes, muchos decidieron que la batalla estaba perdida y algunos comenzaron a exiliarse al norte de África. El hecho de que varios guerreros Banu Haqim y Brujah llegaran con los almorávides y trataran de imponer una visión rigorista del Islam frente a lo que consideraban la decadencia de las costumbres de los Ashirra andalusíes, sólo contribuyó a fomentar las disensiones. El sultán Hilel al-Masaari dio la bienvenida a los refuerzos Ashirra del

norte de África, no así algunos de sus aliados, que veían en los recién llegados una competencia indeseada. En Granada los Ashirra granadinos se organizaron en torno al sultán Badr, que se mostró decidido a resistir el avance de los cristianos.

Para los Cainitas ibéricos el período almorávide también es notable por dos factores principales: la llegada del Banu Haqim Umar al-Rashid y la vida del Cid. Umar era un miembro prominente de la casta de los visires Assamitas, que había habitado entre los bereberes del Magreb durante muchos años. Vio en ellos el potencial de revigorizar el impulso musulmán hacia la conquista y ayudó a sentar las bases para la invasión almorávide de Al-Ándalus. Umar se estableció en Sevilla, donde ayudó a acabar con rapidez con la inestabilidad entre los Ashirra apoyando a Gersah bint Yoav, una Mushakis, a ocupar la posición de sultana. Umar fomentó la unidad y el impulso entre los Ashirra apoyándose en los almorávides, pero Miriam bint Aisha, del Qabilat al-Khayal, utilizó el descontento de los andalusíes en su contra. Durante los siglos anteriores, los andalusíes habían adoptado una visión más flexible y tolerante del Islam, y el fanatismo de los almorávides chocaba contra su sociedad.

En lo que se refiere al Cid, como Almanzor antes que él, se convirtió en una figura fascinante y admirada en el clan Lasombra. Muchos de ellos casi lo adoraban como una encarnación viviente de sus ideales: acción firme y voluntad para hacer lo que debía hacerse a cualquier coste. Como Almanzor, los Lasombra debatieron si debían atraerlo hacia el Abrazo, e igual que Almanzor, aparentemente se negó. Sus restos fueron trasladados por su esposa Jimena y sus sucesores a la ciudad de Burgos, donde la tumba del Cid a menudo sirve como punto de reunión para los Cainitas cristianos de la Reconquista en la Sombra. Tercio Bravo (un caballero Lasombra que afirma haber acompañado al Cid en vida), todavía utiliza su recuerdo para inspirar a una nueva generación de vampiros a tomar la espada en la guerra contra los moros.

LA LEYENDA DEL CID

Rodrigo Díaz de Vivar nació en 1043 cerca de Burgos, en Castilla. Hijo de un noble menor y una madre adinerada, fue criado en la casa del joven príncipe que crecería para ser Sancho II de Castilla. Soldado excelente, a la edad de 22 años fue nombrado armiger regis (comandante de las tropas reales) por su amigo Sancho, y dos años más tarde ayudó a negociar el tratado que convirtió la taifa de Zaragoza en tributaria del reino de Castilla. En ese momento, su reputación como general que nunca sería derrotado ya estaba afirmada.

Desgraciadamente, el rey Sancho II, amigo del Cid, murió intentando unir León a la corona de Castilla, y en un giro irónico de los hechos, tuvo como sucesor a su hermano Alfonso (anterior rey de León). Sin embargo, reconociendo su valor, el rey Alfonso VI invitó a Rodrigo de Vivar a su corte, aunque con un rango reducido, y acordó un matrimonio con su sobrina Jimena, la hija del Conde de Oviedo.

Sin embargo, Rodrigo de Vivar nunca encajó bien en la corte, y en particular su rivalidad con su sustituto como armiger regis, el Conde García Ordóñez, terminó provocando su caída. En el año 1079, Rodrigo de Vivar se encontraba en una misión en el reino musulmán de Sevilla cuando fue invadido por un ejército de Granada, apoyado por García Ordóñez. Rodrigo

Vivar consiguió una victoria rotunda para Sevilla en la Batalla de Cabra. Esta victoria inició una serie de posteriores conflictos con el rey Alfonso VI, y en 1081, después de un ataque desautorizado sobre el reino de Toledo, Rodrigo de Vivar fue desterrado.

Los rivales de Alfonso vieron en su destierro una tremenda oportunidad, y durante los siguientes años, Rodrigo de Vivar sirvió al reino musulmán de Zaragoza. Durante ese tiempo consiguió victorias sobre el conde de Barcelona en Lleida en 1082, y sobre el rey de Aragón en 1084. En ese momento El Cid adquirió su otro epíteto más famoso, El Campeador, y aprendió bastante de política para apoyar sus futuras ambiciones. En el año 1090, se encontraba en el buen camino para convertir a Valencia como en reino tributario, y en el año 1092 sitió la ciudad después de que un acto de rebelión de su cadí, ben Jahhaf, terminara con la muerte del gobernante de la ciudad. A pesar de pedir ayuda a los almorávides, ben Jahhaf se rindió en mayo del año 1094. Cuando la situación se calmó, Rodrigo de Vivar hizo que lo quemaran vivo. Durante los años siguientes, aunque en teoría su reino era tributario del rey Alfonso VI de Castilla, El Cid convirtió Valencia en su reino privado, consolidándolo mediante los matrimonios estratégicos de sus hijas con otros potentados.

Sin embargo, el reino cristiano de Valencia no sobrevivió a su rey mucho tiempo. Rodrigo de Vivar murió en 1099, y en el año 1102 la ciudad pasó manos de los almorávides. El rey Alfonso VI había considerado que la plaza era indefendible y ordenó evacuarla tras destruir lo que pudo. El cuerpo de Rodrigo de Vivar fue trasladado y enterrado en el monasterio de San Pedro de Cardena, en las cercanías de Burgos. Su leyenda, sin embargo, se mantendría viva largo tiempo después de su muerte. Las imágenes del general insuperable, veneradas por los moros y cristianos por igual, se plasmaron en El Cantar del mío Cid ("la Canción del Cid"), el poema épico de Castilla. Su lugar de descanso se convirtió en el centro de un poderoso "culto a los muertos" entre los nobles, y en la muerte Rodrigo de Vivar fue elogiado y transformado en el símbolo de la Reconquista.

ENTRE LAS SOMBRAS

Para bien o para mal, los Cainitas no han sido inmunes a este proceso de mitificación. Quizá porque (como se dice) rechazó su oferta de eternidad, quizá porque estaban intimidados de verdad por sus logros y porte, los Lasombra del norte de España han formado su propio culto alrededor del hombre. Es considerado adecuado para un joven Lasombra que está a punto de presentarse en la sociedad Cainita (o a los Amici Noctis), resistir un día de vigilia junto a la tumba del Cid con la esperanza de poder emular su clase, nobleza y habilidad militar. Los miembros de la Reconquista en la Sombra hacen bien, aunque su propósito en la vigilia es más para identificarse con Rodrigo de Vivar como Reconquistador. Sea como sea, la tumba del Cid es considerada lo más cercano a un santuario para muchos Lasombra guerreros y cristianos en la península, por lo menos para aquellos con menos de un siglo y medio bajo la sombra. Esto significa que también los Ashirra jóvenes e impetuosos intentan perturbar las vigiliassiempre que les resulta posible. Normalmente, los ataques se llevan a cabo sólo antes del alba; otras veces los Lasombra musulmanes influyen en mortales para interrumpir las vigiliass durante el día con la esperanza de un accidente fatal.

Se ha sugerido que el mismísimo Arzobispo Ambrosio Moncada ha intervenido y ha utilizado al abad del monasterio para asegurarse de que las vigiliass no sean perturbadas, y que lo hizo incluso antes de su Abrazo. En

cualquier caso, el entorno de la tumba siempre se encuentra misteriosamente vacío de mortales cuando un Cainita llega para presentar sus respetos al Cid. Algunos monjes del monasterio son emplazados como vigilantes a una distancia respetuosa, pero sirven sobre todo para mantener a los curiosos lejos en momentos inapropiados. Sin embargo, los Cainitas descubren que siempre pueden pasar sin dificultad.

Aunque la tumba de Rodrigo de Vivar es un símbolo tan importante, no ha sido nunca atacada personalmente. Incluso el Ashirra más impetuoso sabe que es mejor dejar al Cid como un símbolo de reverencia que como un grito de venganza. Sin embargo, a medida que la Reconquista avanza hacia el sur esto podría cambiar, y si lo hace, todo podría ocurrir a partir de ese momento.

LOS ALMOHADES

Ante el renovado avance de los cristianos, en el año 1145 Ibn Qasí, señor de la taifa de Mértola, pidió ayuda a Abd-al-Mumin, proclamado califa de los almohades ("Los que afirman la unidad de Dios"), otro movimiento religioso que había surgido en el Magreb hacia el año 1120, y que se había extendido a costa de los almorávides, derrotando al último emir almorávide en 1142. Muchos almorávides de Al-Ándalus se sometieron al nuevo califa. Pronto estalló un enfrentamiento entre almorávides y almohades por el control de los territorios musulmanes de la península, que duraría varias décadas. Por suerte para los musulmanes, la muerte del rey Alfonso VII de Castilla, provocó divisiones entre los reinos cristianos.

Finalmente, los almohades se impusieron como el nuevo gran poder en Al-Ándalus, sometiendo la mayoría de las taifas, al mismo tiempo que se extendían por el Magreb derrotando a la oposición interna y externa. Los almohades utilizaron la autoridad religiosa de su califa para introducir nuevas leyes y medidas severas para imponer la unificación religiosa. Obligaron a cristianos y judíos a convertirse al Islam o emigrar, provocando varias matanzas, al mismo tiempo que adoptaban medidas sociales rigoristas contra lo que consideraban la decadente religiosidad de los andalusíes.

En el año 1160 el califa Abd-al-Mumim llegó personalmente a Al-Ándalus, y preparó una campaña militar contra los cristianos, decidiendo que la única forma de restaurar Al-Ándalus era someter a las taifas e imponer el gobierno directo de los almohades, pero murió en 1163. Fue sucedido por su hijo Abu Yaqub Yusuf, que tuvo que hacer frente a varios levantamientos, pero emprendió la campaña militar de su padre, aunque en 1176 tuvo que regresar al Magreb, azotado por una epidemia de peste que se extendió a Al-Ándalus.

Abu Yaqub Yusuf murió en 1184, luchando contra los portugueses en Santarém, siendo sucedido por su hijo Abu Yusuf Yaqub al-Mansur, que continuó la guerra de su padre y de su abuelo, incorporando a su ejército mercenarios de origen árabe y turco. Pacificó el Magreb, agitado por varias revueltas de los sucesores de los almorávides, y desde 1190 se concentró en Al-Ándalus, derrotando al reino de Portugal y obligando a la firma de una tregua. En 1195 derrotó al rey Alfonso VIII y a los castellanos en la Batalla de Alarcos y realizó aceifas contra ellos en los años siguientes, arrasando su territorio. Sin embargo, enfermó y murió en el año 1198, cediendo el título de califa a su hijo Muhammad al-Nasir, que conquistó las is-

las Baleares, en manos de sus enemigos musulmanes, aunque perdió territorios en el Magreb.

Entre los Ashirra la situación se complicaba ante el estancamiento y derrota de los almorávides. Sin embargo, Umar al-Rashid no era un Banu Haqim que se rindiera con facilidad. Sabía que otros líderes bereberes estaban surgiendo en el Magreb y aguardó su momento. Utilizó a sus peones y finalmente apoyó el levantamiento de los almohades, entre los que se encontraban varios jóvenes guerreros fanáticos de su clan. A medida que los almohades se extendían por el Magreb a costa de los almorávides, sólo era cuestión de tiempo que dirigieran su atención hacia Al-Ándalus. Umar apoyó discretamente al califa Abd-al-Mumim, actuando desde las sombras para debilitar a las taifas que se interponían ante los almohades, como la de Ben Mardanis, gobernante de Valencia, Murcia, Jaén, Granada y Córdoba.

Los guerreros Banu Haqim acompañaron los avances de los almohades, desplazando a varios Qabilat al-Khayal del poder. Miriam bint Aisha perdió a varios de sus peones, pero al mismo tiempo inició sus propias intrigas para debilitar el poder de los recién llegados. Varios Ashirra desplazados del poder también se resentieron contra el dominio de los Banu Haqim, y algunos buscaron alianzas con los Cainitas cristianos.

LAS NAVAS DE TOLOSA

En el año 1210 el rey Alfonso VIII de Castilla inició una nueva campaña militar contra los almohades, comenzando por varias incursiones que terminaron atrayendo la atención del califa Muhammad al-Nasir. El califa almohade contraatacó con dureza, llegando a tomar la fortaleza de Salvatierra, un castillo de la Orden de Calatrava, en 1211.

Las noticias sobre este contraataque alarmaron al Papa Inocencio III, que convocó rápidamente una gran cruzada europea contra los almohades. Miles de soldados cristianos llegaron de más allá de los Pirineos bajo la dirección de los obispos de Narbona, Burdeos y Nantes. Además, otros reyes peninsulares acudieron en ayuda de Castilla: Sancho VII de Navarra, Pedro II de Aragón y Alfonso II de Portugal. De esta manera, la cruzada convocada por el Papa formó el ejército cristiano más grande en la historia de la península ibérica, que se concentró en Toledo en junio de 1212 con la intención inicial de conquistar Salvatierra.

El enorme ejército dejó Toledo el 20 de junio y atravesó la población de Malagón, donde los cruzados franceses arrasaron y mataron a toda la población (a pesar de la oposición de los castellanos). Poco después, llegaron hasta Calatrava, y los reyes ibéricos negociaron la rendición, dejando marchar a la guarnición musulmana. Ante este gesto, muchos cruzados extranjeros se marcharon, defraudados por la actitud mediadora de los castellanos por encima de la conquista. Sin embargo, lo que quedaba del ejército continuó su avance, siguiendo hasta Salvatierra.

Mientras tanto, el ejército almohade había acampado en los llanos de las Navas de Tolosa, justo al sur del paso de Despeñaperros a través de Sierra Morena. Los almohades habían bloqueado un estrecho cañón conocido como el Muradal, que el ejército cristiano tenía

que atravesar. Los cristianos consideraron la retirada, esperando una ocasión más propicia, pero los esfuerzos de un pastor local permitieron encontrar un paso desconocido, llamado el Rey.

De esta manera los dos ejércitos se encontraron finalmente el 16 de julio y comenzó la batalla. El rey Alfonso VIII de Castilla dirigía el centro del ejército cristiano, mientras Pedro II de Aragón dirigía el flanco izquierdo y Sancho VII de Navarra el derecho. Las milicias castellanas se distribuyeron por igual en las tres divisiones. Estos destacamentos de infantería estaban mezclados con fuerzas de caballería, que el rey Alfonso consideró que protegería sus flancos de una maniobra envolvente. Los almohades también recurrieron a un despliegue convencional de sus ejércitos en tres unidades a lo largo de una línea con una reserva atrás. También tenían una línea de tiradores ligeros avanzada, cuyo avance contra las líneas cristianas comenzó la batalla. Arqueros y magrebíes ocuparon el centro, mientras los ejércitos andalusíes ocuparon los dos flancos.

La batalla comenzó en serio cuando los ejércitos cristianos avanzaron rápidamente contra los arqueros musulmanes y los dispersaron mientras se dirigían directamente hacia el centro del ejército almohade, iniciándose entonces un combate desordenado y caótico. Entonces el califa Muhammad al-Nasir utilizó una parte de su reserva con la intención de rodear al ejército cristiano, provocando la retirada de algunas fuerzas cristianas. De hecho, la retirada provocó tal desconcierto, que el rey Alfonso consideró poner fin a su vida prefiriendo entrar directamente en combate que enfrentarse a una derrota tan humillante. Sin embargo, Rodrigo Jiménez de Rada, Arzobispo de Toledo, envió a sus tropas para enfrentarse a la reserva almohade, deteniendo la maniobra y estabilizando las líneas. De esta manera, los ejércitos cristianos mantuvieron la ventaja y el rey Sancho de Navarra acabó por romper las líneas almohades mediante una carga que desbordó incluso a la guardia de esclavos que protegían al califa, provocando la huida de Muhammad al-Nasir hacia Jaén. La retirada del califa destruyó la moral de los almohades, que huyeron, siendo perseguidos por los cristianos incluso durante la noche.

Al día siguiente, los cristianos se reagruparon, evaluando el número de musulmanes muertos y contando el botín. El tesoro del califa y los nobles almohades fue tan grande que se necesitaron más de dos mil asnos para llevarlo. En una carta el rey Alfonso VIII describió la victoria cristiana al Papa Inocencio III: "Para poder mostrar lo inmenso del número del enemigo, cuando nuestro ejército descansó después de la batalla durante dos días en el campamento enemigo, para todos los fuegos que fueron necesarios para cocinar comida y hacer pan y otras cosas, no se necesitó otra madera que la de las flechas enemigas y lanzas que quedaron abandonadas, e incluso con eso tan sólo quemamos apenas la mitad de ellas". Desde ese momento, el rumbo de la Reconquista se había vuelto irrevocablemente a favor de los cristianos.

LOS REINOS CRISTIANOS

La invasión musulmana del siglo VIII apenas afectó al norte de la península ibérica, una zona escasamente poblada donde se refugiaron varios nobles visigodos junto con los pueblos montañoses de

la zona. El señor visigodo Don Pelayo derrotaría por primera vez a los musulmanes en la Batalla de Covadonga, que muchos siglos después se consideraría el comienzo de la Reconquista. El rey Alfonso I de Oviedo extendió su reino ocupando el territorio de Galicia después de la retirada de los soldados bereberes desplegados allí. También devastó el valle del río Duero al sur, creando un extenso corredor entre los dominios de musulmanes y cristianos. En esta tierra de nadie tendrían lugar muchas batallas en los siglos siguientes.

Al mismo tiempo, vascos y visigodos también recuperarían su independencia al oeste de los Pirineos, dando lugar al reino de Pamplona, mientras los francos expulsaron a los musulmanes de la Septimania en el sudoeste de Francia y el nordeste de la península ibérica. Aunque el rey Carlomagno no consiguió conquistar Zaragoza en el año 778, los francos regresarían y capturaron Barcelona en el año 801, así como la mayor parte de Cataluña, dando lugar a la "Marca Hispánica", una región organizada en varios condados vasallos del reino franco. Desde entonces, Cataluña mantendría estrechos lazos con los francos en lo que se refiere a cultura y política, una larga asociación que atraería la atención de los Cárpatos franceses, que se aventurarían desde el norte en esta zona.

LOS INICIOS DE LA RECONQUISTA

Mientras los condados catalanes se unificaban mediante la diplomacia y la fuerza, el reino asturiano se concentraba en la expansión hacia el sur. El rey Alfonso II el Casto fijó su capital en Oviedo, con la intención de restaurar el reino visigodo que había existido antes de la invasión musulmana. A finales del siglo IX, su descendiente Alfonso III aprovechó las disensiones entre los musulmanes para atacar y saquear sus dominios, conquistando la poderosa fortaleza de Oporto y extendiendo su reino hasta el río Duero. Alfonso III también comenzó la repoblación de las tierras del sur que habían sido abandonadas, construyendo numerosos fuertes y castillos a lo largo del valle del Duero como defensa contra las incursiones periódicas de los musulmanes. Tan grande fue el número de estas fortificaciones en la zona, que terminó recibiendo el nombre de condado de Castilla.

Durante este período, comenzaron a escribirse las primeras crónicas de la historia de la península ibérica, y muchas de ellas enfatizaron la conexión histórica entre la monarquía asturiana y el reino visigodo que había existido antes que ella. Así terminaría naciendo el mito de la Reconquista como una forma de "recuperar" las tierras que habían sido arrebatadas de forma ilícita por los moros.

Naturalmente, esta situación favorecía los intereses de los Cárpatos cristianos. Los vampiros del clan Ventruie fueron los primeros en observar estrechamente la monarquía asturiana, esperando utilizarla como un instrumento entre los mortales para restaurar o crear un reino que abarcara toda la península ibérica, como en época de los romanos. Sin embargo, el plan demostró ser poco previsor y precipitado. Otros Cárpatos, especialmente los Lasombra y Brujah, comprendieron que el antiguo orden había desaparecido, y que una posible Reconquista cristiana de la península ibérica tardaría siglos en producirse, y a lo largo de ese período se producirían numerosos cambios de fortuna. La actitud prudente sería resistir con paciencia,

aguardando una oportunidad, mientras se extendía todo lo posible la influencia cristiana.

Sin embargo, los Ventruie mantuvieron su teoría de que el poder del Islam era débil, y sólo era necesario un golpe fuerte y preciso para acabar con el dominio de los musulmanes. Quizás los Patricios se encontraban demasiado influenciados por los mortales a los que apoyaban, pues el rey asturiano García I trasladó su capital de Oviedo a León en el año 910. Sin embargo, la confianza de los Ventruie y sus servidores era prematura, y los emires y califas de Córdoba resultaron ser más poderosos de lo que pensaban. A pesar de los ocasionales conflictos internos, consiguieron restaurar su poder en Al-Ándalus y renovar sus ataques contra los reinos cristianos.

De esta manera, el siglo X no fue el comienzo de un período de prosperidad para los cristianos, sino un largo período de litigios y cambios de suerte. Incluso la victoria del rey Ramiro II de León sobre el califa Abderramán III de Córdoba en la Batalla de Simancas (939) fue vacía. Poco después, el conde Fernán González de Castilla unificaba sus dominios y lo convertía en un dominio hereditario a espaldas de los reyes de León.

El final de siglo demostró ser todavía más problemático para los reinos cristianos, cuando el poder de los musulmanes alcanzó su auge. Embajadores de León, Navarra, Barcelona y Castilla viajaron a Córdoba para prestar homenaje al califa y en varias ocasiones tuvieron que pagar tributo. No obstante, los cristianos no abandonaron sus sueños de un reino ibérico unificado que abarcaría toda la península. Los reyes de León, en especial, consideraban que su reino debía ser el centro de la cristiandad de toda la península. Esta idea se mantuvo incluso durante el duro período en el que el general Almanzor de Al-Ándalus conquistó numerosas fortalezas y realizó destructivas incursiones que devastaron los reinos cristianos. Derrotó al conde Ramón Borrel y saqueó Barcelona en el año 985. En el año 988 saqueó León, y finalmente, en el año 997 arrasó el santuario cristiano de Santiago de Compostela (un golpe que conmocionó a la cristiandad y de la que tardaría varias décadas en recuperarse). Por suerte para los cristianos, la muerte del general Almanzor marcó el final del esplendor del califato de Córdoba, y el comienzo de una grave crisis que daría a los cristianos tiempo para recuperarse y preparar sus fuerzas para la siguiente fase de la Reconquista.

Durante este período Henri Beaucaire, un antiguo Ventruie llegado de Francia, intentó consolidarse como la principal fuerza del reino de Oviedo. Un Cainita especialmente impulsivo, era uno de los principales partidarios de la Reconquista y no dar descanso al emirato de Córdoba para evitar que se consolidara. Contó con la alianza de Silvestre Ruiz, del clan Lasombra, que, no obstante, pronto se desentendió de su aliado, prefiriendo una actitud más sutil y cautelosa en el tablero de ajedrez de la Reconquista.

Los Ventruie y también varios Lasombra, llevaron a extender el reino de León hacia el sur, participando en varios ataques personales contra los dominios musulmanes. Al mismo tiempo, también sufrieron varias rebeliones, especialmente en Galicia, donde varios Cainitas locales, especialmente de los clanes Brujah y Gangrel, no estaban de acuerdo con los planes de asturianos y leoneses. Sin embargo, estos Cainitas conquistadores recibieron una dura lección con los

ataques certeros de Almanzor. El Príncipe Henri Beaucaire cayó en letargo durante el saqueo de León, y varios de sus partidarios también fueron destruidos durante esta época. A finales del siglo X quedó claro que una estrategia de acción directa no era conveniente, y de todas formas, sus partidarios tampoco se estaban en condiciones de protestar. Durante esta época Silvestre Ruiz se convirtió en el líder de varios Cainitas, especialmente Lasombra, que habían adoptado su estrategia de sutileza y paciencia, poniendo los fundamentos de la Reconquista en la Sombra.

SANCHO EL GRANDE Y EL REINO DE NAVARRA

Los inicios del reino de Navarra se pierden en un tiempo antes de historia escrita. Aunque en teoría los habitantes de los Pirineos occidentales habían estado bajo el dominio de romanos y visigodos, lo cierto es que los vascos se mantuvieron en gran parte aislados de los grandes imperios y reinos que habían llegado y desaparecido. Las antiguas tradiciones y cultura de los vascos habían permanecido desde hacía siglos sin grandes cambios hasta bien entrada la Edad Media.

El rey Carlomagno conquistó Pamplona en el año 778, pero no fue una victoria duradera. Ese mismo año los vascos lo derrotaron en el paso de Roncesvalles, una derrota conmemorada en el poema épico de La Chanson de Roland. En los años 806 y 812 los francos volvieron a tomar Pamplona, proporcionando cierta organización local, pero a medida que el imperio creado por Carlomagno se desmoronaba, la influencia de los francos se retiró y comenzó la historia del reino de Pamplona.

El primer rey de Pamplona fue Íñigo Arista, hermano menor del duque García de Vasconia. Íñigo llegó al poder en algún momento a partir del año 810. Derrotó a los francos en la segunda Batalla de Roncesvalles (824), con la ayuda de la familia musulmana de los Banu Qasi de Zaragoza. Después de su muerte en el año 852 fue sucedido por su hijo García, que fue capturado por los vikingos y liberado a cambio de un rescate de 70.000 monedas de oro. Durante su reinado abandonó su alianza con los musulmanes de Zaragoza y se aproximó al reino de Oviedo, pero provocó la reacción de los musulmanes de Córdoba, que capturaron a su hijo y lo mantuvieron como rehén hasta después de su muerte en el año 882. Después de casi veinte años de cautiverio el rey Fortún mantuvo una política de vasallaje a los musulmanes, ante el disgusto de la población.

Sin embargo, en el año 905 el rey Fortún se retiró a un monasterio y los navarros eligieron a Sancho Garcés (que estaba casado con una nieta del rey Fortún) como nuevo rey de Pamplona. Sancho había luchado contra los musulmanes consiguiendo repetidas victorias y había añadido numerosos territorios a sus dominios personales. Antes de su muerte, había completado la reconquista de Navarra y había expulsado a los musulmanes de la zona. Uno de sus sucesores, García Sánchez, apodado el Temblón, también consiguió nuevas victorias.

Durante el gobierno de su nieto, Sancho III de Pamplona, el reino alcanzó su mayor extensión. Conquistó Pisuerga y Cea, que pertenecían al reino de León. También mediante matrimonio ad-

quirió Castilla y gobernó desde los límites de Galicia hasta los de Barcelona. Sin embargo, su reino era una propiedad privada, como era la sucesión tradicional en la época, y en el momento de su muerte en el año 1035 sus posesiones se dividieron entre sus hijos. Navarra, Castilla y Aragón se convirtieron en reinos independientes, provocando más inestabilidad, y Navarra nunca volvería a alcanzar tanta importancia. No obstante, al extender su gobierno sobre los reinos cristianos, excepto León y Cataluña, Sancho el Grande dio unos primeros pasos fugaces hacia la unificación de la península.

LOS CAINITAS DE NAVARRA

Tras la invasión musulmana, Navarra no atrajo la atención de los Ventrue o Lasombra, que prestaron más atención o vieron más potencial en otros lugares como Asturias y Cataluña. De esta manera el vacío político de Navarra fue ocupado por otros clanes sin una presencia tan importante en otros lugares de la península. Entre los Cainitas locales destacaron los Malkavian, gracias al Loco Roque, que se convirtió en Príncipe de Pamplona poco después de la conquista franca del año 812. Estableció con rapidez un dominio respetable en el territorio navarro, que atraería a otros miembros de su clan en los siglos siguientes. El terreno montañoso también atrajo la atención de los Nosferatu, que habían habitado en la zona desde tiempo inmemorial, gobernados por una misteriosa figura conocida como "La bruja de Baztán." Sin embargo, el rostro visible y deforme de los Nosferatu navarros era Ezkerra, que reclamó las montañas navarras como su dominio personal.

Cerca del año 1000 a Navarra llegó en busca de refugio un grupo de disidentes de la Herejía Cainita. Conocidos como los Apóstoles del Tercer Caín, creían que el Arzobispo Narsés de Nod era un hedonista libertino sin ninguna preocupación real o creencia sincera por la Herejía Cainita. Bajo la dirección de Bénézet, los Apóstoles utilizaron Navarra como base desde la que extenderse por la península ibérica, manteniendo su presencia durante los siglos siguientes.

La hegemonía de Navarra bajo el reinado de Sancho el Grande proporcionó más lazos con el norte de Europa, sobre todo Francia. Los peregrinos franceses fueron más y más comunes, a medida que la ruta a Santiago de Compostela se convirtió en un importante itinerario religioso para toda Europa. Durante esta época el caballero Gutierre, del clan Ventrue, trató de desplazar al Príncipe Roque, del clan Malkavian, de Pamplona. Aunque falló (y encontró su Muerte Definitiva), durante este tiempo la influencia de los Ventrue resurgió en muchos reinos cristianos. El contacto con el resto de Europa también atrajo a Cainitas de otros lugares a la península ibérica, y fortaleció a los Toreador ibéricos. La península rompía su aislamiento, entrando poco a poco en las corrientes de comercio e intercambio social de Europa.

LA RECONQUISTA CONTINÚA

La siguiente fase de la Reconquista comenzó con el desmoronamiento del califato de Córdoba, envuelto en una serie de guerras civiles que provocaron su desaparición y fragmentación en los reinos de taifas. El conde Ramón Borrell de Barcelona saqueó Córdoba en el año 1010, en venganza por las incursiones contra su dominio.

El rey Alfonso V de León también aprovechó la debilidad de sus enemigos para restaurar su reino. En el año 1017 convocó un concilio general y promulgó una serie de leyes. Por desgracia, los cristianos no consiguieron aprovechar este período de debilidad de los musulmanes, dedicándose a reanudar sus viejas disputas políticas.

Cada uno de los hijos de Sancho el Grande de Pamplona llevó el título de rey y Castilla y Aragón fueron considerados desde entonces como reinos. El rey Vermudo III de León recuperó León después de la muerte de Sancho, pero Fernando I lo derrotó y mató en el año 1037. Al tomar posesión del reino de León, también asumió el título de "emperador", una actitud audaz que implicaba un mayor poder del que realmente tenía. Durante los siguientes años el rey Fernando de León intentó hacerse con el control de toda la península derrotando a sus hermanos y sometiendo al vasallo a las taifas musulmanas vecinas.

Mientras tanto, el conde Ramón Berenguer I de Barcelona fomentaba los intereses de sus dominios, manteniendo relaciones con los nobles de los estados del Languedoc en el sur de Francia. También publicó una serie de textos legales que serían recopilados en la ley conocida como los Usatges de Barcelona ("Usos de Barcelona"). La relación entre Cataluña y el sur de Francia se mantendría durante los siglos siguientes mediante matrimonios y diplomacia, interviniendo en los ocasionales conflictos. Estas relaciones también garantizaron la presencia continuada de los Toreador, interesados en los intercambios comerciales y culturales.

Siguiendo el ejemplo de su padre, el rey Fernando I de León dividió su reino entre sus hijos: Alfonso VI recibió León, García II recibió Galicia y Sancho II recibió Castilla. Pronto los hermanos comenzaron a luchar entre sí y García fue depuesto y encarcelado, muriendo en prisión décadas después. Después Sancho se volvió contra Alfonso, pero fue asesinado durante el asedio de Zamora en el año 1072. De esta manera Alfonso VI consiguió las coronas de Castilla, Galicia y León. Antes de reconocerlo como nuevo rey, la nobleza castellana exigió a Alfonso que jurara que no había participado en el asesinato de su hermano, lo que hizo con presteza. La verdad de su juramento nunca se ha aclarado, aunque existen evidencias circunstanciales que parecen señalarlo como responsable. Entre los nuevos vasallos castellanos de Alfonso se encontraba Rodrigo Díaz de Vivar, que sería conocido como El Cid. Rodrigo sufrió la desconfianza y la envidia de sus rivales en la corte del nuevo rey, y terminó siendo condenado al destierro. Tiempo después se ganó la vida como mercenario, primero para el rey musulmán de Zaragoza y después para el rey de Valencia, a quienes sirvió admirablemente. Sus hazañas inspiraron a mortales y Cainitas (como siguen haciendo incluso tras su muerte).

Al principio Alfonso VI convirtió a muchas taifas musulmanas en sus vasallos, exigiéndoles elevados tributos. Sin embargo, su deseo de grandeza lo llevaron a continuar la conquista y tratar de unificar la península ibérica. La conquista de la importante ciudad de Toledo en el año 1085 no sólo extendió las fronteras de sus dominios hasta el río Tajo, sino que también tuvo un importante valor simbólico, ya que Toledo era la antigua sede de la monarquía visigoda, lo que animó el deseo del rey Alfonso por alcanzar la unidad

de toda la península. Tomó el título de “Emperador de Toledo” y de “Emperador de España,” y bajo su poder convivieron cristianos, judíos y musulmanes.

Muchos Lasombra acudieron a Toledo, entre ellos el Arzobispo Onofre, que se convertiría en el poder dominante de la ciudad desde entonces. Curiosamente, el antiguo Silvestre Ruiz prefirió asentarse en la villa de Madrid, conquistada por los castellanos en el año 1082, y que parecía tener una importancia más discreta. Los líderes de la Reconquista en la Sombra, en su mayor parte Lasombra, pero también unos pocos Brujah, Toreador y Ventrue, con frecuencia se reunirían en la ciudad para trazar sus planes de futuro.

La caída de Toledo constituyó una derrota aterradora para los musulmanes, que llamaron en su ayuda a los almorávides, un movimiento rigorista bereber del Magreb. Los almorávides llegaron a la península y derrotaron al rey Alfonso en la Batalla de Sagrajas en 1086. También conquistaron las taifas musulmanas independientes en un esfuerzo por restaurar la unidad perdida de Al-Ándalus. Sólo consiguieron un éxito parcial, y a menudo se enfrentaron a los andalusíes, pero su poder militar era tan grande que el rey Alfonso VI tuvo que mantenerse a la defensiva durante el resto de su reinado, deteniendo el avance de la Reconquista durante un tiempo. Fue durante esta época que el Cid rechazó con éxito el ataque almorávide contra el reino de Valencia, manteniendo la ciudad en manos cristianas. No obstante, después de su muerte en el año 1099 la ciudad terminaría cayendo ante los almorávides.

Las victorias almorávides alarmaron a los cristianos, y ampliaron el alcance de la Reconquista, provocando la llegada de caballeros y soldados de muchos países del norte de Europa, especialmente de Francia. Los caballeros y cruzados franceses tomaron las armas y lucharon al servicio de los reinos cristianos contra los musulmanes. Además de ayudar militarmente, también trajeron usos y costumbres de otros países de Europa. El Papa Gregorio VII pidió a los reinos ibéricos que aceptaran la liturgia romana en lugar de la mozárabe, que había sido utilizada durante siglos. Algunos Lasombra, como Silvestre Ruiz, consideraron que la uniformidad sería útil, fortaleciendo los lazos con el resto de la Iglesia de Europa, el principal apoyo internacional a la Reconquista. Sin embargo, otros Cainitas temían que el incremento del poder de la Iglesia terminara debilitando su propia autoridad. El Papa Gregorio también intentó ejercer la soberanía papal sobre los reinos ibéricos, pero pocos monarcas estaban dispuestos a aceptar semejante sumisión y el Papa no insistió sobre el asunto. Sin embargo, poco a poco la posición de la Iglesia en la península ibérica se fortaleció, un hecho que los Cainitas no dejaron de notar y viendo el cambio de los tiempos, la mayoría de los clanes se dedicaron a abrazar un número cada vez mayor de sacerdotes, monjes y clérigos, en un esfuerzo por asegurar su influencia en el futuro. Durante este período Silvestre Ruiz se fijó en el joven Ambrosio Luis Moncada, un prometedor y ambicioso clérigo, que, sin tener una presencia destacada, se mostraba especialmente hábil manipulando desde las sombras.

Tras una serie de enfrentamientos con su madre Urraca, Alfonso VII se convirtió en rey de León en el año 1126. En el año 1135 se coronó emperador para reafirmar las aspiraciones de su reino sobre

toda la península. Sin embargo, la proclamación del nuevo reino de Portugal y la unión del reino de Aragón y el condado de Cataluña dificultaron su proyecto imperial.

De nuevo los Ventrue veían frustradas sus esperanzas imperiales por los mismos mortales a los que esperaban manipular. El Príncipe Enrique de León (anteriormente Henri de Beaucaire), que había despertado de su letargo, montó en cólera, acusando a los Lasombra de sabotear sus esfuerzos. Y en verdad los Lasombra no tenían ningún deseo de ver un reino unificado en manos de los Ventrue. Los enfrentamientos entre ambos clanes se tradujeron en más luchas internas entre los reinos cristianos de la península durante el siglo XII.

Mientras tanto el rey Alfonso I de Aragón, conocido como el Batallador, extendió las fronteras de su reino hasta el río Ebro, conquistando la ciudad de Zaragoza en el año 1118. Después avanzó en territorio musulmán, llegando hasta el reino de Granada, donde liberó a numerosos mozárabes y se los llevó a Aragón. Debido a la presencia almorávide, muchos cristianos abandonaron el territorio musulmán, fortaleciendo la población de los reinos cristianos. Varios Cainitas, especialmente Toreador, también acompañaron a estos mozárabes, o abrazaron entre ellos, interesados por los aportes culturales que traían con ellos.

Antes de morir, el rey Alfonso de Aragón donó sus reinos a las órdenes militares de Hospitalarios y Templarios, así como a la Iglesia del Santo Sepulcro en Jerusalén. Sin embargo, los aragoneses rechazaron el testamento, temiendo que los monjes guerreros, entre los que se encontraban numerosos franceses, ejercieran un control todavía mayor sobre su país. Los navarros, que desde el año 1076 habían sido gobernados por los reyes de Aragón, eligieron a García IV Ramírez como su monarca, mientras que los aragoneses pidieron a Ramiro, hermano del difunto rey, que abandonara la vida monacal y aceptara la corona. Ramiro se mostró reticente, pero terminó aceptando y abandonó su retiro el tiempo suficiente para ser coronado como Ramiro II, casarse con Inés de Poitou, y engendrar una hija, Petronila, que podría heredar el reino. Poco tiempo después regresó al monasterio y retomó la vida que había abandonado.

En el año 1137 Petronila se desposó con el conde Ramón Berenguer IV de Barcelona, que tomó la administración del reino de Aragón. Su hijo, Alfonso II, unió el reino de Aragón y el condado de Barcelona, a pesar de las diferencias culturales y sociales.

Entre los Cainitas, en principio las rivalidades entre Lasombra y Toreador no parecían augurar un futuro prolongado a esta unión política, pero con el tiempo y a pesar de las intrigas de los no muertos, la unión se prolongó y el reino de Aragón se benefició de su salida al mar, convirtiéndose en una potencia marítima cuya influencia y alcance se extendió más allá de los confines de la península ibérica, en el Mediterráneo y el sur de Francia. Sin embargo, la Corona de Aragón estaba lejos de ser un reino unificado, manteniendo una diversidad de leyes y tradiciones en las sucesivas posesiones que fue añadiendo con el paso del tiempo.

Cuando el imperio almorávide se derrumbó debido a los enfrentamientos internos con los andalusíes, los reinos cristianos intentaron aprovechar la situación. Incrementaron los ataques contra los musulmanes y enfrentaron a las diversas facciones y taifas entre

ellas, además de imponerles elevados tributos. Durante este período también se incrementó la ayuda de otros reinos europeos. En contraste a la división y enfrentamientos entre los musulmanes, en la segunda mitad del siglo XII los reinos cristianos ibéricos cooperaron entre ellos, repartiéndose zonas de influencia y mostrando solidaridad ante las ocasionales reacciones y ataques de los musulmanes.

El Príncipe Enrique de León no parecía haber aprendido durante su letargo los peligros de la acción directa contra los musulmanes. En contra del consejo de sus chiquillos, abandonó su dominio y se dirigió hacia el sur, hacia Toledo, para estar cerca de los campos de batalla de la Reconquista. Acompañó al rey Alfonso VII de León en varias expediciones, e intentó conquistar los dominios de Cáceres y Badajoz. Sin embargo, sería atacado por varios guerreros Assamitas, siendo destruido en el año 1136. Su muerte provocó la división entre los Ventrue ibéricos, que aun así conservaron importantes dominios como Oviedo y León.

Por su parte, Silvestre Ruiz y los Lasombra, aunque también mantenían su influencia en el ámbito militar, fortalecieron su influencia eclesiástica. Ambrosio Luis Moncada, un prodigio neonato, consiguió adquirir una considerable influencia eclesiástica en los reinos cristianos, especialmente en Castilla y Aragón. Sus servidores a través de las órdenes religiosas no sólo fomentaban la Reconquista, sino que además también detuvieron la expansión de la Herejía Cainita, que quedó reducida a unos pocos enclaves en el norte de la península.

EL AUGE DE CASTILLA Y ARAGÓN

Al principio, la llegada de los almohades puso a los reinos cristianos a la defensiva, pero no estaban dispuestos a abandonar sus políticas expansionistas. Así, el rey Alfonso VIII de Castilla y el rey Alfonso II de Aragón firmaron el Tratado de Cazorla en el año 1179, en el que delimitaban las partes del territorio musulmán que quedarían bajo la jurisdicción de sus respectivos reinos a medida que la Reconquista se extendía. El reino de Castilla obtuvo derechos de conquista sobre Andalucía y Murcia, mientras que Aragón se quedaría con Valencia. Sin embargo, Alfonso VIII de Castilla no quería limitar sus conquistas a los musulmanes, y pronto dirigió su atención hacia los reinos de Navarra y León. Aunque obtuvo algunas ganancias territoriales, también debilitó la unión que los cristianos habían mantenido durante décadas. De esta manera el rey castellano se encontraba solo cuando sufrió una derrota desastrosa en la Batalla de Alarcos (1195) al sur de Toledo.

A pesar de las ambiciones del rey de Castilla, la amenaza de los almohades terminó obligando a los otros reinos cristianos a aliarse con él, y con la cooperación renovada llegó el éxito. Sancho VII de Navarra y Pedro II de Aragón se unieron a Alfonso VIII, junto con tropas leonesas y portuguesas, y en el año 1212 triunfaron sobre los almohades en la Batalla de las Navas de Tolosa. Esta notable victoria significó el principio del fin del imperio almohade en la península ibérica y por primera vez en siglos los territorios de Andalucía se abrieron a la conquista cristiana. El final de la Reconquista ya sólo era cuestión de tiempo.

LA CRUZADA ALBIGENSE

A pesar de la unión dinástica, la Corona de Aragón consistía en dos reinos unidos por la corona, pero separados en su administración. Como rey de Aragón, el monarca era uno de los principales participantes en la Reconquista. Como conde de Barcelona, también mantenía fuertes lazos con el sur de Francia, donde varios señores franceses eran sus vasallos, entre ellos los gobernantes de Montpellier y Tolosa. Cuando el Papa Inocencio III proclamó una cruzada contra los albigenses en el año 1209, el rey Pedro II de Aragón se vio arrastrado al conflicto. No sentía ninguna simpatía por los herejes, pero le preocupaba que la presencia de los cruzados franceses debilitara a sus vasallos y su propio poder sobre ellos. De esta manera, intervino directamente en la cruzada en favor de sus vasallos, algunos de los cuales eran afines a los albigenses.

Aunque al principio el rey Pedro II actuó como mediador y alcanzó acuerdos con los cruzados, finalmente el fracaso de las negociaciones llevó a las acciones militares y a la excomunión del monarca. En el año 1213, con un ejército formado por aragoneses, catalanes y occitanos, el rey de Aragón se enfrentó con los cruzados en la Batalla de Muret, donde el rey murió durante la batalla, provocando la derrota de sus huestes. El joven príncipe Jaime, huérfano de padre y madre, se convirtió en su sucesor.

Muchos Cainitas del sur de Francia, especialmente Brujah y Toreador, huyeron ante el avance de los cruzados, refugiándose en Aragón y Cataluña. Entre ellos también se encontraban varios seguidores de la Herejía Cainita y de los Apóstoles del Tercer Caín, que instalaron varios refugios en el reino.

LA DEBILIDAD DE NAVARRA

Después del asesinato de Sancho IV de Navarra en el año 1076, Alfonso VI de Castilla y Sancho Ramírez de Aragón gobernaron conjuntamente en Navarra. Las ciudades al sur del Ebro y el señorío de Vizcaya pasaron al reino de Castilla, mientras que el resto de Navarra fue a parar al reino de Aragón, que conservó el territorio navarro hasta 1134. Alfonso I el Batallador de Aragón amplió el territorio de Navarra, conquistando Tudela y avanzando hacia Burgos, extendiendo sus fronteras.

Cuando Alfonso I murió, Navarra y Aragón volvieron a separarse. En Aragón el hermano de Alfonso, Ramiro II, se convirtió en rey. En Navarra, García Ramírez, un nieto de Sancho III el Grande, ocupó el trono. García fue un rey débil, que tuvo que ceder la Rioja a Castilla en el año 1136, además de convertirse en vasallo del rey castellano, acompañándolo en sus campañas militares.

Su hijo Sancho VI el Sabio, fue un mecenas de las ciencias y las artes, así como un estadista competente, que fortificó Navarra en todos los sentidos. También emitió cartas constituyentes a varios pueblos y nunca fue derrotado en batalla. El reinado de su sucesor, Sancho VII el Fuerte, tuvo más problemas. Se apropió de los tributos de iglesias y conventos, aunque a cambio les concedió amplios privilegios. En el año 1198 regaló al Arzobispo de Pamplona sus palacios y propiedades en la ciudad, un regalo que fue confirmado por el Papa Inocencio III en 1199. Mientras se encontraba en África en

una expedición contra los almohades, los reyes de Castilla y Aragón invadieron Navarra, que perdió territorios a manos de sus vecinos cristianos.

La mayor victoria de Sancho VII el Fuerte fue su participación en las Navas de Tolosa en 1212, que aseguró la victoria de los cristianos sobre el califa Muhammad al-Nasir, aunque el futuro del reino de Navarra quedaba limitado, al no poder extenderse territorialmente y con frecuencia afectado por las intrigas de los reinos vecinos.

PORTUGAL

Alfonso Enríquez, primer rey de Portugal, consiguió mediante la guerra y la diplomacia la independencia de su país, que anteriormente había sido un condado del reino de León, así como la expansión de sus fronteras hacia el sur mediante las conquistas a los musulmanes. Cuando Alfonso subió al trono, los musulmanes ocupaban más de la mitad del reino que un día gobernaría. Cuando su primo Alfonso VII de León se proclamó emperador, él mismo se proclamó rey de Portugal en 1139, aunque sólo años después conseguiría el reconocimiento.

Durante su reinado, Alfonso I intentó protegerse de las demandas del emperador de León sobre sus reinos. Con esta intención, en el año 1143 se declaró vasallo del Papa Lucio II de Roma, ofreciendo su reino a la Iglesia. Además, prometió que él y sus sucesores pagarían un tributo feudal anual de cuatro onzas de oro a la Santa Sede. El Papa ratificó este acuerdo, tomando Portugal bajo su protección y reconociendo su independencia. En el año 1179 otro Papa, Alejandro III, confirmó a Alfonso I como rey de Portugal, marcando el comienzo real de este nuevo reino de la península ibérica.

Tras la confirmación del Papa, Alfonso Enríquez dejó de tratar de extender sus dominios entre los ríos Miño y Duero hacia el norte y el este, para no entrar en conflicto con el rey de León, una situación que trató de evitar por todos los medios. En cambio, dirigió su atención hacia los territorios del sur en manos de los musulmanes, lanzando incursiones regulares y utilizando diversas estrategias para sorprender a sus enemigos, atacando sus emplazamientos incluso de noche. En 1147 tomó la ciudad de Santarém, considerada casi inexpugnable, y ese mismo año, después de un asedio de cuatro meses, la gran ciudad de Lisboa cayó en sus manos. En esta gran victoria el rey de Portugal recibió la ayuda de una flota de 164 naves que se dirigía a Tierra Santa durante la Segunda Cruzada. Cuando Lisboa estuvo segura como parte del reino de Portugal, Alfonso I la declaró su nueva capital, nombrando a un inglés llamado Gilbert como su obispo, y transportando las reliquias de San Vicente a la nueva catedral.

La conquista de Lisboa marcó el principio de una larga y exitosa cooperación entre el reino de Portugal y los cruzados, muchos de los cuales se quedaron en el país para ayudar en la Reconquista. De hecho, el rey Alfonso no intentó conquistar la ciudad musulmana de Alcaer do Sal hasta la llegada de otro grupo de cruzados en el año 1158. Con su ayuda, las ciudades de Évora y Beja también cayeron en su poder. Por desgracia, la habilidad militar del monarca era mucho mejor que su capacidad de gobierno, y a los pocos años los musulmanes recuperaron todos los territorios al sur del río Tajo, y pasó los

últimos años de reinado tratando de mantener la unidad de su reino. Sin embargo, el balance general no fue para nada negativo. Cuando murió en el año 1185, la independencia del reino Portugal había quedado asegurada, su tamaño se había duplicado y su lucha continuada contra los musulmanes se hizo famosa en Europa, logrando más que muchos de sus contemporáneos.

Desde la perspectiva de los Cainitas, el rey Alfonso I había liberado la parte más occidental de la península ibérica del dominio de los Ashirra, y varios antiguos Brujah de época visigoda obtuvieron un dominio propio. Sin embargo, pronto otros clanes se sintieron interesados por el nuevo reino, y la alianza del rey con la Iglesia atrajo a varios Cainitas del clan Lasombra, que comenzaron a extenderse por Portugal. Brujah y Lasombra a menudo chocaron entre ellos, abriendo a su vez una vía de entrada para la Herejía Cainita y los Apóstoles del Tercer Caín.

El sucesor de Alfonso, Sancho I, continuó con el proyecto de la Reconquista, conquistando la región del Algarve en el sur. Sin embargo, la llegada de los almohades desplazó de nuevo las fronteras de Portugal hasta el río Tajo durante un tiempo. El rey Sancho resistió el avance de los invasores con resolución, negándose a reconocer la derrota. Construyó pueblos y colonizó los territorios ganados con esfuerzo, ganándose así el apodo del Repoblador. El monarca también obtuvo fama de avaro, amasando una gran riqueza con sus frecuentes incursiones contra los territorios de los musulmanes.

Tras su ascenso al trono, Sancho solicitó y obtuvo la confirmación del Papa de Roma de su título de rey, como una forma de protegerse de sus vecinos cristianos, muchos de los cuales pensaban en añadir Portugal a sus dominios. El propio Sancho no mostró mucho interés por pagar a la Santa Sede el tributo prometido por su padre, y en la práctica los reyes de Portugal dejaron de pagarlo después de su muerte (una señal de que la posición del reino ya no era tan incierta como para que la protección papal fuese tan importante).

Los Cainitas portugueses pusieron obstáculos adicionales para reducir la influencia eclesiástica y evitar la expansión del poder de los Lasombra o de la Herejía Cainita dentro del seno de la Iglesia. Los Brujah preferían ganar su influencia a través de soldados y guerreros en lugar de clérigos.

El rey Sancho continuó confiando en los cruzados en sus guerras contra los musulmanes. Además, también contó con el apoyo de órdenes militares como Templarios y Hospitalarios, a quienes concedió gran riqueza e influencia a cambio de su protección en los castillos y poblaciones fronterizas de su reino. El monarca también fue un hombre supersticioso que solía consultar a astrólogos y videntes para pedirles consejo en muchos asuntos de estado. De hecho, se dice que una mujer sabia viajaba de forma habitual en su compañía, para gran consternación del clero, que se preocupó de la influencia que podía causar sobre su fe cristiana.

Tales preocupaciones estaban bien fundadas, pero no por las razones que el clero sospechaba. El canciller Julián de Sancho había estudiado derecho romano en la Universidad de Bolonia, y había intentado incrementar la autoridad del rey a costa de la Iglesia. Por ejemplo, el monarca intervino en una disputa entre el obispo de Oporto y los habitantes de esa ciudad, fallando en contra del

obispo. El Papa Inocencio III revocó la decisión y castigó a Sancho poniendo a Portugal en interdicción eclesiástica (un castigo que el rey se limitó a ignorar). De igual manera, entró en conflicto con el obispo de Coímbra, a quien encarceló y trató con gran crueldad. De esta manera, el rey Sancho demostró ser el más práctico de los monarcas ibéricos, siguiendo la Reconquista por razones completamente personales en lugar de religiosas.

Durante su reinado, el rey Sancho atacó los derechos y privilegios de la Iglesia. En particular se negó a reconocer la jurisdicción de las cortes eclesiásticas. Tampoco aceptó la inmunidad de los clérigos al servicio militar, una situación que provocó muchos conflictos con las autoridades eclesiásticas. Aunque hizo algunas concesiones antes de su muerte, las disputas que inició con la Iglesia continuaron durante los reinados posteriores. Durante un siglo, el clero y la corona de Portugal estuvieron enzarzados en un forcejeo sobre los límites de sus poderes respectivos. Estas disputas terminaron por debilitar el poder del reino y lo convirtieron en un objetivo apetecible ante el poder creciente de los reinos vecinos, algunos de los cuales deseaban incorporar su territorio y riquezas.

Los primeros reyes de Portugal premiaron el servicio honorable con grandes concesiones de tierras. En estos territorios cedieron la jurisdicción real. Cuando sus propietarios morían sin herederos, los terrenos pasaban a menudo a manos de la Iglesia. Con el tiempo había tantas partes del reino que eran propiedad de monasterios o nobles que el resto no producía suficientes ingresos para afrontar los crecientes gastos del gobierno. Los monarcas portugueses trataron de superar la dificultad mediante una revocación de concesiones, que como es natural se encontró con una gran resistencia por parte de la nobleza y el clero.

En el año 1211 moría el rey Sancho y subía al trono su hijo Alfonso II, que tuvo la precaución de confirmar su pacto con la Santa Sede. Aunque Alfonso II fue en general un rey pacífico, sus seguidores participaron junto a otros reinos en la victoria cristiana de las Navas de Tolosa en el año 1212.

LOS ÚLTIMOS AÑOS

Tras la victoria de las Navas de Tolosa, la frontera cristiana avanza hacia el sur rápidamente, pero no son años de simple rendición. En las tierras musulmanas la batalla crea un vacío de poder que aprovechan algunas de las taifas restantes, siendo las más importantes Murcia y Arjona. Murcia se convierte en un centro de resistencia contra los reinos cristianos y un refugio para grupos de Ashirra, esperando contraatacar a los enemigos de su fe. Arjona,

por otro lado, se convierte en un reino vasallo de Castilla, incluso llegando a ayudar a los castellanos contra otras taifas. Este movimiento práctico le permite extender sus fronteras a costa de otros dominios circundantes, especialmente Granada. A finales del siglo XIII la única taifa que queda es el reino de Granada y territorios en litigio entre los reinos cristianos y el decadente imperio almohade, que se derrumba poco a poco.

La muerte del rey Pedro II de Aragón en la Batalla de Muret es un golpe a la influencia de Cataluña en el sur de Francia, del que nunca llega a recuperarse. El nuevo rey, Jaime I de Aragón, dirige su atención hacia el sur, utilizando el poder naval de su reino para conquistar el reino corsario de Mallorca en el año 1229, con lo que la Corona de Aragón comienza a extenderse por el Mediterráneo. La conquista del reino de Valencia resulta más difícil, especialmente cuando Jaime se entretiene con la sucesión del reino de Navarra, cuyo rey Sancho VII muere sin herederos, provocando la aparición de varios pretendientes. Al final el sobrino de Sancho, Teobaldo de Champaña hereda el reino en el año 1234.

En el oeste, el rey Alfonso IX de León extiende su reino hacia el sur, capturando Mérida y Badajoz, y cuando muere en el año 1230, su hijo Fernando III, que ya es rey de Castilla desde 1217, consigue unificar las dos coronas, creando el reino más poderoso de la península. Fernando emprende entonces una serie de campañas en Andalucía, arrebatando Córdoba a los almohades en el año 1236, junto con otros territorios que caen en los años siguientes.

Alfonso II de Portugal también continúa la Reconquista, pero las viejas disputas con la Iglesia surgen de nuevo. El monarca confisca las propiedades eclesiásticas y obliga a los clérigos a acudir a los jueces del reino y participar en las guerras contra los musulmanes. El Arzobispo de Braga convoca una asamblea de obispos que acusan al rey de varios crímenes, incluso haber renunciado a la fe cristiana, y el monarca reacciona confiscando los bienes del arzobispo, que huye a Roma. El Papa Honorio envía tres obispos para tratar de resolver la situación, pero al negarse el monarca, es excomulgado. Posteriormente el Papa amenaza con liberar a los súbditos portugueses de su lealtad al rey y entregar el reino a cualquier príncipe que desee tomarlo. Amenazado con la pérdida del reino Alfonso II acepta realizar concesiones, aunque lo cierto es que no cambia su política antes de su muerte en el año 1223. Su hijo Sancho II firma un tratado con el Papa que incumple de manera sistemática, más atento a la situación militar del reino. Como resultado, la nobleza, los mercaderes y el clero de Portugal comienzan a conspirar para deponer al rey.

CAPÍTULO DOS: LOS DOMINIOS IBÉRICOS

"De Castiella la gentíl exídos somos aca, Si con moros no lidiaremos, no nos daran del pan ."
— *Cantar del mío Cid*

Los reinos ibéricos son el producto de siglos de invasiones y conquistas, y en ocasiones el éxito de individuos especialmente ambiciosos. Este hecho ha afectado a los territorios de manera profunda y duradera, introduciendo una mentalidad de asedio y desconfianza, en la que las disputas a menudo se solucionan mediante la fuerza de las armas en lugar de la diplomacia.

A principios del siglo XIII, después de siglos de sucesivas invasiones (ya sean cartagineses, romanos, visigodos o musulmanes) los reinos existentes son el resultado de la forja de una civilización nueva, que ha heredado y trascendido las sucesivas culturas del pasado, donde diversos pueblos se han fusionado de manera increíble y a la vez aterradora. Las contradicciones a menudo son la marca de estos reinos jóvenes y vibrantes. Incluso el más antiguo de ellos tiene poco más de quinientos años, y otros han existido durante apenas un siglo. Por consiguiente, esta juventud también aporta un dinamismo poco frecuente en otros lugares de Europa.

Pero esta situación política también es el producto de un largo legado de derramamiento de sangre, guerras civiles, invasiones, traiciones y conflictos. Los reinos ibéricos atraen a hombres y mujeres por muchas razones. En esta época nueva y estos reinos nuevos existen muchas oportunidades, a medida que la amenaza del Islam es expulsada y se conquistan nuevos territorios y conocimientos. Estas ganancias potenciales atraen a soldados, comerciantes, sacerdotes y eruditos a la península ibérica. Además, la riqueza de los reinos musulmanes sólo es excedida por la avaricia de quienes ansían hacerse con ellos.

Como la llama que atrae a las polillas, los reinos cristianos de la península también atraen a visitantes Cainitas. Muchos, sobre todo neonatos, acuden por las mismas razones que sus compañeros mortales: dar testimonio del plan que Dios despliega ante sus ojos y reclamar la tierra reconquistada para ellos. La aventura les llama a través de profundos bosques, áridas mesetas y montes escarpados, convirtiéndolo en un destino atractivo. Igualmente, la fuerza de la fe en estos reinos resulta contagiosa, y los Cainitas con inclinaciones espirituales no pueden evitar sentir que la mano de Dios está

actuando en estas tierras, ofreciendo la promesa de la redención a quienes buscan la verdad. Sin embargo, la fe no es sólo un consuelo personal sino también una herramienta poderosa para manipular: no todos los que actúan en nombre de la cruz lo hacen por amor a Cristo. Muchos mortales y Cainitas tienen objetivos menos piadosos, y la confusión y el caos que a menudo acompañan a las conquistas les ofrecen la oportunidad de lograrlos.

Entre bastidores, las diversas facciones Cainitas se enfrentan, cada una intentando utilizar el poder de los reinos ibéricos para sus propios propósitos. En estos momentos, la alianza poco firme de los Lasombra cristianos tiene una clara superioridad. Durante siglos los Magistri aguardaron pacientemente, esperando el momento apropiado para atacar, lo que les permitió ocupar el espacio de los impulsivos señores Ventrue que arriesgaron demasiado pensando en obtener una ganancia fácil...y perdieron. Algunos Brujah, derrotados hace siglos, también se han ganado respeto, especialmente en el nuevo reino de Portugal, donde han arraigado nuevas ideas. Los Toreador también se encuentran intrigados por la belleza que pueden encontrar en estas tierras empapadas de sangre, y tratan de salvar lo que pueden en medio del fragor de las batallas. Otras facciones Cainitas también se encuentran presentes, tratando de encontrar un lugar o defender sus territorios, reflejando los esfuerzos de los grupos mortales que sufren y se esfuerzan bajo la garra de hierro de la Reconquista.

A pesar de todo su dinamismo y fuerza, los reinos ibéricos también ofrecen una imagen de tristeza y melancolía, un brillante futuro que se compra con sangre y lágrimas y la visión de un mundo que termina. Al contrario que los Cainitas, los mortales no suelen ser conscientes de las consecuencias del breve instante que dura sus vidas. Aunque están dispuestos a sacrificarse por sus hijos y las generaciones futuras, no lo hacen sin el remordimiento de que nunca verán el fruto de sus esfuerzos. Mientras los Lasombra tejen sus planes y los Brujah diseñan sus utopías, los mortales de estos reinos se aferran al presente, luchando por mejorar sus vidas y crear un futuro para sus hijos.

LA CORONA DE ARAGÓN

Reino de Jaime/Jaume I el Conquistador, rey de Aragón, Mallorca y Valencia; conde de Barcelona, vizconde de Carladés, barón de Omeladés, vizconde de Fenolleda (hasta 1258).

JAIME I DE ARAGÓN

Hijo de Pedro II de Aragón y de María de Montpellier, tuvo una infancia difícil, ya que su padre repudió a su madre y lo rechazó al nacer. La muerte de Pedro II en la Batalla de Muret y de su madre repentinamente, lo dejaron huérfano y bajo la tutela de Simón de Monfort, enemigo de su padre, quien se vio obligado a entregarlo a los nobles aragoneses por la presión del Papa Inocencio III. En 1214 fue proclamado rey de Aragón con sólo seis años, siendo declarado mayor de edad con diez, pasando su infancia bajo la tutela de los caballeros Templarios.

Durante los primeros años de su reinado tuvo que enfrentarse a varios levantamientos de la nobleza aragonesa, dirigidos por su tío Fernando, que terminaron con la intervención del Papa. Una vez pacificado su reino, consiguió la estabilidad necesaria para comenzar una serie de campañas contra los musulmanes.

En el año 1228 y apoyado por los mercaderes catalanes, que sufrían los ataques de los piratas de Mallorca, conquistó la mayor parte de las islas Baleares al año siguiente, creando un nuevo reino bajo la Corona de Aragón. En el año 1231 emprendió la conquista de los territorios valencianos, en una serie de campañas que no terminarían hasta 1245, y con los que formó un nuevo reino.

VIOLANTE DE HUNGRÍA

Hija del rey Andrés II de Hungría y de Yolanda de Courtenay, contrajo matrimonio con Jaime I de Aragón en 1235. En principio se pensó que su dote aportaría territorios y recursos, pero el reino de Hungría se encontraba en medio de una grave crisis.

Violante ha participado activamente en la política de la Corona de Aragón, tratando de enemistar al monarca con los hijos de su primer matrimonio con Leonor de Castilla, y ha impulsado la conquista del reino de Valencia, recibiendo varios territorios en el norte del reino que ha cedido a los nuevos pobladores. En 1243 intervino en el Tratado de Almizra, que repartía la conquista de los territorios de Al-Ándalus entre los reyes de Aragón y Castilla.

EL REINO DE ARAGÓN

CAINITAS DE ARAGÓN

Alfonso Palacios (Lasombra de 8ª Generación): Médico deshonrado.

Obispo Arnaud (Lasombra de 8ª Generación): Hereje de la Ciudad de Dios.

Ferrán Martín (Toreador de 9ª Generación): Príncipe de Teruel.

Flavio Sidonio (Ventrué de 6ª Generación): Príncipe de Zaragoza.

Julián Ambós (Lasombra de 9ª Generación): Príncipe de Jaca

Rufus (Gangrel de 6ª Generación): Señor de los Pirineos.

El reino de Aragón deriva su nombre de un afluente del río Ebro cerca de Alfaro. El río forma una elipse irregular, limitada al norte por los Pirineos centrales, al este por Cataluña y Valencia, al sur por Valencia y Castilla y al oeste por Navarra y Castilla. En el país se encuentran algunos de los terrenos más montañosos de la península ibérica (y quizás de Europa). Aragón está rodeado al norte por los Pirineos, al oeste por las montañas del Moncayo y al sur por los Montes Universales y la Sierra de Gúdar.

El río Ebro atraviesa el país de noroeste a sudeste. Casi todos los demás ríos del reino son sus afluentes. Estas condiciones topográficas han vuelto muy fértiles las tierras de Aragón. Además, las montañas están recubiertas de extensos bosques y los frutos son abundantes. En contraste, numerosas partes del país son especialmente áridas y carecen de agua, lo que ha llevado a que la población sea relativamente baja en algunos lugares.

JACA

La ciudad de Jaca está situada al norte del reino de Aragón, en el valle del río que dio su nombre al reino, cerca de los montes Pirineos. Originalmente recibía el nombre de Iaca, y era la capital de los iacetanos, un pueblo de pastores montañoses. Fue conquistada por los romanos en el año 195 a.C., para acabar con sus correrías contra los pueblos del sur, aliados de Roma. Durante el periodo romano se convirtió en un punto de vigilancia de los caminos de los Pirineos, a menudo frecuentados por bandidos que utilizaban las montañas como escondite.

Cuando los musulmanes invadieron la península ibérica en el siglo VIII, la zona se convirtió en un refugio para los cristianos que huían del sur, que pronto pasó a formar parte como condado de la Marca Hispánica establecida por Carlomagno en el siglo IX. Hacia el año 920 el rey Galindo II de Pamplona repobló la zona y la incorporó a su reino. Por aquel entonces, Jaca era poco más que una fortaleza con escasos habitantes, que dependía del vecino monasterio de San Pedro de Siresa. Controlaba el estratégico paso de Somport, que permitía el paso entre Francia y la península ibérica desde época antigua, y que se convirtió en una de las rutas más frecuentadas por los peregrinos que se dirigían a Santiago de Compostela.

Durante los siglos anteriores algunos vampiros del clan Gangrel merodearon por la zona, a menudo enfrentándose con los feroces hombres lobo. Un antiguo Animal de época romana, llamado Rufus, consiguió convertirse en el líder de su clan en las montañas, a menudo acechando en los pasos montañosos y en ocasiones viajando hacia el sur y el norte. Sin embargo, como seguidor del Camino de la Bestia, tenía poco interés por la civilización, limitándose a observar la llegada y retirada de las sucesivas olas de invasores.

A la muerte de Sancho III de Navarra en el año 1035, su reino se repartió entre sus hijos y su hijo Ramiro, que ya gobernaba el territorio, se convirtió en el primer rey de Aragón, estableciendo su residencia y capital en Jaca, donde también se estableció el obispo del reino. Pronto comenzaron a llegar comerciantes y administradores que incrementaron la importancia de la capital aragonesa.

El Príncipe Flavio Sidonio de Zaragoza, del clan Ventrué, envió a su chiquillo Diego Alonso a supervisar Jaca. Sin embargo, para

alivio de Diego, a quien le desagradaba el duro clima y la dureza de su dominio, además de temer la presencia de los Gangrel de los Pirineos, la ciudad conservó poco tiempo su posición como capital. El rey Pedro I conquistó Huesca en el año 1096 y trasladó allí la capital y el obispado. Diego permaneció un tiempo en Jaca, antes de retirarse en busca de un dominio más prometedor.

Nunca se le volvió a ver.

Sin embargo, la ausencia de los Cainitas no duró mucho tiempo. En el año 1120 monjes benedictinos de la orden de Cluny se instalaron en un monasterio en las montañas. En realidad, se trataba de servidores de la Herejía Cainita, que, dirigidos por sus amos, construyeron un bastión fortificado. Sin embargo, los tres vampiros del clan Lasombra que habían sido enviados para controlarlo, Hugo, Arnaud y Iosephus, crearon su propia rama cismática dentro de la herejía: La Tentación Escarlata, proclamando que aquel monasterio era la Ciudad de Dios, creando ghouls y chiquillos con impunidad, y enviando a sus agentes por Francia y el norte de la península ibérica, a menudo provocando conflictos a su paso, especialmente con la Herejía Cainita. Para la Tentación Escarlata la venida de Cristo, el Segundo Caín, marcaba el comienzo de la rebelión contra Ialdabaoth, el Demiurgo responsable de la creación del corrupto mundo material, la prisión de las almas puras creadas por Dios (una visión muy cercana a la de los cátaros del sur de Francia).

Este enfrentamiento entre la Ciudad de Dios y la Herejía Cainita finalizó recientemente durante las cruzadas albigenses. Deseando librarse de lo que consideraban una abominación, varios Herejes indicaron a los cruzados la localización de la Ciudad de Dios, donde en aquel momento residían unos veinte Cainitas y más de doscientos monjes ghouls. De todas formas, es posible que el monasterio hubiese resistido más tiempo de no haber sido por la traición de uno de los suyos, el hermano Arnaud.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

Aunque ha dejado de ser la capital del reino de Aragón, Jaca todavía sigue conservando cierta importancia como fortaleza estratégica y parada del Camino de Santiago, donde se cobra peaje a los viajeros. Además, todavía cuenta con las infraestructuras construidas por los gobernantes anteriores, como la fortaleza original, el palacio del rey en el barrio de Santiago, y la catedral románica de San Pedro, así como numerosos privilegios como ciudad.

El obispo Vidal de Canellas a menudo actúa como mediador entre los nobles aragoneses en nombre del rey Jaime I, un importante papel en la corte aragonesa. Sin embargo, pasa poco tiempo en su diócesis, dedicándose a sus labores diplomáticas y a asistir a varios concilios.

LA SOCIEDAD CAINITA

Cansado de seguir una doctrina en la que no creía, el Obispo Arnaud decidió abandonar a sus hermanos de la Ciudad de Dios a su suerte, dirigiéndose hacia el cercano dominio de Jaca. De manera pragmática buscó un chiquillo adecuado y le dio el Abrazo, imponiéndole un Juramento de Sangre. El joven caballero Julián de Ambós se ha convertido en Príncipe de Jaca, bajo la cuidadosa

tutela de su sire, que lo aconseja desde las sombras y ha tomado la senda del poder que siempre ambicionó. Ahora busca apoderarse de la cercana ciudad de Huesca, despoblada de Cainitas, quizás dando el Abrazo a alguno de los eclesiásticos al servicio del obispo.

Sin embargo, en sus ambiciones, el Obispo Arnaud se ha limitado a ignorar a los Gangrel de los Pirineos. Aunque por el momento permanecen tranquilos, pues ellos también deseaban la destrucción de la Ciudad de Dios, no están dispuestos a permitir que el dominio de Jaca se convierta en otro nido de vampiros herejes y corruptos. Mientras Arnaud y su chiquillo no se entrometan en sus asuntos, los Animales no desatarán su ira. Mientras tanto el antiguo Rufus observa y vigila a los ignorantes Cainitas que se atreven a aventurarse en sus dominios pirenaicos.

TERUEL

La ciudad de Teruel se encuentra en el sur de Aragón, recientemente conquistado a los musulmanes. Antes del período romano era un asentamiento celtíbero conocido como Turba, que, debido a su alianza con los cartagineses, fue conquistado por los romanos y sus habitantes vendidos como esclavos. Tiempo después crearían un nuevo asentamiento latino llamado Túrula, dependiente de Sagunto. El territorio sería ocupado por los musulmanes en el siglo VIII, recibiendo el nombre de Tirwal. Durante esta época era poco más que una fortaleza defensiva.

El rey Alfonso II de Aragón conquistó Tirwal sin dificultades en el año 1171 para reforzar la frontera meridional de su reino, amenazado por la expansión de los almohades en Valencia, y ese mismo año fundó la villa de Teruel, proporcionándole fueros y privilegios para facilitar la repoblación de la zona, surgiendo pronto varias aldeas. Los habitantes de Teruel participaron activamente en la conquista de Valencia por parte del rey Jaime I en el año 1238.

Siendo un dominio reciente, la ciudad no atrajo la atención de los Cainitas aragoneses, más interesados por las ciudades conquistadas hacia el sur. Sin embargo, en el año 1197, Ferrán Martín, un caballero del clan Toreador, se instaló en la ciudad y se proclamó príncipe.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

La villa de Teruel cuenta con la pequeña iglesia románica de Santa María de Mediavilla, que está siendo ampliada. En las obras de la iglesia participan trabajadores de origen musulmán, que añaden elementos de estilo mudéjar.

Los repartos de los territorios de Teruel no han dejado conformes a muchos nobles. A pesar del reducido tamaño de la villa, las intrigas y enfrentamientos entre la aristocracia de la ciudad son frecuentes, llegando a la violencia, lo que en ocasiones ha requerido la intervención real.

LA SOCIEDAD CAINITA

A pesar de la turbulenta política mortal de la villa, la situación de los Cainitas de Teruel es bastante tranquila. El Príncipe Ferrán Martín ha tomado algunas medidas para ampliar la iglesia de Santa María, trayendo trabajadores musulmanes y obteniendo donacio-

nes. Su intención es convertir la iglesia en una catedral, y a través de ella engrandecer la ciudad. Para hacer frente a las ambiciones de otros Cainitas ha contactado con varios neonatos, con la intención de crear un dominio estable.

LOS AMANTES DE TERUEL

En el año 1217 se cuenta que en Teruel vivía un mercader con una hija muy bella, llamada Isabel de Segura, y un muchacho pobre, pero honrado, llamado Diego de Marcilla, que se encontraron un día en el mercado y se enamoraron profundamente. Con el tiempo Diego le confesó que deseaba tomarla como esposa. Ella respondió que su deseo era el mismo, pero advirtió que nunca lo haría sin la aprobación de sus padres. Por desgracia, a pesar de sus virtudes, Diego no poseía riquezas ni hacienda alguna, y fue rechazado por los Segura. Diego le dijo a Isabel que, si lo esperaba cinco años, estaría dispuesto a buscar fortuna donde fuera necesario para ganar dinero y hacerse digno del matrimonio, e Isabel se lo prometió.

Diego partió a luchar en la Reconquista, y pasados los cinco años consiguió cien mil sueldos. Durante ese tiempo, el padre de Isabel la presionó para que se casara, pero ella se excusó diciéndole que había hecho voto de virginidad hasta los veinte años y que no se casaría hasta que pudiese y supiese regir su casa. Pasados los cinco años, el padre volvió a insistir, e Isabel, dándose cuenta de que el plazo estaba a punto de cumplirse y su amado no comparecía, terminó dándolo por muerto y aceptó. Enseguida el padre organizó la boda con un rico pretendiente, y ese mismo día regresó Diego Marcilla, que había sufrido toda clase de contratiempos.

Esa noche, Diego entró sin ser visto en la alcoba donde dormían los esposos y suavemente despertó a Isabel, pidiéndole un beso antes de morir. Sin embargo, ella le rechazó y le pidió que por Dios buscara a otra y entonces él cayó muerto.

El marido de Isabel despertó y ella le contó lo ocurrido. Llevaron el cuerpo de Diego a casa del padre y decidieron enterrarlo en la iglesia de San Bartolomé, pero Isabel recordó cuánto la había querido Diego y cuánto había hecho por ella y apartó la mortaja, besándolo con tanta pasión, que allí murió. El marido contó lo que había ocurrido y los allí presentes decidieron enterrar a Diego e Isabel juntos para siempre.

El Príncipe Ferrán fue testigo de aquel suceso, y desde entonces se ha dedicado a proteger la tumba de los dos amantes. Al mismo tiempo también se ha encargado de popularizar la historia de Diego e Isabel, que ha comenzado a trascender las fronteras de la villa.

ZARAGOZA

La gran ciudad de Zaragoza está situada en el río Ebro. Antes del periodo romano, el emplazamiento de Zaragoza parece haber sido ocupado por Salduba, un pequeño pueblo celtíbero de poca repercusión. En el siglo I a.C., Augusto fundó la colonia de Cesar Augusta, convirtiéndola en la capital de un distrito y un emplazamiento militar importante. Pomponio Mela la llamó "la más ilustre de las ciudades interiores de Hispania Tarraconensis". Esta nueva colonia atrajo a Cainitas del Clan Ventrue, que la reclamaron como suya.

La diócesis eclesiástica de Zaragoza es una de las más antiguas de la península ibérica; su origen se remonta a la llegada legendaria del apóstol Santiago el Mayor (un hecho del que nunca ha existido

ninguna duda entre la población cristiana de la ciudad). Relacionados muy de cerca con la tradición de la fundación de la iglesia de Zaragoza por Santiago, se encuentra Nuestra Señora del Pilar y los Santos Atanasio y Teodoro. Los dos santos eran discípulos de Santiago, y se supone que fueron los primeros obispos de Zaragoza.

La ciudad fue testigo de varias persecuciones romanas de cristianos. San Valero fue obispo de la ciudad a principios del siglo IV y sufrió martirio durante la persecución del pretor Publio Daciano, junto con su diácono San Vicente. El príncipe Ventrue de la ciudad, Flavio Sidonio, animó esta persecución. Flavio era un devoto de la filosofía neoplatónica y le agradaba ver que los mártires Valero y Vicente sufrieran a manos romanas. La leyenda local dice que el pretor Daciano capturó a muchos cristianos anunciando que daría libertad religiosa a cualquiera de ellos que dejara Zaragoza durante ciertos días a través de unas puertas designadas. Cuando los cristianos lo hicieron, los hizo matar inmediatamente y sus cuerpos fueron quemados hasta quedar convertidos en cenizas. Estas cenizas fueron mezcladas con las de delincuentes, para que no pudieran ser venerados, ya que Daciano era bastante consciente del poderoso culto a los mártires en la ciudad. La leyenda continúa con que una lluvia milagrosa cayó sobre las cenizas, separando las de los mártires de las de los criminales, formando masas blancas en el caso de los mártires. Éstas, conocidas como "santas masas", fueron depositadas en la cripta de la iglesia dedicada a Santa Engracia, donde todavía se conservan. San Vicente fue llevado a Valencia, donde sufrió un martirio largo y doloroso a manos romanas. Entretanto, San Valero fue desterrado a un lugar llamado Enet, cerca de Barbastro, donde murió. Aunque los creyentes transportaron sus reliquias a Roda para salvarlas durante las invasiones musulmanas, su cabeza y brazo se llevaron a Zaragoza cuando los cristianos reconquistaron la ciudad.

En el siglo V, Zaragoza fue conquistada primero por los suevos y después por los visigodos. No obstante, San Isidoro de Sevilla la exaltó como una de las más grandes ciudades de España durante el reino visigodo, mientras que otros autores la consideraron "la ciudad más antigua y floreciente" de la región. La invasión visigoda no resultó muy perjudicial para la influencia de los Ventrue. Sin embargo, el Príncipe Flavio quedó espantado por la naturaleza salvaje de los invasores bárbaros, que se preocupaban poco por la sofisticación romana. Por lo tanto, el príncipe se tragó su orgullo y en silencio apoyó a la Iglesia cristiana como un medio para conservar algo de las costumbres romanas en Zaragoza. Sus planes dieron resultado, como ciertos pasajes atestiguan. Sin embargo, la estrategia de Flavio también proporcionó un poder incalculable a la Iglesia (a expensas del suyo propio).

Después de la conquista musulmana en el siglo VIII, Flavio y su prole intentaron aliarse con los Cainitas que llegaron con ellos. El Príncipe consideraba a los Ashirra como una facción culta y civilizada con la que podría alcanzar un acuerdo. Esperó que podría utilizar a los musulmanes para debilitar la fuerza de la Iglesia cristiana en Zaragoza (mientras reconstruía su propia autoridad debilitada).

Al principio esta actitud benefició a los Ventrue. Por sugerencia suya, varias iglesias fueron convertidas en mezquitas para su uso por

los creyentes musulmanes. Sin embargo, la voluntad de la población cristiana sólo se volvió más fuerte. Los Ashirra llegaron a la conclusión de que el consejo de Flavio sólo había dado fortalecido a la cristiandad en Zaragoza, y creyeron que se había tratado de una manipulación deliberada para debilitar la presencia del Islam. Pronto Flavio fue ignorado por los Ashirra, que en el año 912 establecieron un sultanato separado. Durante los siguientes doscientos años, Flavio Sidonio sólo fue Príncipe de nombre.

El rey Alfonso I de Aragón derrotó a los moros y conquistó la ciudad el 18 de diciembre de 1118. El Arzobispo de Zaragoza, nombrado hacía poco, residió primero en la Iglesia del Pilar, pero el 6 de enero de 1119, consagró una mezquita, la volvió a dedicar al Salvador y trasladó el trono episcopal allí. Esta Catedral de San Salvador tiene un gran simbolismo para las gentes de Zaragoza, porque se construyó en el lugar de una iglesia más antigua, que se había construido en el emplazamiento de una de las primeras mezquitas erigidas en la Península Ibérica. A los ojos locales, representa no sólo la liberación de su ciudad de los moros, sino también el progreso de la Reconquista. Incluso algunos de los Cainitas de la ciudad observan la catedral con cierto temor debido a su aura de fe (pocos se atreven a acercarse demasiado).

La decisión de trasladar el trono episcopal a San Salvador no resultó muy popular entre los canónigos de la Iglesia de la Virgen del Pilar, que desde 1135 obtuvieron también el título de catedral. Zaragoza es una ciudad excepcional por tener dos catedrales. La segunda catedral se dedica a la Virgen del Pilar. La iglesia conmemora la aparición de la Virgen María en un pilar erigido en su honor por el apóstol Santiago. Desde el establecimiento de la sede episcopal en San Salvador, la Iglesia del Pilar ha visto un declive considerable en su congregación. Excepto en días de fiesta, como la conmemoración de la aparición de la Virgen, la catedral no suele ser muy frecuentada por los mortales. Sin embargo, para los Cainitas jóvenes de Zaragoza, especialmente neonatos y Caitiff, resulta un lugar de reunión adecuado.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

Zaragoza es una ciudad muy cristiana. Sus anteriores habitantes musulmanes han sido expulsados en gran número o se han convertido (casi siempre bajo coerción). La pequeña comunidad judía de la ciudad sufre bajo numerosas leyes que restringen sus movimientos y ocupaciones. Tras el avance de la Reconquista hacia el sur, el pueblo de Zaragoza ha adoptado una actitud triunfalista, y se muestran dispuestos a tomar las armas, aunque su apoyo se reduce cuando se trata de hacer algo más que rezar y hablar de la guerra.

En cambio, muchos habitantes de la ciudad prefieren dedicarse al estudio y aprendizaje. Irónicamente, es una tradición que comenzaron los odiados musulmanes, que hicieron de Zaragoza una ciudad de conocimiento. Esa reputación continúa incluso en estos días, aunque los aragoneses no se han esforzado por mejorar la escuela de medicina cerca de la Plaza de María Magdalena (un hecho que molesta a sus habitantes). La escuela atrae visitantes, vivos y no muertos, y dentro se encuentra el refugio de Alfonso Palacios, un médico del clan Lasombra fascinado por los textos árabes de medicina.

LA SOCIEDAD CAINITA

Desde la expulsión de los musulmanes, el Príncipe Flavio Sidonio ha recuperado su dominio. La huida de los Ashirra lo dejó como el Cainita más poderoso de Zaragoza, así como el más experimentado. Su habilidad para sobrevivir durante la ocupación musulmana le ha proporcionado el reticente respeto de los jóvenes Lasombra que ahora acuden a la ciudad. Sin embargo, Flavio no ha perdido nada de su desdén por la cristiandad durante estos siglos. En todo caso, es aún más ferviente en su odio, pero se guarda sus opiniones para sí por miedo a dar una excusa a los Lasombra para deponerlo. Ha sufrido la pérdida de su posición una vez; no tiene ningún deseo de hacerlo una segunda vez.

Desde la victoria de las Navas de Tolosa, el Príncipe Flavio ha intentado un acercamiento a los Cainitas cristianos, especialmente entre su propio clan. Sus descendientes Aldegunda y Olayo incluso han pensado en sustituirlo. Consideran que su añeja hostilidad al cristianismo es posible que termine beneficiando a los Ashirra que todavía permanecen en Zaragoza. Flavio es consciente de que su posición es precaria, y algunos de sus consejeros le recomiendan que realice una conversión pública a la fe cristiana para calmar los ánimos de sus detractores, y si la realiza con el suficiente ánimo y sinceridad, podría aplacar la creciente resistencia a su gobierno. Hasta el momento Flavio ha rechazado la sugerencia, pero el hecho de que el Príncipe la haya tenido en cuenta, demuestra lo mucho que ha cambiado la situación en los últimos años.

Zaragoza también es importante para los Lasombra debido a la presencia de Lucía Ramírez, que en vida fue hijastra del rey Pedro I. Abrazada por el Arzobispo Ambrosio Monçada, sigue las órdenes de su sire vigilando la corte del reino en busca de indicios de la Herejía Cainita y sus ramificaciones. El Arzobispo está decidido a desterrar la influencia de la Herejía Cainita de la península ibérica y cree acertadamente, que las conexiones de Aragón con el sur de Francia pueden atraer a los herejes a la corte aragonesa. Por su parte, el médico Alfonso Palacios prefiere dedicarse a sus investigaciones en lugar de las intrigas, permaneciendo al margen de su clan.

LA FAMILIA ENRÍQUEZ

El Príncipe Flavio Sidonio no sólo ha tanteado el cristianismo como una solución para mantener su autoridad en su dominio. Desde época romana, una familia de terratenientes conocidos como Enrathii, ha residido en la ciudad, cuando era conocida como Caesaragusta. Estos terratenientes consiguieron sobreponerse a las invasiones de visigodos y musulmanes, procurando mantenerse cerca de los círculos de poder y prosperando con el comercio de esclavos.

La familia Enríquez, como es conocida desde que Zaragoza volvió a manos cristianas en el año 1118, sigue practicando su lucrativo comercio, beneficiándose no sólo de su clientela mortal, sino vendiendo algunos recipientes a los Cainitas. El Príncipe Flavio Sidonio ha recibido su tributo desde hace siglos a cambio de su protección, y a través de ellos ha contactado con otros Cainitas, que forman parte de una misteriosa secta como Manus Nigrum.

Desde hace siglos, Flavio ha sido un aliado y contacto de la Manus

Nigrum, a través de la familia Enríquez, pero a medida que su posición se ve amenazada, podría terminar uniéndose a la secta a cambio de su apoyo.

INTRIGAS ARAGONESES

Los herejes dispersos: Atravesando las montañas han llegado varios refugiados que huyen de las cruzadas albigenses. Entre ellos se encuentran agentes de la Herejía Cainita, que buscan refugio ofreciendo favores y conocimientos. Sin embargo, lo que parece un pacto ventajoso pronto origina sus inconvenientes, a medida que los refugiados crean cultos heréticos, y entran en conflicto con otras facciones como los Apóstoles del Tercer Caín o supervivientes de la Ciudad de Dios.

La furia de los lobos: Durante demasiado tiempo los Cainitas de la ciudad se han dedicado a actuar al margen de los Gangrel que han habitado las zonas rurales de Aragón y los Pirineos durante siglos. Algunos de ellos, como el recientemente desaparecido Príncipe de Huesca, pagó caro su atrevimiento de convertir a los Animales en sus vasallos, amenazándolos con sus rebaños mortales. Uno de los Príncipes de Aragón comete el error de entrometerse en los dominios de uno de los Gangrel. Los personajes son enviados como embajadores ante el antiguo Rufus y tendrán que mediar con él para evitar un conflicto.

Una nueva corte del amor: El Príncipe Ferrán Martín de Teruel, deseando incrementar el prestigio de su dominio, pretende convertirlo en una corte del amor como las del sur de Francia, atrayendo a trovadores y artistas, utilizando como reclamo la leyenda de los Amantes de Teruel. Sin embargo, su idea provoca la envidia de otros vampiros Toreador, que consideran que serían mucho más adecuados para ser reinas del amor que un neonato advenedizo. Los personajes, que han sido bien acogidos por el Príncipe en su dominio, deberán actuar para evitar la campaña de difamación e intrigas para derrocarlo...o tal vez aliarse con sus enemigos para aprovechar su caída.

EL CONDADO DE BARCELONA

CAINITAS DE CATALUÑA

Ánchel de Melgarejo (Lasombra de 8ª Generación): *Príncipe de Lleida.*

Elías (Ventrue de 5ª Generación): *señor del call de Barcelona.*

Guillem Savall (Lasombra de 9ª Generación): *agente de los Apóstoles de Caín.*

Harpalión (Capadocio de 7ª Generación): *Príncipe de Girona.*

Joana de Rosellón (Toreador de 9ª Generación): *Príncipe de Perpiñán.*

Lars Svengaard (Tzimisce de 6ª Generación): *Varego de Constantinopla.*

Lucía Ramírez (Lasombra de 7ª Generación): *embajadora del Arzobispo Monçada de Madrid.*

Manfredo (Gangrel de 9ª Generación): *mercenario normando de Tarragona.*

Martín el Juglar (Ravnos de 10ª Generación): *juglar de Perpiñán.*

Melquiado Casamajó (Lasombra de 8ª Generación): *líder de los*

Lasombra de Girona.

Menahem (Brujah de 7ª Generación): *señor del call de Girona.*

Mircia Subira (Lasombra de 8ª Generación): *Príncipe de Barcelona.*

Nerea (Brujah de 10ª Generación): *refugiada bizantina.*

Petronio Capela (Ventrue de 8ª Generación): *antiguo arquitecto de Lleida.*

Rebeca (Ventrue de 6ª Generación): *chiquilla de Elías.*

Sacamuelas (Malkavian de 10ª Generación): *bufón de Lleida.*

Serlón de Apulia (Ventrue de 8ª Generación): *Príncipe de Tarragona.*

Xavier de Cinçao (Tremere de 5ª Generación): *Regente de Barcelona.*

Cataluña es otra de las grandes posesiones de la Corona de Aragón, localizada en la esquina nordeste de la península ibérica. En todo caso, Cataluña forma un triángulo, en el que el lado más pequeño va a lo largo de los Pirineos orientales, otro lado forma el límite con Aragón y el último lado es el litoral mediterráneo. Su terreno se inclina suavemente desde los Pirineos hasta la costa del mar en un lado y al Mar Mediterráneo en el otro. Las regiones orientales de Cataluña llegan directamente al Mediterráneo a través de varios ríos, sobre todo el Ebro. El Ebro es el río principal en Cataluña, aunque el Segre se usa como un canal para transportar madera y productos de las partes superiores del país. Colonizada desde época muy antigua por griegos y romanos, tuvo una gran importancia en época romana. Fue conquistada por visigodos y musulmanes, y a principios del siglo IX, el emperador Carlomagno la incorporó a la Marca Hispánica.

Poco a poco el condado de Barcelona comenzó a extenderse sobre sus vecinos mediante la diplomacia y la conquista, desligándose del vasallaje a los reyes de Francia, y sin convertirse en reino, se convirtió en uno de los principales poderes cristianos de la península ibérica. Tras el matrimonio de la reina Petronila de Aragón y el conde Ramón Berenguer IV, el reino de Aragón y el condado de Barcelona se unieron bajo una misma corona, aunque el condado mantuvo sus instituciones, usos y costumbres.

BARCELONA

Barcelona es una de las ciudades más antiguas e importantes de la península ibérica. Sus primeros habitantes fueron los layetanos, un pueblo íbero que habitó la zona en torno al siglo VI a.C. Según la leyenda, la ciudad fue fundada por Amílcar Barca, padre de Aníbal, aunque no existen evidencias de la presencia cartaginesa en la ciudad hasta el estallido de la Segunda Guerra Púnica. Sin embargo, los romanos conquistaron la ciudad en el 218 a.C., rebautizándola como Barcino, al principio una fortaleza militar que con el tiempo adquiriría una gran importancia comercial. Julio César le otorgó el nombre de Julia Augusta Faventia Pia en reconocimiento por su apoyo en la guerra contra el general Pompeyo, y posteriormente la convertiría en una colonia romana, lo que otorgaba a sus habitantes todos los privilegios de la ciudadanía.

Como en otros lugares de la península, los honores y privilegios recibidos incrementaron la población de la ciudad, tanto entre

mortales como Cainitas. En sus primeros tiempos la mayor parte de los vampiros de Barcino eran Lasombra, Malkavian y Ventrue, que durante décadas compitieron por la posición de Príncipe, de la que finalmente se apoderaron los Lasombra, que la han mantenido desde entonces, a pesar de las sucesivas invasiones. El primer príncipe fue el antiguo Magistri Cayo Sabino Níger, que se enfrentó a la decidida oposición de los Ventrue, que no obstante no consiguieron arrebatárle el trono.

Barcelona sufrió cierto declive tras la caída de Roma, pero la llegada de los visigodos en el siglo V revitalizó la ciudad. Brevemente la ciudad se convirtió en capital del reino visigodo antes de que fuera trasladada a Toledo. El antiguo Cayo Sabino Níger consiguió mantenerse en el poder, aunque tuvo que enfrentarse a varios Cainitas que acompañaban a los visigodos, y que se aliaron con sus rivales. Ante la incapacidad de derrocarlo, sus enemigos decidieron trasladar la capital.

En el año 717 Barcelona fue conquistada por los ejércitos musulmanes y los Ashirra, que cayeron sobre los desprevenidos Cainitas barceloneses y los destruyeron. El Príncipe Cayo Sabino fue destruido, y su lugar ocupado por un débil visir llamado Al-Harud, de los Banu Haqim.

Sin embargo, los Assamitas no permanecieron mucho tiempo en Barcelona, pues continuaron acompañando a los ejércitos musulmanes en busca de presas fáciles, y al-Harud, el visir Sarraceno que quedó a cargo de la ciudad, demostró ser débil e inefectivo. La dominación musulmana fue breve y los Ashirra que habían llegado a Cataluña prefirieron regresar al sur, donde las prósperas ciudades andalusíes ofrecían mejores dominios.

En el año 801 Luis el Piadoso, hijo de Carlomagno, al mando de un ejército franco, conquistó Barcelona, que estableció como gran plaza fuerte del flanco sur del imperio carolingio, la Marca Hispánica, que abarcaba territorios en el sur de Francia y el norte de Cataluña hasta el río Llobregat, otorgando territorios a los nobles que lo acompañaban.

Casi al mismo tiempo que los francos regresó a Barcelona Ramón Vera, uno de los descendientes del Lasombra Cayo Sabino Níger, que obligó al visir al-Harud a escapar y se instaló como Príncipe indiscutible de la ciudad. Ramón Vera pronto se rodeó de una prole de chiquillos e impidió la entrada de otros clanes, salvo unos pocos Toreador, que le habían ayudado en sus esfuerzos por reconquistar la ciudad. A medida que su poder se fortalecía, el Príncipe Ramón relajó su política de aislamiento, permitiendo que otros Cainitas se asentaran en Barcelona.

Los vampiros barceloneses impusieron el poder de Barcelona sobre los demás condados catalanes recurriendo a una mezcla de diplomacia y fuerza militar. Durante el siglo IX, las guerras civiles que estallaron a la muerte del emperador franco Luis el Piadoso, dieron la oportunidad a los condes catalanes de afirmar su independencia frente a los poderes externos. Con la muerte del rey Carlos el Calvo en el año 877, los condes se vieron obligados a depender de sí mismos. Al final el conde Wifredo el Velloso, señor de Barcelona, Girona y Besalú, declaró la independencia de su condado en el 878.

Entre la Estirpe pronto estallaron algunas disputas con ciudades

como Girona, Vic y Pallars. Los vampiros que habitaban estas ciudades no estaban conformes con que el Príncipe Ramón les impusiera su supremacía. Sin embargo, los ataques musulmanes obligaron a los condes catalanes a reconocer la supremacía carolingia a la muerte del conde Wifredo, que murió en batalla contra los sarracenos.

El Príncipe Ramón Vera se encontraba dependiendo a cada momento de la ayuda de sus aliados Toreador del Feudo de Tolosa, dirigido por la Reina Esclaramonde la Negra, para hacer frente a los musulmanes. El Clan de la Rosa asumió cada vez mayor poder en la ciudad condal y el gobierno de Ramón Vera parecía cada vez más precario. Sin embargo, cuando el general andalusí Almanzor destruyó Barcelona en el año 985, gran parte de la población vampírica pereció, salvo Ramón Vera y dos de sus chiquillos. Cuando el Príncipe Lasombra asumió nuevamente el gobierno de la ciudad en reconstrucción, rechazó la ayuda de los Toreador, prefiriendo buscar apoyos en otros lugares.

Afortunadamente para Ramón, la descomposición del califato de Córdoba alejó la amenaza musulmana de Cataluña. El clan Lasombra se convirtió en el más poderoso del condado, aunque su presencia era disputada por Toreador y Brujah. Los Ventrue, dirigidos por el antiguo Elías, se asentaron entre la población judía. La recuperación de Barcelona fue muy rápida: en el año 1010 el Conde de Barcelona devolvió el golpe a los musulmanes saqueando Córdoba, obteniendo un cuantioso botín.

Durante los dos siglos siguientes nuevos condados catalanes aceptaron la supremacía de Barcelona, principalmente mediante alianzas matrimoniales, pero sin descartar presiones diplomáticas o militares cuando era necesario. En el año 1137 el conde Ramón Berenguer IV se casaba con Petronila, hija del rey de Aragón, que deseaba fortalecer su reino frente a la expansión de Castilla, uniéndose ambos territorios bajo un mismo monarca, que heredaría los títulos de rey de Aragón y conde de Barcelona.

El Príncipe Ramón Vera no vio con buenos ojos la unión dinástica entre Aragón y Barcelona, pues con ello su dominio quedaba bajo la influencia de los Ventrue aragoneses, dirigidos por el antiguo Flavio Sidonio de Zaragoza. Un grupo de ambiciosos Ventrue estuvieron a punto de controlar Barcelona en el año 1164. El Príncipe Ramón fue destruido, pero sus descendientes consiguieron contraatacar y recuperar el poder perdido en poco tiempo. Mireia Subira, la más antigua de los chiquillos de Ramón, se convirtió en la nueva Príncipe de Barcelona.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

Barcelona es una ciudad que tiene importantes diferencias internas. Por una parte, representa el éxito de la unión de la Corona de Aragón. Por otra, guarda cierto resentimiento por la integración de Cataluña en otro reino. Ninguna actitud es lo bastante poderosa para inclinar la balanza hacia un lado u otro, pero existe una mentalidad difusa entre la aceptación del próspero orden establecido y la rebelión contra las autoridades.

En una actitud similar, la relación de Barcelona con la Iglesia es también tensa. Durante siglos, Barcelona ha sido un importante centro cristiano, notable por sus iglesias y por la fuerza de sus creen-

cias. Sin embargo, Cataluña siempre ha sido un lugar propicio para la disensión contra Roma. El hecho de que a lo largo del tiempo la Iglesia haya apoyado a otros reinos enemigos de Cataluña, sin duda no ha contribuido a su popularidad. Por otra parte, los aragoneses han situado a varios clérigos de Aragón en posiciones de poder en Barcelona, incrementando el descontento hacia los eclesiásticos dentro de la ciudad.

Quizás para facilitar la distensión, el actual obispo de Barcelona es Pere de Centelles, un religioso procedente de una noble familia catalana, que participó en la conquista de Mallorca con el rey Jaime I y que se ha unido a la orden de los dominicos, manteniendo en secreto relaciones con la Inquisición en la Sombra.

La catedral de Barcelona es un edificio de estilo románico consagrado en 1058 por el arzobispo de Narbona, para sustituir la antigua basílica destruida por Almanzor. Está dedicada a la santa Cruz, y también contiene altares dedicados a Santa Eulalia, Santa Coloma, Santa María y el más reciente (1186) dedicado al mártir Santo Tomás de Canterbury.

Barcelona es la llave para los planes de Cataluña, y por extensión del reino de Aragón, de extender sus dominios más allá de la península ibérica. La ciudad es un gran puerto marítimo con acceso al mar Mediterráneo, y las rutas marítimas de Europa, Oriente Medio y el Norte de África, por lo que la vida de la ciudad gira cada vez más en torno al comercio. Comerciantes de Francia, Italia, y hasta de Tierra Santa, visitan Barcelona de manera regular, intercambiando sus mercancías por los productos que llegan a los mercados de la ciudad. Barcelona también suele ser el primer puerto de entrada para los extranjeros que quieren visitar la península ibérica.

A pesar del extenso tráfico marítimo que recibe Barcelona y de su vida cosmopolita, el puerto no se encuentra en condiciones para desembarcar. Las calles prácticamente van a morir al mar, y la playa tiene un escaso calado en el que no pueden amarrar los barcos más grandes. Los viajeros desembarcan en naves más pequeñas, mientras que las mercancías son transportadas por los macips de ribera, hombres cuyo oficio consiste en cargar y descargar las mercancías que llegan por mar. Los barcos suelen fondear cerca del islote de Maians, y en caso de tormenta suelen dirigirse al puerto cercano de Sitges. En tiempos antiguos había un pequeño puerto romano cerca de Montjuic, pero se encuentra tan lleno de cieno que es prácticamente inservible. Algunos mercaderes solicitan periódicamente al Consell de la Ciutat la construcción de un puerto en mejores condiciones, pero el proyecto no ha prosperado con la excusa de que permitiría el acceso de flotas enemigas, mientras que ahora las galeras de guerra del puerto pueden hacer frente a cualquier amenaza.

En la ciudad también se encuentran excelentes archivos y colecciones de libros, y una parte de los artesanos locales trabajan en artesanías relacionadas con los libros. Se pueden contratar copistas y escribanos por cantidades razonables para encontrar y copiar libros antiguos. Representantes de las grandes universidades de Europa, como París y Padua, visitan la ciudad para añadir libros a sus colecciones.

La comunidad judía de Barcelona habita en un call situado entre el palacio del obispo, el castell y la muralla romana, y es bas-

tante próspera, albergando más de 3.000 personas. El recinto está amurallado y sus puertas se cierran durante la noche, no tanto para impedir que los judíos salgan, como para protegerlos de posibles asaltantes. Estas puertas también se cierran durante las fiestas religiosas cristianas, momentos en que los ánimos pueden exaltarse demasiado.

LA SOCIEDAD CAINITA

El clima social y político de Barcelona también se refleja en su población Cainita. El príncipe es una vampira del clan Lasombra, pero no concede ningún privilegio especial a sus compañeros de clan. De hecho, suele consultar a sus consejeros Ventrue y Malkavian (para desconuelo de algunos antiguos Lasombra). Temen que algo más esté involucrado en esta aparente amplitud de ideas. La preocupación que suele escucharse más a menudo es que ha cooperado con un grupo como la Herejía Cainita. El problema de semejantes teorías es que no proporcionan ningún motivo de por qué Mireia actúa como lo hace, menos aún qué ganaría un grupo como la Herejía con sus acciones. Por ahora, los antiguos tan sólo refunfuñan y la permiten gobernar como ha hecho desde la destrucción de su sire en 1164.

La situación de Barcelona como un puerto internacional la convierte en un destino popular para los Cainitas extranjeros. Entre ellos se encuentran refugiados del Imperio Bizantino, conquistado hace poco durante la Cuarta Cruzada. La consecuencia de la cruzada es que la sociedad Cainita bizantina ha sido sacudida por el tumulto y la disensión, creando diversas facciones que rivalizan entre sí por los favores de los nuevos señores latinos. Los refugiados han decidido huir de Bizancio antes que inclinarse ante los invasores occidentales. Entre ellos se encuentra una refugiada Brujah llamada Nerea que huyó de una caza de sangre hace unos ochenta años en Barcelona después de destruir a su señor Guzmán Bravo en un ataque de celos. Nerea actúa con cuidado, ya que Bravo todavía tiene amigos en la ciudad. Sin embargo, no está sola, representando a la facción de los Tzimisce Obertus, y siendo acompañada por el temible guerrero varego Lars Svengard.

La situación de Barcelona también atrae a buscadores de conocimiento esotérico en sus propias búsquedas de sabiduría. Entre estos visitantes se encuentran Cainitas, incluyendo a un puñado de vampiros del clan Tremere, dirigidos por el ambicioso Xavier de Cinçao, que a pesar de su juventud en la sangre es considerado el líder de los Usurpadores locales. Estos vampiros investigan buscando libros y conocimiento que resulte valioso para el clan y sus aliados mortales. Sin embargo, la política de tolerancia de la Príncipe Mireia no se extiende a los Usurpadores, a los que les ha prohibido consultar los archivos. Las razones de la Príncipe son desconocidas, pero parecen estar relacionadas con su propia búsqueda de sabiduría prohibida. Por lo tanto, los Tremere actúan a través de subalternos para obtener el conocimiento que buscan, y teniendo en cuenta las dificultades que tienen en Barcelona han preferido establecer una capilla en Sitges.

La comunidad judía de Barcelona es un dominio reservado dentro de la ciudad. La Príncipe Mireia ha alcanzado un acuerdo con el antiguo Elías, del clan Ventrue, y su chiquilla Rebeca, que les ha

cedido la autoridad sobre los Cainitas dentro del call. Sólo Elías y su chiquilla habitan entre la comunidad judía y se han erigido en sus protectores frente a otros Cainitas. Algunos han desafiado su dominio, y aunque en ocasiones han conseguido salirse con la suya, otros simplemente han desaparecido. Corren muchos rumores sobre el pacto entre la Príncipe Mireia y el antiguo Elías, que a menudo acude a su corte para ayudarla con su consejo.

La proximidad de Barcelona al sur de Francia ha atraído a algunos herejes que huyen en busca de refugio. Bajo influencia vampírica, agentes de la Herejía Cainita se han infiltrado en la ciudad. Sin embargo, la Herejía ha conseguido hasta ahora pocos éxitos entre mortales o Cainitas. Sólo algunos miembros menores de la Iglesia se han unido al culto secretista (una gran desilusión). Este fracaso es debido en parte a la presencia de los Apóstoles del Tercer Caín, que se oponen a la corriente principal de la Herejía. Incluso más importante a la hora de controlar a la Herejía es la vigilancia de los mortales de Barcelona, entre los que se encuentran algunos miembros de la Espada de Santiago. Un miembro importante de este grupo mortal, Mateu Agustí, tiene su residencia principal en Barcelona. Por consiguiente, la Herejía actúa con cautela aquí; no desea arriesgarse a exponerse a otros Cainitas o mortales.

CHOQUE DE REYES

La ciudad de Barcelona se ha convertido en el campo de ajedrez de dos rivales milenarios, dos Matusalenes que desde la destrucción de Pompeya han tratado de acabar el uno con el otro. La actitud abierta y "extraña" de la Príncipe Mireia Subira es el resultado de la influencia sutil del anciano Menele, del clan Brujah, que aspira a desarrollar la ciudad y convertirla en una nueva Cartago. Sabe que es un trabajo delicado y que podría llevar siglos. Sin embargo, como muchos vampiros de su edad, Menele es paciente.

Pero las manipulaciones de Menele no han pasado desapercibidas para su rival, la anciana Helena del clan Toreador. Sabiendo que su enemigo milenario se encuentra en Barcelona, ha comenzado a poner en marcha una serie de planes para atrapar a Menele en la ciudad y acabar de una vez con su rivalidad mediante la destrucción definitiva. Si para eso debe sacrificar toda la ciudad, habrá merecido la pena. Al fin y al cabo, Menele no tuvo escrúpulos en provocar la destrucción de Pompeya.

Como han hecho y harán en otras ocasiones. Menele y Helena han comenzado a extender su influencia sobre los distintos Cainitas barceloneses, atrayendo además a sus aliados y moviendo sus peones en el tablero.

Una nueva partida de ajedrez ha comenzado.

La reina blanca mueve. El rey negro mueve.

GIRONA

La ciudad de Girona se encuentra limitada al norte por los Pirineos y al sur y el este por el mar Mediterráneo. La región circundante es montañosa, con bosques de pinos y robles, así como muchas fuentes y manantiales de agua. En tiempos antiguos, el territorio de la ciudad estaba habitado por el pueblo íbero de los indigetes. Hacia el año 77 a.C. el general romano Pompeyo construyó un asentamiento para defender la ruta y luchar contra el sedicioso Sertorio, que se había alzado en armas en Hispania. Debido a las necesidades mili-

tares, los romanos fundaron la ciudad de Gerunda, a donde fueron trasladados los habitantes iberos.

El primer gobernante Cainita de la ciudad fue uno de los chiquillos de Cayo Sabino Níger, el Príncipe Lasombra de Barcelona, llamado Publio Ibérico, ya que había sido Abrazado entre los pueblos locales. Publio se mostró leal a su sire, y para hacer frente a los Ventrue que también aspiraban a gobernar el dominio, se apoyó en los Capadocios, dirigidos por el antiguo Atenodoro, un filósofo de origen griego.

En el siglo IV la ciudad fue afectada por las persecuciones del emperador Diocleciano, siendo martirizado Félix de Sicilia, que fue declarado santo. El apoyo del Príncipe Publio a las persecuciones enfrió sus relaciones con los Capadocios, algunos de los cuales habían sido Abrazados entre los cristianos. El poder del Príncipe se debilitó a medida que el imperio romano se desmoronaba, y los Ventrue se preparaban para derrocarlo. Un nuevo Príncipe Ventrue llamado Marco Lucilio tomó el poder en el año 398, pero breve fue su dominio, ya que fue destruido durante una incursión de los visigodos a principios del siglo V, que también acabó con el antiguo Atenodoro.

Girona no tardó en caer bajo dominio visigodo, y a pesar de las plagas y calamidades que sufrió la ciudad durante los siglos V y VII, la ciudad continuó siendo un asentamiento importante del nordeste de la península ibérica, aunque sufrió una reducción de población y ruralización. Girona se convirtió en una ceca de moneda para los reyes visigodos, un medio que le permitió mantener su importancia. Sin embargo, su participación en la revuelta del año 673 entre las facciones de la nobleza visigoda provocó que fuera arrasada.

La desaparición de los antiguos Cainitas provocó un breve período de confusión y anarquía. No obstante, un Ventrue visigodo llamado Gundemaro consiguió hacerse con el poder hacia el año 674, mostrándose especialmente cruel y despiadado. Ni siquiera los Capadocios, que se habían mantenido neutrales durante la mayor parte de los conflictos, se libraron de su ira. Sin embargo, su mano firme aportó la estabilidad que necesitaba el dominio durante un tiempo, gobernando con una asamblea con representación de los clanes Capadocio, Gangrel y Lasombra.

Aunque Girona fue conquistada por los musulmanes sin ofrecer resistencia en el año 715, el Príncipe Gundemaro se resistió ferozmente a la llegada de los Ashirra. Tres Cainitas musulmanes que habían llegado como embajadores del sultán Hilel al-Masaari de Córdoba fueron ejecutados y en represalia, los Ashirra cordobeses enviaron a sus propios guerreros para purgar Girona de Cainitas cristianos. Los años siguientes se libró una auténtica batalla campal entre los vampiros de la ciudad, pero en el año 718 el Príncipe Gundemaro fue destruido, no sin llevarse a la tumba a dos de sus atacantes Banu Haqim. El resto de los Cainitas gerundeses fueron destruidos o huyeron.

Sin embargo, más allá de las batallas entre Cainitas, Girona se encontraba demasiado alejada de Córdoba y la presencia musulmana era demasiado débil. El sultán Abbas ibn Muhammad, un Banu Haqim, mantuvo una corte reducida, aunque se mantuvo de la ciudad en el año 785, cuando las élites locales entregaron la ciudad a

Carlo Magno.

Decidido a no perder su dominio, el sultán Abbas atrajo varios ataques musulmanes contra la ciudad, pero a pesar de sus esfuerzos, se mantuvo en la Marcha Hispánica, como sede del condado de Girona. El antiguo recinto romano fue estructurado y ampliado con nuevas murallas, consiguiendo resistir los sucesivos asaltos hasta el año 1015, cuando se produjo el último ataque.

Cerca del año 1000 el sultán Abbas y su corte desaparecieron, al mismo tiempo que varios de sus servidores, consumidos por una extraña enfermedad. Poco tiempo después los Cainitas supervivientes descubrieron que uno de los antiguos vampiros de la ciudad había despertado. Se trataba de Harpalión, uno de los chiquillos del antiguo Atenodoro, que pronto fue reconocido como Príncipe. Aunque se mostró partidario de aceptar a los Ashirra supervivientes, la mayoría decidieron huir hacia el sur.

Desde el siglo XI Girona no ha dejado de prosperar, convirtiéndose en una de las ciudades catalanas más prósperas, con una floreciente comunidad judía donde se está desarrollando el estudio de la cábala.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

En las montañas alrededor de Girona se han abierto muchas minas, especialmente de carbón, que es una parte importante de la economía de la ciudad. Aunque existen extensiones cultivables, la agricultura es limitada, debiendo importar alimento para la población. En tiempos de guerra el abastecimiento es una debilidad, por lo que los caminos suelen estar patrullados por guardias a pie y a caballo. La ciudad está situada en la confluencia de los ríos Ter y Ona. La parte más antigua de la ciudad, de origen romano, se encuentra en una colina empinada e incluye los restos ruinosos de la antigua muralla.

Según la tradición religiosa, Girona fue visitada por el apóstol Santiago y San Pablo. El primer obispo de la ciudad fue San Máximo, un discípulo de Santiago, que dejó una antigua herencia cristiana en siglos posteriores. El actual obispo es Berenguer de Castellbisbal, recientemente nombrado, un fraile dominico que fue confesor del rey Jaime I y participó en la conquista de Mallorca. Entre las intenciones del obispo para engrandecer su diócesis, se encuentra fundar un monasterio de la orden de Santo Domingo.

La catedral de Santa María de Girona también está dedicada al culto del mártir San Félix, que fue construida en estilo románico y terminada en 1117.

La ciudad de Girona también tiene una población judía considerable, que se asentó antes de las invasiones musulmanas, convirtiéndose en una parte importante de la misma, y recibiendo su barrio o call el nombre de "La llamada." Bajo el gobierno de musulmanes y cristianos, el call de la llamada ha actuado como un gobierno independiente. Sus habitantes reconocen al conde de Girona como su señor, y pagan impuestos a cambio del derecho a practicar su religión y conservar sus propias costumbres. De hecho, la prosperidad de los judíos ha llevado a la construcción de una escuela académica y al desarrollo de la cábala por parte del rabino Nahmánides o Bonastruc.

Sin embargo, desde el siglo XI, la convivencia entre cristianos y judíos se ha enfriado, produciéndose varios ataques contra el call. Debido a la prédica de varios cristianos fanatizados, se considera a los judíos una amenaza a la estabilidad del dominio, acusándoles de estar en connivencia con los musulmanes, corromper las costumbres cristianas y burlarse del cristianismo durante sus festividades sagradas. Muchos judíos de Girona han decidido abandonar la ciudad, buscando refugios más seguros en otros lugares. Ninguna facción en concreto apoya de forma oficial estos ataques, pero reciben la indiferencia e incluso el apoyo tácito de la Iglesia y las autoridades civiles.

LA SOCIEDAD CAINITA

El antiguo Harpalión, el príncipe Capadocio de Girona, es un cristiano devoto y afirma que se convirtió a la fe durante la estancia del mismísimo Santiago en la ciudad. Aunque pocos de sus compañeros se toman esta afirmación en serio, no hay duda de que el príncipe cree firmemente en el evangelio, considerando a Cristo como la única fuente de vida eterna. Sin embargo, también cree que su naturaleza Cainita es un regalo divino que le permite pensar durante toda la eternidad en la esencia de la vida y la muerte. A pesar de su peculiar idiosincrasia, Harpalión es un gobernante justo y estable, que a veces ha ejercido la justicia en su dominio por encima de sus propias convicciones.

Aunque el Príncipe ejerce su autoridad en Girona, también ha dejado el dominio sobre el call de la llamada a Menahem, un Cainita Brujah de origen judío. Menahem cuidó al Príncipe mientras estaba en letargo y ocultó su existencia en secreto, y cuando Harpalión se hizo con el poder en la ciudad le pidió como favor el dominio del call. Aunque de mala gana, el Príncipe respetó su palabra y dio toda la autoridad sobre el call a Menahem.

Sin embargo, en las últimas décadas Menahem se ha enfrentado con Melquiado Casamajó, un Lasombra que ha fomentado los ataques antijudíos contra el call, especialmente contra los comerciantes, tratando de provocarle para hacerle salir fuera de la judería y caer en su trampa. Por el momento, Melquiado aguarda, alimentándose con frecuencia de los judíos como provocación adicional, aunque su frustración no deja de aumentar.

Aunque el Príncipe Harpalión no aprueba estos ataques, considera que en virtud de su trato con Menahem no debe interferir en los problemas del call. Sin embargo, la actitud de Melquiado le desagrada, y lo vigila de cerca esperando que cometa un desliz o se exceda en sus ataques de manera que pueda intervenir de manera rápida y expeditiva.

LA LEYENDA DEL CONDE ESTRUCH

En tiempos del rey Alfonso II de Aragón, el monarca envió al anciano conde Guifred de Estruch al castillo de Llers, en la región montañosa del Alto Ampurdán. El conde era un hombre estricto y cruel, que no tardó en provocar las iras de sus vasallos, que lo asesinaron en el año 1173. Al llevar una vida poco cristiana, el conde se convirtió al morir en un ser endemoniado que bebía la sangre de los habitantes de la zona, violaba a las jóvenes y las dejaba encintas de criaturas monstruosas que morían al poco de nacer.

La población de Llers vivió aterrorizada durante un tiempo hasta que una anciana monja o un ermitaño judío, según las versiones, consiguieron acabar con él.

La península ibérica es un lugar lejano para el clan de los Tzimisce, sólo unos pocos Dragones viajeros lo han visitado a lo largo de los siglos, dejando leyendas de monstruosidad y crueldad a su paso. Sin embargo, el linaje es en gran parte desconocido para muchos Cainitas ibéricos a las alturas del siglo XIII.

Sin embargo, eso está a punto de cambiar. Tras la caída de Constantinopla muchos Dragones huyen de la ruina del Imperio Bizantino, acompañados de sus servidores Obertus. Muchos encuentran refugio entre sus parientes de los Cárpato y los Balcanes, pero otros viajan mucho más lejos.

Entre los refugiados bizantinos que llegan a Barcelona se encuentran algunos Tzimisce. Los servidores Obertus tantean el terreno, buscando dominios apropiados para sus señores, y pronto encuentran el territorio de Cataluña de su agrado. Unos pocos Dragones se convierten en consejeros y mercenarios de los Cainitas catalanes.

Con tiempo y esfuerzo los Dragones catalanes se convertirán en Dracs, convirtiéndose en un linaje característico de Cataluña, entroncando con varias familias nobles como los Rocabertí, y asumiendo como propias leyendas como las del Ugarés o la del conde Estruch.

LLEIDA

Los orígenes de la ciudad de Lleida se remontan a antes de la época romana, al asentamiento íbero de Ilerda, aliado con los cartagineses durante las Guerras Púnicas. En aquellos tiempos, el asentamiento se encontraba habitado por un pequeño grupo de Cainitas Brujah con fuertes lazos con Cartago, pero eso cambió en el año 215 a.C., cuando el general romano Escipión derrotó a los cartagineses y sus aliados, los caudillos Indíbil y Mandonio, y la ciudad fue conquistada, convirtiéndose en un municipio romano. Varios Ventrue romanos se trasladaron al asentamiento, expulsando o destruyendo a sus rivales Brujah.

A comienzos del siglo III la ciudad pasó a llamarse Ilerda, y se encontraba en el centro de amplias zonas de cultivos que fueron destruidos durante la invasión de los visigodos. Siguió un período de confusión, en el que los Brujah regresaron, después de haber permanecido ocultos y renovaron la batalla contra sus enemigos Ventrue.

Los musulmanes se apoderaron de Lleida y sus alrededores con facilidad hacia el año 716. El emir Al-Aahm hizo capitular la ciudad y el conde Fortún se convirtió al Islam para conservar el poder. La vida en la ciudad continuó igual, sin grandes cambios, con el culto cristiano reducido a determinadas zonas. Los gobernantes musulmanes de Larida resistieron los ataques de los francos carolingios, que saquearon la ciudad en el año 801. Aunque los musulmanes retuvieron el territorio, la ciudad se encontraba en un estado ruinoso, y en gran parte despoblada. Sin embargo, Almanzor la reconstruyó y fortificó, utilizándola para lanzar expediciones de castigo contra los condados cristianos a finales del siglo IX.

El Qabilat al-Khayal, los Lasombra musulmanes, llegaron a principios del siglo VIII, y aprovecharon la conquista para desplazar a los Ventrue y Brujah. El sultán Yúsuf ibn Musa tomó el poder, y fue el principal artífice de su resistencia al avance del cristianismo,

contribuyendo a crear un reino de taifa que mostraba una lealtad nominal al emir de Córdoba, y que consiguió mantenerse durante más de un siglo después de la caída del califato de Córdoba.

Los almorávides conquistaron la ciudad a principios del siglo XII, y trataron de mantener la ciudad aliándose con los cristianos. Sin embargo, en el año 1149 el conde Ramón Berenguer IV de Barcelona y el conde Ermengol VI de Urgel hicieron capitular al último rey de Larida, otorgando una carta de población y creando el Marquesado de Lleida.

El sultán Yúsuf se mantuvo en su dominio hasta el final, cuando había sido abandonado por el resto de los Ashirra, y sólo contaba con el apoyo de sus descendientes del Qabilat al-Khayal. Conservó su autoridad durante un tiempo, a pesar de la llegada de Cainitas cristianos.

Quizás el sultán hubiera podido ganar tiempo, pero en el año 1150 se celebraba en Lleida el matrimonio entre Ramón Berenguer y Petronila, que unió el reino de Aragón y Cataluña, y desde entonces la ciudad adquirió una gran importancia como residencia real. De hecho, desde principios del siglo XIII ha sido la sede de las Cortes Generales y de las asambleas del reino.

Cuando el rey de Aragón decidió convertir Lleida en su residencia, un grupo de Lasombra cristianos bajo la dirección de Anchel de Melgarejo entraron en la ciudad y decidieron purgar de manera sistemáticamente a sus hermanos musulmanes, a pesar de que el sultán Yúsuf apeló a los Amici Noctis para que intervinieran. Sin embargo, los Amici recordaron que Yúsuf había diabolizado al sire de Anchel, y por lo tanto le dieron permiso para actuar contra su hermano de clan.

Desde entonces el Príncipe Anchel ha ejercido el dominio completo sobre los Cainitas de Lleida. Abundan los rumores de que algún superviviente de la prole del sultán Yúsuf pudo haber sobrevivido a la purga, lo cual suele preocupar al Príncipe, que ha creado una inquisición para encontrar a los Ashirra musulmanes (si es que existen) y eliminarlos de una vez por todas.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

Debido a su posición estratégica, Lleida siempre ha sido una importante posesión (y muy fortificada), primero de los musulmanes y luego de los cristianos. Su fortaleza primaria es la Alcazaba o Castell de la Suda, construida en el año 1149, que domina la porción de la ciudad construida en la orilla derecha del río Segre. La estructura actual es un desarrollo de una ciudadela musulmana anterior. De hecho, alcazaba es una palabra árabe que significa "fortaleza". Durante el gobierno musulmán, el sultán Yúsuf de Lárída utilizó la Alcazaba como su refugio, una práctica que el príncipe Anchel no ha continuado.

La catedral románica de Santa María de Lleida está siendo construida sobre el terreno de una basílica visigoda que posteriormente fue convertida en mezquita. Tras la conquista cristiana, la nueva basílica comenzó a construirse en el año 1203. El edificio muestra influencias bizantinas y góticas, frente a la influencia musulmana de otros edificios de Lleida, y se encuentra en estado de construcción. Esta tarea monumental ha traído a artesanos, albañiles e ingenie-

ros de toda Europa para participar. El actual obispo es Ramón de Siscar, que antes fue abad en el monasterio cisterciense de Poblet.

La importancia de Lleida deriva de la presencia de la corte del Rey Jaime I de Aragón. Huérfano desde que era niño, bajo la dirección de sus tutores ha abandonado el proyecto fallido de su padre Pedro II de consolidar su presencia en el sur de Francia, y ha buscado extender sus posesiones hacia el sur y el Mediterráneo, conquistando el reino de Mallorca y el reino de Valencia.

LA SOCIEDAD CAINITA

Durante mucho tiempo la Herejía Cainita trató de conseguir influencia sobre el rey Pedro II de Aragón, pero una y otra vez sus intentos fueron frustrados por el poder de los Lasombra aragoneses. Los antiguos Magistri han evitado que nadie (ni siquiera los herejes de su propio clan) perturbaran sus planes para el crecimiento y expansión del reino de Aragón. Lucía Ramírez, hermanastra del rey Pedro II, fue Abrazada en el año 1190 como parte de estos planes. Aunque Lucita ha viajado por Europa al servicio de su señor Ambrosio Luis Monçada y otros miembros de los Amici Noctis, mantiene agentes en Lleida y la corte real. El Príncipe Ánchel de Melgarejo, del clan Lasombra, se ha mantenido hasta el momento como aliado de Lucita, aunque teme que con el tiempo se convierta en una rival e intente arrebatárle su dominio.

Ánchel y su corte ocupan una serie de edificios cerca de la catedral en construcción de la ciudad. Entre los constructores y obreros también han llegado algunos Cainitas, incluyendo a Petronio Capela, un antiguo Ventrue de época visigoda que desea recuperar su posición anterior en Lleida, y que llega acompañado de su bufón "Sacamuelas" (Arrencaqueixals), un pequeño y risueño Malkavian, que a menudo ameniza las veladas de la corte cuando se presenta con su ingenio y humor. Sin embargo "Sacamuelas" es algo más que un divertimento inofensivo, observando y espiando para su señor, ayudándole a preparar su puja por el poder. Estos recién llegados han incrementado las preocupaciones del Príncipe Ánchel por su gobierno, una preocupación que también comparten otros antiguos del clan Lasombra.

Una rama escindida de la Herejía Cainita, los Apóstoles del Tercer Caín, tuvo éxito situando a uno de los suyos en la corte del rey Pedro II de Aragón. Guillem Savall, del clan Toreador, no actuó de forma directa ni a través de sus agentes mortales, limitándose a observar dentro del palacio del rey. Sin embargo, la muerte del rey en la Batalla de Muret alteró por completo los planes de los Apóstoles. Guillem consiguió situarse entre los tutores del joven Jaime I, encontrándose en medio de la guerra silenciosa entre la Herejía Cainita y los Lasombra de Aragón, con los Apóstoles del Tercer Caín en medio.

Recientemente la Herejía Cainita se ha desmoronado, después de la desaparición de muchos de sus líderes más importantes. En esta situación, los Lasombra de Aragón han dirigido su atención hacia los Apóstoles del Tercer Caín, decididos a expulsarlos de la corte aragonesa. Guillem Savall ha pasado de estar en una posición envidiable a encontrarse bajo asedio, y cada noche que pasa se encuentra cada vez más presionado. Ahora mismo está jugando un jue-

go peligroso, manteniendo una lealtad aparente hacia los Apóstoles del Tercer Caín, pero preparándose para desertar al bando de los Lasombra aragoneses si se ve acorralado.

PERPIÑÁN

El origen de la villa de Perpiñán no está claro, aunque parece haber sido una colonia agrícola romana, que no se convertiría en una población hasta época medieval, hacia el siglo X, cuando se convirtió en capital del condado de Rosellón con el conde Guislabert, tras el abandono de Ruscino. En las décadas siguientes también se convirtió en sede episcopal. Los condes del Rosellón participaron en la política de los reinos vecinos, con los condados de Ampurias, Trencavel y Béziers, enfrentándose en ocasiones.

Aunque modesto, el condado terminó atrayendo la atención de los Cainitas. El conde Girard recibió el Abrazo en el año 1102 por parte de un Toreador de Tolosa, que de esta forma extendía su influencia en la zona. El conde Girard pronto estableció una corte Cainita. A la muerte de su último descendiente sin hijos, influyó en el conde Girard II para que nombrara como heredero al rey de Aragón.

Girard mantuvo buenas relaciones con los Lasombra de Aragón y los Toreador de la corte de Esclaramonde la Negra, por lo que, con el comienzo de las guerras albigenses a principios del siglo XIII, se mantuvo junto con a sus aliados en contra del expansionismo de los cruzados y de los Toreador franceses. En 1222 abandonó su condado para partir en ayuda de su señora Esclaramonde, dejando a su chiquilla Joana de Rosselló al mando.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

La villa de Perpiñán creció, como muchas poblaciones del Rosellón, alrededor de la iglesia parroquial de San Juan Bautista y su cementerio. El primer hospital de peregrinos de la villa, también dedicado a San Juan, se encuentra también junto a la iglesia, actualmente colegiata. Desde el año 1197 la villa dispone de una carta municipal emitida por el rey Pedro II de Aragón, con privilegios extensos como poder elegir a los consules municipales, uno por cada clase social. La villa también construyó para su protección una muralla defensiva.

La iglesia colegiata de San Juan, a punto de terminarse, es un templo románico, que también es la sede de una comunidad de monjes agustinos, depende del obispo de Elna. El obispo actual es Bernat de Berga, que ha contribuido a mediar entre los nobles de la zona, y que durante largas temporadas reside en Perpiñán. El prior dominico Pons de Lesparre también ha recibido permiso del rey de Aragón para establecer un monasterio en el lugar.

LA SOCIEDAD CAINITA

Libre de la tutela de su sire, Joana de Rosselló se ha convertido en la Reina del Amor del dominio. Habiendo mantenido una posición recatada y de seguimiento del conde Girard, sin su presencia la joven Cainita está probando sus fuerzas y está demostrando ser una gobernante muy capaz. Mientras las cruzadas albigenses y los conflictos entre los Cainitas franceses y occitanos continúan, por

una parte, Joana desea que la guerra no altere la tranquilidad de su dominio, y por otra que el conde Girard no regrese nunca.

Joana mantiene una corte de artistas y trovadores, varios de los cuales han llegado a Perpiñán huyendo de la guerra. Entre estos refugiados se encuentra un joven y seductor juglar llamado Martin, que de la misma manera que es capaz de levantar los ánimos con su voz y su música, también tiene una gran habilidad como saltimbanqui y con trucos de magia. Aunque Joana cree que el joven pertenece a su propio clan, lo cierto es que Martín pertenece al clan Ravnos, e intenta pasar desapercibido después de haber destruido a un caballero Ventrue que acompañaba a los cruzados franceses. El hecho de que sea un creyente cátar y se muestre dispuesto a predicar entre algunos seguidores secretos, puede que contribuya a alterar la paz en un futuro...

TARRAGONA

La ciudad de Tarragona se encuentra en el sur de Cataluña, a orillas del Mar Mediterráneo, surgiendo de un pequeño asentamiento ibérico del siglo V a.C. que sería colonizado posteriormente por los cartagineses. En el año 217 a.C. llegó el ejército romano de Publio Cornelio Escipión, y los habitantes del asentamiento pasaron a ser aliados de los romanos. De hecho, la historia de la ciudad romana pasaría a estar ligada a la familia de Escipión. Los tarraconenses se aliaron con Julio César durante la guerra con Pompeyo y recibieron el título de colonia, y durante el reinado del emperador Augusto pasaría a ser la capital de la provincia Tarraconense, la más extensa de Hispania.

Cainitas Lasombra, Malkavian y Ventrue acudieron a la ciudad de Tarraco, pero pronto el antiguo Lucio Sergio Escauro, del clan Ventrue, se convirtió en Príncipe de la ciudad. Aunque concedió posiciones de autoridad a otros clanes, se erigió como uno de los gobernantes vampíricos más poderosos de la península.

Como capital de la Tarraconense, Tarraco atravesó un período de esplendor, aunque a finales del siglo II sufrió dificultades económicas. Durante este período también surgió una comunidad cristiana que sufrió persecuciones. El obispo Fructuoso y sus diáconos fueron ejecutados en el anfiteatro de la ciudad. Durante las reformas provinciales posteriores, Tarraco pasó a ser capital de un territorio más reducido.

El Príncipe Lucio Sergio colaboró con otros Ventrue, como Flavio Sidonio de Caesaragusta o Silvano de Barcino, actuando conjuntamente para fortalecer la posición de su clan, y al mismo tiempo apoyarse mutuamente contra las ambiciones de otros linajes, especialmente los Lasombra, que constituían sus principales rivales en la Tarraconense. Con el tiempo a esta alianza se sumarían Ventrue de otros lugares de la península.

En el año 260 Tarraco sufrió algunos daños debido a las incursiones de francos y alamanes, aunque las murallas consiguieron detener a los invasores. No obstante, tras la caída del Imperio Romano en el año 476, el rey visigodo Eurico ocupó la ciudad, aunque la conquista fue relativamente pacífica.

No ocurrió así entre los Cainitas de la ciudad. El Príncipe Lucio Sergio confiaba en que su autoridad sería respetada por los Cainitas

visigodos, pero fue traicionado. En el año 498 se produjo lo que fue conocida como "La traición de Helios." La tumba donde dormía el Príncipe de Tarraco y los refugios de varios Cainitas romanos fueron expuestos a la luz del día. Esa misma noche los Cainitas visigodos, dirigidos por un soldado Brujah llamado Turisio, cayeron sobre los supervivientes, y sólo unos pocos consiguieron huir. Turisio se convirtió en Príncipe de Tarraco, aunque en una posición asediada frente a la hostilidad de otros Príncipes vecinos. Sería asesinado hacia el año 576, y muchos culparon a los Ventrue hispanorromanos. Siguió un período de confusión en Tarraco, en el que Cainitas romanos y visigodos se enfrentarían de manera intermitente y que duraría hasta la llegada de los musulmanes.

Tarragona fue conquistada por los árabes en el 715, comenzando un período de decadencia provocado por el distanciamiento de la ciudad del emirato de Córdoba y el auge de otras ciudades hispanas, lo que provocaría una progresiva despoblación. Las campañas de Carlomagno contra los musulmanes no consiguieron reconquistar Tarrakuna, y los intentos de los cristianos por consolidar su dominio resultaron bastante precarios hasta el siglo XI, con el desmoronamiento del califato de Córdoba.

Durante el período de ocupación musulmana, la ciudad fue entregada a un sultán del Qabilat al-Khayal, Yahya al-Mamún. Sin embargo, Yahya no constituyó un gobernante efectivo, más preocupado de su enriquecimiento personal que de la prosperidad de su dominio. Dejó los asuntos de la ciudad en manos de los mortales, mientras al mismo tiempo se dedicó a reunir un fabuloso tesoro que se convirtió en una leyenda entre los Cainitas. En varias ocasiones desapareció cuando la ciudad fue amenazada, para reaparecer, ante el descontento de los Ashirra de Tarrakuna. Sin embargo, una prueba de la fortaleza de su dominio fue que ninguno de los conspiradores que intentaron derrocarlo tuvo éxito, sufriendo una serie de inesperados obstáculos o coincidencias accidentales.

Cuando Tarragona fue conquistada por el conde de Barcelona en el año 1117, el sultán Yahya desapareció de nuevo. Muchos creían que volvería a reaparecer cuando la situación se estabilizara, como había ocurrido en otras ocasiones, pero no fue así. Muchos Ashirra huyeron y los Cainitas cristianos eligieron un nuevo Príncipe, un Ventrue de origen normando llamado Serlón de Apulia.

La elección del "príncipe normando" no fue casual. Entre los mortales, el arzobispo Olegario había nombrado príncipe de Tarragona al caballero normando Robert Bordet, que había servido al rey de Aragón con un ejército de mercenarios, que se instalaron en la ciudad y la repoblaron, reordenando la vida urbana y comenzando la construcción de una catedral. No obstante, la ciudad volvería a la jurisdicción de los condes de Barcelona en el año 1151.

Debido a su situación como "extranjero" para los Cainitas cristianos de Tarragona, el Príncipe Serlón de Apulia buscó otros apoyos como Manfredo, un mercenario Gangrel que había acompañado al Príncipe en sus viajes, y también entre los Ashirra musulmanes que habían permanecido en la ciudad, especialmente del clan Toreador. Sin embargo, en el año 1198 el Príncipe sufrió un atentado contra su persona, cayendo en letargo. Manfredo ocupó su lugar como regente, creando una prole entre los mercenarios normandos,

y realizó una purga entre los Cainitas cristianos, principalmente Lasombra. Una de ellos, Adosinda de Urgel, incluso había llegado a proclamarse Príncipe.

El gobierno del regente Manfredo fue especialmente implacable, y muchos Cainitas creían que realmente terminaría convirtiéndose en el Príncipe. Sin embargo, el Príncipe Serlón despertó en el año 1204, y Manfredo se retiró del poder. Muchos Cainitas lo consideraron todo un alivio.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

Tarragona creció sobre la antigua ciudad romana, en una zona de amplios monumentos y castillos señoriales. En la zona de los antiguos templos romanos se comenzó a construir la catedral en el año 1171. Los normandos se establecieron en la Torre del Pretorio, un antiguo edificio romano, donde establecieron su castillo.

Fuera del recinto urbano se encuentra el barrio del Corral, construido en el antiguo circo romano, dedicado al comercio y la artesanía, y la Vila Nova, que se extiende hasta el puerto y está llena de huertos, cultivos y molinos. Más allá de la ciudad también se extiende una amplia zona agrícola.

La construcción de la catedral de Santa Tecla de Tarragona se realizó sobre una antigua mezquita. Tras las protestas de los vecinos por los elevados impuestos, el arzobispo declaró en el año 1214 que las aportaciones para su construcción serían voluntarias. Los canónigos de la catedral son monjes agustinos.

Desde 1237 el arzobispo de Tarragona es Pedro de Albalat, precedente de una noble familia aragonesa y doctor en Teología. Durante su pontificado ha participado en la conquista de Valencia y ha fundado un monasterio dominico.

LA SOCIEDAD CAINITA

El Príncipe Serlón vuelve a gobernar Tarragona, con el apoyo de los Cainitas normandos, especialmente Gangrel y Ventrue, y los Ashirra musulmanes del clan Toreador. Manfredo vuelve a ser su mano derecha, y se ha convertido en el blanco del descontento de los Cainitas cristianos, que sufrieron especialmente durante su regencia mientras su señor estaba en letargo.

Desde su regreso el Príncipe se ha mostrado conciliador con sus vasallos, aunque sigue mostrando desconfianza hacia los Lasombra que intentaron derrocarlo, procurando vigilar sus movimientos. Por su parte los Lasombra procuran mostrar un perfil bajo, pero han contactado con Lucía Ramírez y los Lasombra de Aragón, buscando apoyos para recuperar el poder.

Sin embargo, la principal amenaza contra la autoridad del Príncipe no procede de los Lasombra, sino de las filas de su propio clan. Varios Ventrue de su prole se resienten de que la regencia fuera ejercida por Manfredo, y la confianza que Serlón muestra hacia su lugarteniente, por encima de su linaje. Algunos temen que Manfredo o los Gangrel, tras haber sujetado las riendas del poder, estén preparando otro golpe y están buscando la forma de prescindir de ellos.

INTRIGAS CATALANAS

Refugiados: En el dominio de Barcelona se encuentran varios

refugiados de origen bizantino. Algunos de ellos han sido admitidos en la sociedad Cainita, pero otros se encuentran acampados extramuros, especialmente los que pertenecen a los Bajos Clanes. El descontento ha provocado que los Furores encuentren reclutas entre ellos, y con el tiempo podrían constituir una amenaza para los Cainitas barceloneses. Los problemas para ser aceptados pueden dar lugar a una buena historia y también para introducir personajes de Crónicas de Constantinopla o la Amarga Cruzada.

Libelo de sangre: Los ataques antijudíos contra el call de Girona aumentan y durante la fiesta del Viernes Santo un sacerdote acusa a los judíos de haber asesinado a un niño de la ciudad para realizar una parodia de la crucifixión. La multitud asesina a varios judíos, y las autoridades apenas consiguen evitar el saqueo del call. El Príncipe Harpalión o Menahem investigan lo que está ocurriendo y reclutan la ayuda de los personajes. Los responsables de la falsa acusación son varios sacerdotes vinculados a la catedral y relacionados con el Lasombra Melquiado, aunque éste no ha sido el instigador directo.

Juegos cortesanos: La corte del rey Jaime I es un nido de intrigas que enfrenta a los Lasombra de Aragón con los Apóstoles del Tercer Caín. Los Lasombra creen que ha llegado el momento de acabar con los herejes, mientras que Guillem Savall busca a los personajes para que intenten alcanzar un acuerdo satisfactorio. Sin embargo, varios asesinatos en la corte enturbian las relaciones entre ambas partes. Para complicar las cosas, los agentes de la Inquisición en la Sombra acuden para proteger al rey.

La corte hereje: El juglar Martín está seduciendo a la Princesa Joana y en el proceso ha convertido la villa de Perpignan en un refugio para los herejes albigenses. Siguiendo a los refugiados, varios Cainitas que acompañan a los cruzados franceses dirigen su atención hacia la villa. Los personajes pueden actuar como mediadores, quizás en nombre de la Princesa Joana o aprovechar la oportunidad para tratar de derrocarla.

Amor prohibido: La confianza entre el Príncipe Serlón y su lugarteniente Manfredo va más allá de la confianza y la amistad. Desde hace tiempo ambos son amantes en secreto. Cuando la relación entre ambos se descubre, los Cainitas de Tarragona reaccionan con rechazo. Los adversarios del Príncipe lo consideran una muestra más de su decadencia, mientras que sus partidarios reaccionan con desagrado y consideran que debería dejar su posición a alguien más adecuado. Los debates se suceden y la estabilidad del dominio se tambalea, mientras la fama del "Príncipe sodomita" se extiende.

EL REINO DE MALLORCA Y LAS ISLAS

CAINITAS DEL REINO DE MALLORCA

Amina (Hechicera Assamita de 9ª Generación): liberadora de esclavos.

Julio Baleárico (Gangrel de 7ª Generación): ermitaño de Ibiza.

María "la Húngara" (Ravnos de 9ª Generación): condesa pirata.

Pere Sanç (Lasombra de 8ª Generación): Príncipe de Mallorca.

Taiat (Gangrel de 6ª Generación): sire de Julio y terror de Cabrera.

Zara (Toreador de 8ª Generación): representante de los Ashirra y sultana de Menorca.

Las islas Baleares han estado habitadas desde al menos el 5000 a.C., siendo una parada habitual para comerciantes fenicios, griegos, cartagineses, romanos, visigodos, bizantinos y musulmanes. Los baleáricos originales vivían en casas de piedra y fabricaban joyería y alfarería. La pesca también es una actividad importante en todas las islas, junto con la artesanía tradicional.

El archipiélago está formado por dos grupos de islas y numerosos islotes: las islas Gimnesias (Mallorca, Menorca, Cabrera y los islotes cercanos) y las islas Pitiusas (Ibiza y Formentera y los islotes que las rodean). Los veranos son calientes y secos y los inviernos frescos y húmedos.

Las islas han sido conquistadas recientemente por el rey Jaime I de Aragón, que las ha convertido en un nuevo reino. El reparto de tierras no ha sido sencillo, y a menudo todavía hay disputas entre los conquistadores cristianos. La población musulmana ha sido diezmada y los supervivientes han sido reducidos a la esclavitud.

LAS ISLAS BALEARES

Las islas Baleares fueron colonizadas hacia el 5000 a.C. por comunidades humanas que vivían de la agricultura y la ganadería, y que construyeron túmulos funerarios con piedras gigantes. Estas comunidades vivieron en gran parte aisladas durante milenios, con contactos esporádicos entre las islas. Cuando llegaron los primeros viajeros fenicios, se encontraron con comunidades asentadas, donde sus habitantes destacaban en el manejo de la honda. Con el tiempo los honderos baleáricos se harían famosos en el mundo antiguo, y varios de ellos fueron reclutados como mercenarios.

Los fenicios se establecieron en la isla de Ibiza, fundando una ciudad comercial en el 654 a.C., que posteriormente pasaría al imperio cartaginés. De hecho, los cartagineses reclutarían a los honderos baleáricos en sus ejércitos. Algunos Cainitas cartagineses, especialmente Assamitas y Brujah, visitaron las islas Baleares durante esta época, aunque no se instalaron permanentemente.

Los baleáricos se aliaron con los cartagineses durante las Guerras Púnicas, y tras la derrota de Cartago, y argumentando supuestas incursiones piratas, Roma decidió apoderarse de las islas en el año 123 a.C. El general romano Quinto Cecilio Metelo fue el encargado de la conquista, que duró dos años, y fundó las ciudades de Palma y Pollentia en Mallorca. Se cree que durante esta época los Cainitas asentados entre los baleáricos huyeron o fueron destruidos. Los honderos de las islas pasaron a servir en el ejército romano y acompañaron a las legiones de Julio César en la conquista de la Galia. En el siglo IV el emperador Teodosio organizaría todas las islas en una provincia romana.

Algunos Cainitas romanos se asentaron en el archipiélago. A finales del siglo I a.C., un triunvirato formado por tres vampiros Lasombra, Malkavian y Ventrue se asentaron en Mallorca, mientras la isla de Ibiza era reclamada como su dominio por un Gangrel que había nacido en el lugar, y Menorca era asignada a un Toreador. En general los Cainitas de las islas Baleares mantuvieron buenas relaciones entre ellos, e hicieron un pacto común para protegerse sus dominios de las injerencias extranjeras.

Sin embargo, el pacto entre los Cainitas baleáricos terminó en

el año 425, cuando las islas fueron invadidas y saqueadas por los vándalos, un pueblo germánico que se había asentado en el norte de África. Los vampiros romanos fueron atacados y destruidos por un grupo de vampiros vándalos de los clanes Brujah y Gangrel, que los persiguieron y cazaron uno tras otro.

Los vándalos permanecieron en las islas hasta el año 534, cuando llegaron los bizantinos y el general Apolinario conquistó rápidamente todo el archipiélago. Junto a los bizantinos llegaron varios Cainitas al servicio del Triunvirato de Constantinopla, que colocaron las islas bajo su influencia. Amelio de Cesarea, un vampiro del clan Toreador, era el líder de los recién llegados. Los vampiros bizantinos lucharon durante varios años contra los vampiros vándalos hasta que consiguieron expulsarlos. Contaron con la ayuda de Julio Baleárico, un Cainita romano del clan Gangrel, que en vida había acompañado a Julio César y que había permanecido en letargo durante el dominio de los vándalos.

El dominio bizantino sobre las Baleares duró varios siglos, sobreviviendo incluso a la pérdida de las posesiones bizantinas en la costa de la península ibérica. Sin embargo, al contrario que en época romana, las relaciones entre los Cainitas bizantinos eran tensas. El Príncipe Amelio de Mallorca desconfiaba de Julio Baleárico, que pasaba la mayor parte del tiempo en su dominio de Ibiza. Su relación pasó de un frío distanciamiento a un enfrentamiento, pues varios Cainitas bizantinos opuestos al gobierno del Príncipe intentaron reclutar a Julio para que les ayudara a derrocarlo. Aunque el antiguo Gangrel prefería mantenerse neutral, su enfrentamiento con Amelio no hizo sino empeorar.

A comienzos del siglo VIII los musulmanes comenzaron a atacar las islas Baleares, aunque sin llegar a ocuparlas de manera efectiva, llegando a tomar como rehenes a los gobernadores bizantinos. Un siglo después, una flota vikinga provocó la despoblación de varias islas, y los invasores del norte regresarían en los siglos siguientes. La presencia bizantina se fue debilitando progresivamente hasta que en el año 903 el archipiélago fue conquistado por el emirato de Córdoba.

Los ataques de los musulmanes llevaron al Príncipe Amelio a acusar a Julio de estar aliado con los invasores, y finalmente ordenó su ejecución. Sin embargo, el antiguo Gangrel optó por el exilio. Poco tiempo después, los Ashirra llegaron para la ocupación efectiva de las Baleares, y el Príncipe bizantino y su corte decidieron huir. Julio Baleárico también aprovechó el momento para regresar a su dominio de Ibiza, mostrándose conciliador con los Ashirra y dispuesto a colaborar con ellos. Aunque algunos vampiros musulmanes desconfiaban del antiguo pagano, pronto estableció buenas relaciones con el sultán Omar al-Jaulani, un hechicero del clan Assamita, quien lo consideraba un aliado valioso.

Gracias a su distanciamiento de las zonas de conflicto, los gobernadores de Mayurca disfrutaron de un estilo de vida relajado, prosperando gracias a una serie de familias de comerciantes como los Abu-Kalifa, Al-Myrani, Al-Tikriti y Al-Ubayid. Tras la caída del califato de Córdoba, las islas quedaron bajo el gobierno de la taifa de Denia, y en el siglo XII pasaron al dominio de los almorávides, aunque el cambio de poder entre los musulmanes no afectó

a los Ashirra

Las islas Baleares fueron atacadas en los siglos siguientes por los vikingos y en el año 1115 sufrieron una expedición de castigo por parte de catalanes y pisanos que destruyó Mayurca. Varios Ashirra resultaron destruidos, entre ellos el sultán Omar, que fue sustituido por su chiquilla Jasmin, quien reclutó a varios guerreros Banu Haqim para que protegieran sus dominios. Su dominio fue conquistado en el año 1203 por una pequeña fuerza almohade, y Kassib, un joven guerrero Banu Haqim, llegó entre ellos. Mostrándose conciliadora, la sultana Jasmin le ofreció el dominio de la isla de Formentera, y la formación de un grupo de guerreros Ashirra para hacer frente a una eventual invasión cristiana.

Kassib intentó volver a la sultana Jasmin contra el antiguo Julio de Ibiza, afirmando que sabía demasiado y tenía contactos entre los Cainitas cristianos. Sin embargo, la sultana dudaba, y a pesar de que Julio intentaba advertirla del fanatismo de su subordinado, Jasmin tardó en actuar hasta que fue demasiado tarde. En vísperas de la conquista cristiana de Mallorca, Kassib dio un golpe de estado y se proclamó sultán de Mayurca.

En 1229 una flota dirigida por el rey Jaime I de Aragón atacó la isla de Mallorca. El asalto fue seguido de una matanza indiscriminada sobre la población. Los miles de cuerpos sin enterrar provocaron una epidemia entre los conquistadores y la intención de la nobleza de reclamar todo el botín provocó una revuelta entre peones y caballeros. Los musulmanes supervivientes huyeron a las montañas, donde resistieron un tiempo más antes de ser convertidos en esclavos. Las matanzas de Mallorca provocaron que el gobernador musulmán de Menorca solicitara vasallaje al rey de Aragón, que viéndose debilitado para continuar la conquista, aceptó. La isla de Ibiza no sería conquistada hasta el año 1235, por parte del arzobispo Guillem de Montgrí, arzobispo de Tarragona. Sus habitantes también serían masacrados o esclavizados.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

En el año 1230 el rey Jaime I creó el reino de Mallorca, instituido mediante una carta de privilegios, dando libertad a los repobladores, en su mayoría procedentes de Cataluña. No se crearon cortes ni instituciones comunes para las islas, salvo la figura de un virrey. Menorca e Ibiza también recibieron gobernadores nombrados por el virrey, que reside en el alcázar musulmán de la almudaina, que todavía conserva su fortaleza, a pesar de haber sufrido daños durante la conquista. En principio, el gobernante fue el infante Pedro de Portugal, que recientemente cedió sus derechos al monarca a cambio de territorios en el norte del reino de Valencia.

Inmediatamente tras la conquista, el rey Jaime I ordenó la destrucción de la mezquita mayor de Majurca y la construcción de una catedral dedicada a Santa María, aunque todavía tardará más de un siglo en completarse. El obispo del reino de Mallorca es Raimundo de Torrelles, hermano de uno de los anteriores virreyes. Desde el inicio de su pontificado ha conseguido asegurar varios impuestos y beneficios para la nueva diócesis de las islas (salvo Ibiza, que se encuentra bajo la autoridad del arzobispo de Tarragona), así como una décima parte de las propiedades conquistadas.

Sin embargo, la situación política, a pesar de los años pasados, se caracteriza por la reconstrucción y los conflictos legales. Muchos de los nobles que participaron en la conquista todavía disputan por los despojos y territorios, y a veces estos enfrentamientos llegan a la violencia.

MALLORCA

La más grande de las islas Baleares, está dominada en la costa noroeste por la sierra de Tramontana. A pesar de los daños sufridos, todavía conserva su belleza natural, con paisajes de olivares, pinos y pequeños pueblos. El litoral es escabroso, con una serie de bahías arenosas y amplias playas, mientras que la costa sur está dominada por acantilados de rocas. El centro de la isla es una meseta fértil, llena de granjas y asentamientos agrícolas.

Palma de Mallorca es la única ciudad de la isla, un laberinto de calles empedradas en el que todavía se ven las heridas de la reciente conquista y muchos edificios en construcción. Los baños árabes parecen haber resistido la violencia de la conquista, pero quienes recuerdan el pasado esplendoroso de la ciudad sólo pueden ver un panorama de desolación.

MENORCA

Menorca, la más oriental de las islas, tiene un clima más frío y húmedo que sus hermanas. Sin embargo, en invierno la isla es azotada por vientos fríos. El principal asentamiento es la ciudad es Mahón, situado en uno de los precipicios al este de la isla. La mitad norte consiste en una serie de verdes colinas y un litoral lleno de rocas. La mitad sur, más llana y seca, tiene una costa más uniforme, con playas arenosas y acantilados. Llena de ruinas prehistóricas, en la costa sur se encuentran varios grupos de cuevas y túmulos de los primeros asentamientos de la isla.

Menorca es la única isla de las Baleares que todavía conserva el esplendor musulmán anterior a la conquista cristiana, con una comunidad comercial adinerada. El vasallaje al rey Jaime I de Aragón ha tranquilizado un poco los ánimos de los nobles menorquines, pero muchos temen que los cristianos no se detengan y que terminen conquistando la isla, por lo que existe cierto ambiente de nerviosismo y varias familias se están preparando para abandonar sus hogares.

IBIZA

Ibiza recibe pocas lluvias y la isla es bastante inhóspita y rocosa. Además de pinos, en la isla se encuentran olivos, higueras y alendros. Sin embargo, sus habitantes no han escapado a la desolación de la conquista cristiana, que llegó más tarde, y que permitió que varios de los nobles musulmanes pudieran huir.

FORMENTERA

Formentera es la más pequeña de las cuatro islas principales del archipiélago balear. Es en casi totalidad llana y áspera, con unos escasos pinares, salinas y tierra yerma, con pequeñas aldeas pesqueras. Sin embargo, tras la conquista la isla se encuentra casi despoblada, y sus habitantes han huido o han sido esclavizados.

CABRERA

Salvo por las ocasionales visitas de barcos comerciales o piratas que aprovechan para aprovisionarse, la pequeña isla de Cabrera se encuentra prácticamente despoblada. Azotada por los vientos, dispone de ciertos fondeaderos naturales y colonias de aves marinas.

SOLEDAD CAINITA

En 1229 la sultana Jasmin de los Banu Haqim fue derrocada en un golpe de estado por el guerrero Kassib, que se proclamó nuevo sultán de Mayurca. Sus partidarios atacaron a los aliados de la sultana, entre ellos el antiguo Julio Baleárico, al que pensaban destruir.

Sin embargo, Julio consiguió sobrevivir al ataque y como último recurso decidió despertar a su sire, una antigua Gangrel cuyo letargo custodiaba desde hacía siglos. La antigua diezmó las filas de los Ashirra y se fortaleció con su sangre, destruyendo al sultán Kassib y también a su prisionera Jasmin. Los pocos Ashirra que sobrevivieron huyeron aterrorizados.

Y poco después llegaron los conquistadores cristianos. Los Cainitas que los acompañaban se encontraron con escasa resistencia, sólo unos pocos vampiros que huían aterrorizados. Sin embargo, por fortuna para ellos, la antigua Gangrel había desaparecido.

De la misma forma que los conquistadores aragoneses y catalanes, los Cainitas comenzaron a repartir territorios. Pere Sanç, un capitán pirata del clan Lasombra y hermano de sangre de la Príncipe de Barcelona, fue reconocido como Príncipe de Mallorca, situando como lugarteniente a María "la Hungaresa", una vampira Ravnos que se había aliado con él en la invasión. Tanto el Príncipe como María tienen contactos con varias flotas de piratas Cainitas del Mediterráneo.

Julio Baleárico se retiró a su dominio en Ibiza, gravemente herido. Tras la muerte de varios de sus amigos Ashirra en el frenesí asesino de su sire, su furia le llevó a enfrentarse a ella en un encarnizado combate, hasta que consiguió ponerla en fuga. Aunque se ha mantenido apartado, los Cainitas cristianos han respetado el dominio de Julio, al menos por el momento.

Entre los Ashirra supervivientes se encontraba Zara, una poetisa y amante del mar del clan Toreador. A raíz del despertar de la sire de Julio, se ha apartado del antiguo Gangrel para refugiarse en Menorca, donde se ha convertido en sultana. Teme con razón a los Cainitas cristianos y se ha aliado con Amina, una chiquilla de la sultana Jasmin. Ambas están planeando salvar lo que puedan y buscar refugio y aliados. Por su parte y de forma discreta, Amina se dedica a liberar a los esclavos musulmanes que puede, mientras aguarda su oportunidad para vengarse de los Cainitas cristianos y también de Julio, a quien considera responsable de la muerte de su sire.

INTRIGAS BALEARES

Reliquias perdidas: La destrucción ocasionada por la conquista ha provocado la pérdida de muchos objetos de gran valor, destruidos o saqueados. Dos Cainitas cristianos han encontrado uno de estos objetos valiosos y han comenzado a enfrentarse por él. Sin embargo, el objeto aparece en manos de los personajes, y son acusados

de haberlo robado. El Príncipe de Mallorca decide que las tres partes en conflicto deben ponerse de acuerdo y cesar su enfrentamiento o serán expulsados de su dominio. Mientras tanto, el propietario, uno de los Ashirra, espera su momento para recuperar el objeto, que para él tiene un gran valor, al haber pertenecido a su sire.

Sangre y odio: María la Hungaresa siente un especial odio por los musulmanes, ya que en vida fue esclavizada y vendida en los mercados de El Cairo, donde recibió el Abrazo, lo que le permitió huir y dedicarse a la piratería con otros Cainitas. Desde entonces no ha dejado de acosar los dominios de los Ashirra con su navío. La conquista de Mallorca ha resultado de su agrado, pero no piensa detenerse hasta haber destruido o expulsado a todos los vampiros musulmanes del archipiélago, mostrándose decidida a atacar Menorca.

Camino hacia la libertad: Un Ashirra contacta con los personajes y les ofrece recompensarles si le ayudan a liberar a uno de sus descendientes mortales, que se encontraba en Mallorca durante la conquista de la isla, y ahora se ha convertido en esclavo de un Cainita cristiano. Los personajes deben actuar como mediadores, tratando de no mostrar lo valioso que es el mortal, y conseguir liberarlo de alguna manera para reunirlo con su ancestro Ashirra. Sin embargo, si su dueño vampírico descubre el verdadero valor de su propiedad, se negará entregarlo y lo utilizará como baza de chantaje.

El hambre dormida: Después de que su chiquillo Julio se volviera contra ella, la antigua Taiat se refugió en la pequeña isla de Cabrera para recuperarse de sus heridas. Sintiendo traicionada, aguarda el momento para regresar. Sin embargo, ha despertado en un lugar muy diferente al que conoció la última vez y necesita adaptarse, por lo que decide observar desde la distancia, aprendiendo y aguardando, haciéndose pasar por una neonata, llegado el momento. Puede que incluso comience a tratar con los personajes para aprender de ellos.

EL REINO DE VALENCIA

CAINITAS DEL REINO DE VALENCIA

Abdalá el Sabio (Malkavian de 7ª Generación): *Sultán de Valencia.*

El Ángel Negro (Azanecali de 8ª Generación): *el mal oculto de Valencia.*

Abú al-Fulani (Lasombra de 8ª Generación): *Imán depuesto de los Ashirra.*

Doña Clara de Rocamora (Lasombra de 8ª Generación): *representante de los Cainitas cristianos de Valencia.*

Falcó l'almogàver (Gangrel de 12ª Generación): *líder de los Almogàvers Grisos.*

Jimén Garcés (Lasombra de 8ª Generación): *Príncipe de Castellón.*

Juan el Ciego (Gangrel de 10ª Generación): *habitante de las minas del Maestrazgo.*

Judit (Nosferatu de 9ª Generación): *madre de los desamparados.*

Laila (Salubri de 8ª Generación): *La guerrera oculta.*

Peronella Milá (Brujah de 9ª Generación): *Príncipe de Xàtiva.*

Rabossa (Azanecali de 9ª Generación): *Fugitiva de las calles de Valencia.*

Sabela (Gangrel de 7ª Generación): *la noble salvaje de Valencia.*

Samuel (Malkavian de 8ª Generación): *coleccionista de reliquias.*

Shabaqo el Nubio (Gangrel de 5ª Generación): líder de los Gangrel de Taifa.

Teodosia (Visir Assamita de 9ª Generación): sultana depuesta de Xátiva.

El reino de Valencia es otro reino de reciente creación. Tras la conquista de las islas Baleares, el rey Jaime I de Aragón inició la conquista del territorio valenciano, que no terminó hasta el año 1245. A pesar de compartir monarca, el rey Jaime instauró fueros (*els furs*) para el reino de Valencia, creando un reino con identidad propia, instituciones, moneda, y administración. La creación del reino provocó el descontento de los nobles aragoneses, que veían imposibilitadas sus intenciones de extender sus señoríos en las tierras conquistadas.

El reino de Valencia se extiende desde Vinaroz en el norte hasta Biar en el sur. Por todo el reino el campo está salpicado de fortificaciones, algunas de ellas dañadas o destruidas recientemente por la conquista. Al norte de Valencia se encuentra la Costa de Azahar, una tierra verde y montañosa llena de campos de naranjos y antiguas ruinas romanas. En el centro se encuentra la ciudad de Valencia, la más importante de la zona y una de las más importantes de la península, con extensas llanuras regadas por los ríos Júcar y Turia, una comarca conocida por sus cultivos regados con azekias y azudes, que producen cereales, arroz y hortalizas para alimentar a la numerosa población. El sur del reino es bastante montañoso, lleno de montes y valles fluviales.

CASTELLÓN

El territorio de la villa de Castellón ha estado habitado desde tiempos antiguos, con pequeños asentamientos íberos y romanos. Los romanos llegaron en el siglo II a.C. y crearon una fortaleza para proteger las minas de plata cercanas. Con la llegada de los musulmanes en el siglo VIII, surgirían varias aldeas agrícolas y alquerías.

Aunque el territorio no atrajo el interés de los Cainitas romanos, otros vampiros, de origen ibérico, frecuentaron la zona, especialmente del clan Gangrel, encontrando los túneles de las minas de su agrado, que utilizaban como refugio temporal, a menudo como parada en sus viajes por la costa oriental de la península ibérica.

Con la conquista del Cid en el siglo XI, el reino de Aragón comienza a establecer su influencia en la zona, que aparece en los primeros documentos como "Castilion." En el año 1181 el rey Alfonso II de Aragón, considerando que su conquista era inminente, cedió los territorios al obispo de Tortosa.

Sin embargo, no sería hasta 1233 que el ejército del rey Jaime I de Aragón conquista el territorio y lo reparte en señoríos. Entonces el obispo de Tortosa reclamó las donaciones que el obispado había recibido de Alfonso II, iniciándose un largo pleito que no se resolvería hasta 1242, cediéndose la fortaleza de Castellón al monarca, quien a su vez la cedió al infante Pedro de Portugal a cambio de sus derechos sobre las islas Baleares.

La Reconquista en la Sombra ha traído a sus parásitos Cainitas, que han ocupado el territorio. Los Lasombra dominan la fortaleza de Castellón y sus alrededores, pero se han dado cuenta de que no

están solos...

POLÍTICA Y RELIGIÓN

La villa de Castellón es un asentamiento reciente, y que todavía se está extendiendo con una planta cuadrada cerrada con una muralla en la ruta hacia Valencia. La principal iglesia es un templo sencillo dedicado a Santa María.

El territorio está salpicado de pequeñas aldeas dedicadas a la pesca y la agricultura, así como de imponentes fortalezas en Morella, Onda, Peñíscola, Villafamés, Xivert y otros lugares. El territorio pertenece al infante Pedro de Portugal, que lo intercambiaba a cambio de sus derechos sobre las islas Baleares. El obispo Pedro de Segorbe administra la diócesis eclesiástica.

SOCIEDAD CAINITA

Jimén Garcés, un caballero Lasombra de origen aragonés, ha reclamado la villa de Castellón como su dominio, al mismo tiempo que ha comenzado a frecuentar el entorno del infante Pedro. Sin embargo, se ha encontrado con que el espacio de su dominio se encontraba ocupado por otros Cainitas. Una noche se presentó ante él un joven ciego llamado Juan, quien afirmaba representar a un grupo de Gangrel y Nosferatu que habitaban en la zona desde mucho antes de la llegada de los cristianos.

Jimén se encuentra algo contrariado y ha tomado cautelosamente el título de Príncipe, considerando a los demás Cainitas de la zona como sus vasallos. Sin embargo, ha hecho poco por imponer su autoridad, limitándose a extender su influencia entre los nobles de la zona para respaldar su autoridad con poder. También ha tanteado la posibilidad de crear una prole entre la nobleza local.

Por su parte Juan y sus compañeros se limitan a observar, teniendo poco interés por las luchas religiosas, tratando simplemente de sobrevivir. Bajo los cimientos de los castillos que se alzan majestuosos se encuentran catacumbas y túneles secretos que se extienden por toda la zona, donde los no muertos han acechado durante siglos.

La zona de Castellón también es un lugar frecuentado por los Almogàvers Grisos, una banda de Cainitas mercenarios que venden sus servicios en los territorios de la Reconquista. Aunque participaron recientemente en la reconquista de Valencia, la presencia de los Gangrel de Taifa les ha obligado a apartarse de esos dominios.

VALENCIA

Valencia es un importante puerto de mar, una ciudad situada en un recodo del río Turia, en el centro de la costa oriental de la península ibérica. Sus primeros habitantes eran pueblos íberos, aunque no crearon asentamientos importantes en la zona, pero hubo cierto comercio con griegos y cartagineses. Finalmente, en el año 138 a.C., después de las campañas en Lusitania y Gallaecia, el cónsul romano Décimo Junio Bruto Galaico licenció a sus tropas y como recompensa, les concedió tierras en el levante de Hispania, en una isla fluvial cerca de la desembocadura del río Turia, que se encontraba ubicada en la Vía Heraclea. El nuevo asentamiento romano de unos 2.000 colonos recibió el nombre de Valentia Edetanorum, y pronto

obtuvo el rango de colonia.

Un triunvirato de Cainitas ibéricos del clan Lasombra, que se habían aliado con Roma, se instalaron en la ciudad y la convirtieron en su dominio, aunque muy brevemente, ya que en el año 75 a.C. el general Pompeyo arrasó la ciudad durante la guerra civil entre Sila y Mario. Los vampiros que habitaban la ciudad fueron destruidos.

La ciudad de Valencia quedó despoblada hasta la época del emperador Augusto, que hacia el 15 a.C. ordenó su refundación. Pero los vampiros no volverían a habitarla hasta mucho más tarde, con la llegada de los primeros cristianos. Los romanos establecieron el pueblo como centro agrícola, construyendo sistemas de irrigación y plantando los cimientos de la reputación posterior de la región como el huerto de España. Estos sistemas serían expandidos y mejorados con la llegada de los musulmanes.

Nuevamente los Lasombra reclamaron el dominio de la ciudad. Muy poco se sabe de estos nuevos colonizadores, aunque algunas leyendas fragmentadas aseguraban que se trataba de un grupo decadente y cruel, llamados los Angellis Ater, seguidores de una oscura filosofía conocida como la Vía Noctis. Estos Lasombra practicaban macabros ritos en adoración de la oscuridad y los demás vampiros prefirieron dejarlos solos.

Además de los Lasombra, en la ciudad habitaba un grupo de vampiros del clan Toreador, gobernados por el Príncipe Volaginio. Lasombra y Toreador habían alcanzado el acuerdo tácito de no interferir en sus asuntos, procurando mantenerse distanciados.

Cuando Roma cayó, los visigodos llegaron, pero fueron a su vez desplazados por la primera ola de invasores musulmanes, que conquistaron Valencia en el año 718 y con ellos llegó una nueva oleada de vampiros, principalmente Assamitas y Lasombra. Los Angellis Ater permanecieron reclusos en un laberinto secreto bajo la ciudad y evitaban la compañía de los demás vampiros. Ante los intentos de desalojarlos los Angellis Ater invocaron una terrible oscuridad que enloqueció a la población valenciana y la llevó a sublevarse. El emir de Córdoba, Abderramán I, ordenó que la ciudad fuera arrasada. Ninguno de los vampiros musulmanes o Ashirra volvió a ser visto.

Abdalá I reconstruyó la ciudad con el nombre de Balansiya y nuevos vampiros se instalaron, aunque los Angellis Ater les dejaron bien claro que, aunque su presencia no les incumbía, preferían que los dejaran solos. El sultán Abdalá el Sabio, del clan Malkavian, tomó el poder, asentando la paz entre las distintas facciones: progresivamente vampiros Assamitas, Gangrel, Lasombra, Nosferatu y Toreador se irían instalando en el actual territorio valenciano.

Valencia se convirtió en un reino de Taifa en el año 1011, en medio de fuertes disputas que también afectaron a los demás vampiros. Sin embargo, ninguna facción era lo suficiente fuerte como para imponerse al resto y al final la neutralidad del sultán Abdalá le permitió sostenerse en el trono frente a los demás aspirantes. Durante esta época los Angellis Ater desaparecieron. Se dijo que habían acompañado al diablo en un viaje a oriente, pero, en cualquier caso, nadie los echó de menos.

El Cid conquistó Valencia en 1095 y un grupo de Lasombra cristianos asumió el gobierno vampírico de la ciudad, aunque respetaron a los musulmanes Ashirra. Tras la muerte del Cid los musulma-

nes almorávides reconquistaron la ciudad en 1102 y Abdalá reasumió el gobierno, aunque no tomó medidas contra los vampiros cristianos, permitiendo quedarse a quienes lo desearan. Sin embargo, los almorávides fueron incapaces de evitar al ascenso de Muhammad ben Mardanish (El Rey Lobo), que con apoyo de Castilla y Aragón tomó el control de Murcia y Valencia en 1146. Ben Mardanish mantuvo a sus enemigos a raya hasta su muerte en 1172, después de lo cual los almohades se hicieron rápidamente con el control.

La paz no duraría mucho. Cuando el Rey Lobo tomó la ciudad, un pequeño grupo de fanáticos Ashirra decidió pasar a la acción ante lo que consideraban una actitud de permisividad ante los infieles por parte del sultán Abdalá. El Imán Abu al-Fulani, del clan Lasombra, derrocó al antiguo Malkavian y lo condenó a muerte por colaborar con los cristianos. Abdalá consiguió escapar, refugiándose en Sagunto. Durante el siglo XIII reuniría varios aliados, entre ellos el Matusalén Shabaqo el Nubio, del clan Gangrel, pero también algunos vampiros cristianos.

Algunos nobles aragoneses emprendieron a nivel particular campañas militares contra la taifa de Balansiya, que había surgido de la fragmentación del imperio almohade. El propio rey Jaime I de Aragón, tras la conquista de las Baleares comenzó la conquista de los territorios musulmanes al sur de su reino. Tras la Batalla del Puig, la ciudad de Valencia capitulaba ante los cristianos en 1238.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

Valencia todavía muestra una fuerte presencia musulmana, gracias a las capitulaciones de la conquista, que han permitido permanecer a la mayor parte de sus habitantes, entre los que se mezclan cristianos, musulmanes y judíos. La ciudad es un importante centro agrícola y artesanal, famosa por sus azulejos, cerámicas, papel, seda, cuero, cítricos y hortalizas. Con el reparto de territorios entre los conquistadores, también han llegado numerosos colonos, aragoneses, catalanes y navarros, así como algunos cruzados de más allá de los Pirineos.

El centro de la ciudad está ocupado por el mercado, que también es lugar de asambleas y reuniones. Los barrios de los mercaderes rodean el mercado hacia el este y oeste. Los jueves se celebra el Tribunal de las Aguas, en el que los campesinos locales resuelven sus conflictos por el uso de fuentes y manantiales. Al sur de la ciudad se encuentra el barrio de los artesanos. Más allá del río Turia, al este y el nordeste, se encuentran las casas de los adinerados y poderosos, mientras que al norte se encuentra el barrio más antiguo y pobre.

La catedral de Santa María de Valencia fue reconsagrada tras la conquista. Su emplazamiento se encuentra sobre un antiguo templo romano, que fue convertido en iglesia cristiana, y posteriormente en mezquita. Junto a la catedral se encuentra la casa de la almonía, para asistir a los numerosos necesitados de la ciudad.

El obispo de Valencia es Arnau de Peralta, un clérigo aragonés, que, debido a la escasez de eclesiásticos, ha concedido numerosos privilegios a las órdenes religiosas. También ha tenido dificultades en sus tratos con la comunidad musulmana.

SOLEDAD CAINITA

Aunque la capitulación de Valencia ante los cristianos fue relativamente pacífica, no ocurrió así entre sus habitantes Cainitas. El imán Abú al-Fulani y sus aliados, especialmente entre los Ashirra almohades, atacaron a los Cainitas cristianos. Sin embargo, fueron derrotados por la llegada del antiguo sultán Abdalá el Sabio, del clan Malkavian, y sus aliados Gangrel, que destruyeron a la mayoría, aunque perdonaron a quienes se rindieron.

Tras una serie de negociaciones, el sultán Abdalá reasumió su posición como sultán, aunque admitió en su consejo a un representante de los Cainitas cristianos y a otro de los judíos. El regreso de Abdalá también convenció a muchos Ashirra para que depusieran las armas, y por el momento los vampiros de distintas religiones están conformes con el ambiente de tolerancia y justicia que ha establecido el sultán.

Los Cainitas cristianos están representados por Doña Clara de Rocamora, una Lasombra de origen castellano, pero que nació en Valencia durante el reinado del Cid. Aunque aspira a ocupar el trono de la ciudad de Valencia, se muestra pragmática, consciente de que la ciudad todavía mantiene una considerable población de mortales y vampiros musulmanes, y considera que su momento de actuar llegará dentro de varias generaciones. Por ahora no tiene prisa, y colabora con el sultán para mantener la paz entre los Cainitas cristianos. La antigua Sabela, una Ashirra Gangrel de época visigoda, constituye su principal apoyo en secreto, habiendo facilitado la llegada de los cristianos, pero que está pensando en abandonar la ciudad.

Judit, del clan Nosferatu, representa a los Cainitas judíos en el consejo del sultán. Una figura maternal, a menudo protege a los desamparados, especialmente a los niños sin hogar de Valencia, una labor en la que cuenta con el apoyo del sultán. Entre los vampiros judíos también se encuentra uno de los chiquillos del sultán, Samuel, obsesionado con la colección de reliquias y restos de los santos.

La protección de Valencia se encuentra en manos de los Gangrel de Taifa, una facción del clan educada en las enseñanzas islámicas. Aunque su líder es el anciano Shabaqo el Nubio, éste viaja a menudo por la península ibérica, y en su ausencia el liderazgo es asumido por Laila, una guerrera y protegida de Shabaqo que en realidad pertenece al linaje de los Al-Amin (Salubri), pero que prefiere mantener su verdadera identidad en secreto.

Sin embargo, a pesar del clima de tolerancia y paz que por el momento se respira en Valencia, otras fuerzas actúan en secreto. El imán Abú al-Fulani, del clan Lasombra, no fue destruido durante la conquista de Valencia. Ahora, con su rostro deformado por el fuego y haciéndose pasar por un Nosferatu, acecha en las noches de Valencia, recorriendo el campo y aguardando el momento de su venganza, acudiendo a los mudéjares intranquilos y apretando el yugo de los señores cristianos, al tiempo que siembra poco a poco las semillas de una sublevación, que utilizará para derrocar a los indignos que usurparon el lugar de los verdaderos creyentes.

Y su amo sonríe en las sombras...La presencia de los Angellis Ater fue sustituida por los Azaneali, herederos de su legado. Uno

de ellos, el Ángel Negro, llegó hace unas décadas, y poco a poco ha reunido un culto a su alrededor. Una de sus chiquillas, Rabossa, se oculta entre los marginados, aunque sus motivos no son nada claros.

LA LEYENDA DEL RAT PENAT DE VALENCIA

Circulan varias leyendas en torno a los murciélagos en Valencia. Según se dice, los musulmanes crían murciélagos para acabar con los mosquitos que plagan las zonas pantanosas cercanas a la ciudad, como la Albufera y los marjales de Oliva-Pego.

Durante el asedio del ejército del rey Jaime I a Valencia, un imán auguró que mientras los murciélagos sobrevolaran la ciudad, no caería en manos cristianas. La profecía llegó a oídos del monarca, y cuando un murciélago anidó en su tienda mientras acampaba en el arrabal de Russafa, ordenó a sus servidores que lo trataran lo mejor posible, para que se sintiera a gusto en el campamento cristiano.

Al poco tiempo, mientras el campamento dormía, los musulmanes intentaron un ataque por sorpresa durante la noche. Sin embargo, el sonido del redoble de un tambor despertó a los cristianos, que rápidamente tomaron las armas y expulsaron a sus enemigos, causándoles muchas bajas.

Tras la batalla, el rey Jaime quiso recompensar al vigía que había tocado el tambor y despertado a tiempo a sus tropas. Fue toda una sorpresa descubrir que había sido el murciélago el que había tocado el tambor golpeando el cuero con sus alas. Como gesto de agradecimiento el rey colocó al murciélago ("rat penat" en catalán) en lo alto de su casco y como emblema en su escudo, que posteriormente pasaría a ser el de la ciudad de Valencia.

Lo cierto es que esta leyenda sobre el murciélago no aparecerá entre los mortales hasta dentro de un siglo, y en el escudo del monarca aragonés aparece en estos momentos un dragón. Sin embargo, entre los Cainitas circulan ciertas interpretaciones y rumores. Algunos sospechan que para expulsar a los fanáticos almohades de Valencia, los Gangrel de Taifa no sólo aprovecharon la invasión cristiana, sino que incluso la apoyaron. Uno de estos vampiros habría asumido la forma de un murciélago y vigilado al rey Jaime para evitar que sufriera daño, al mismo tiempo que lo advirtió del inesperado ataque nocturno de los musulmanes de Valencia. Verdad o leyenda, no puede negarse que los Gangrel de Taifa y sus aliados se han beneficiado de la conquista cristiana.

XÀTIVA

El territorio de la villa de Xátiva ha sido habitado desde hace milenios, y todavía conserva su topónimo prerromano. Situada entre los ríos Albaida y Cártoles tiene un trazado desigual, producto de la fusión sucesiva de varios asentamientos. Los romanos ocuparon el poblado de Saitabi, y en tiempos del emperador Augusto fue convertido en municipio con el nombre de Saetabis Augusta. Durante toda la época romana fue un importante centro comercial, conocido por la producción de tejidos de lino.

Un grupo de Cainitas de diversos clanes se asentó en Saetabis durante época romana. Sin embargo, durante la caída del Imperio Romano fueron expulsados por el despertar de una antigua del clan Brujah de época cartaginesa que había aguardado su momento en las sombras. Esta antigua tomó el nombre visigodo de Eginara y se rodeó de una prole, influyendo en la Iglesia local.

Tras la conquista musulmana en el siglo VIII, la villa pasó a llamarse Medina Xátiva. Los musulmanes fortificaron los castillos de la ciudad y también trajeron con ellos a sus compañeros no muertos. En principio Eginara y su prole se resistieron con éxito al avance de los Ashirra, negándose a aceptar la fe musulmana. Sin embargo, en el año 796 Eginara fue atacada en su corte por guerreros Banu Haqim que la destruyeron y pusieron a sus chiquillos en fuga. Una de los Banu Haqim, una conversa llamada Ahlam, se convirtió en sultana.

Xátiva alcanzó prosperidad bajo el dominio del emirato de Córdoba, convirtiéndose en un centro importante de producción de papel, y tras el desmoronamiento del califato, pasó sucesivamente bajo el dominio de las Taifas de Almería, Denia, Murcia y finalmente Valencia. La sultana Ahlam consiguió mantenerse en el poder durante siglos, aunque cuando Valencia fue conquistada en el 1238 por el rey Jaime I de Aragón supo que su dominio sería el próximo. Aunque consiguió establecer una tregua, la ciudad finalmente sería conquistada por los cristianos en 1244.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

Xátiva es la segunda ciudad más importante del reino de Valencia. Sin embargo, no ha conseguido una capitulación tan ventajosa. La población musulmana ha sido expulsada fuera del recinto amurallado y redistribuida en las zonas rurales y el arrabal de San Juan. Los judíos sí han conservado su call dentro de las murallas, en las proximidades de la puerta de Santa Tecla.

El castillo de Xátiva está construido sobre un antiguo asentamiento ibérico, aunque el edificio actual es de época musulmana, y está formado por dos fortalezas (castillo menor y castillo mayor), ensanchando las murallas. No sólo es una fortaleza defensiva, sino también ha sido convertido en una prisión de estado para la nobleza.

La principal iglesia de la villa es la iglesia de San Félix, actualmente en construcción, levantada sobre la antigua iglesia episcopal visigoda y la ciudad romana bajo la advocación de San Félix de Girona, un reconocimiento a los nobles catalanes que participaron en la conquista. La villa se encuentra bajo la administración del obispo de Valencia.

SOCIEDAD CAINITA

Tras la conquista de Xátiva, una vampira del clan Brujah llamada Peronella Milá, procedente de Barcelona, se proclamó Príncipe, contando con una guardia de mercenarios ghouls y chiquillos para sostener su reclamación. Los Ashirra prefirieron acompañar a la población musulmana en su exilio, aunque unos pocos permanecieron. Peronella ha comenzado a influenciar a varias familias nobles de la zona, especialmente a la familia Borgia, que parece mostrar potencial.

Sin embargo, no todos los Ashirra han desaparecido, entre ellos la antigua sultana Ahlam, quien asumiendo la identidad y el disfraz de "Teodosia", una antigua Toreador de origen visigodo, ha comenzado a frecuentar la corte de la Príncipe, tratando de ganarse su confianza para derrocarla cuando llegue el momento y recuperar

su poder.

INTRIGAS VALENCIANAS

Los fuegos de la rebelión: Aunque los Cainitas cristianos que llegan del norte creen que la situación en Valencia ofrece numerosas oportunidades, lo cierto es que la avaricia de los conquistadores está generando un descontento cada vez mayor entre la población musulmana. De hecho, no se necesita mucho para generar una corriente de resentimiento hacia los invasores. Varios Ashirra, como el imán Al-Fulani están avivando este descontento para cabalgarlo y dirigirlo contra sus enemigos. Es sólo cuestión de tiempo que estalle una revuelta entre los musulmanes del reino, y aunque sea aplastada a sangre y fuego, puede durar lo suficiente para que los Ashirra consigan expulsar o destruir a los Cainitas cristianos y recuperar el poder.

La telaraña del diablo: Valencia es un nido para los Azaneali, una rama de vampiros infernalistas surgida de una unión impía entre Baali y Lasombra, y que otros Cainitas conocen como los Angelis Ater. Un vampiro conocido como el Ángel Negro está utilizando a varios Ashirra para generar una revuelta entre la población musulmana, no tanto para incrementar su poder, como para eliminar a varios adversarios que podrían constituir una amenaza y desviar la atención de sus verdaderos planes. La guerrera Salubri Laia y el sultán Abdalá el Sabio son dos de sus principales objetivos, pero cualquier Cainita demasiado metomentodo puede terminar convirtiéndose en el blanco de su ira.

Vasallos difíciles: Los personajes son reclutados -o pueden ser la prole- de uno de los Príncipes recién asentados en el reino de Valencia, como Castellón o Xátiva. La intención de los gobernantes Cainitas es extender su influencia entre la población local, y al mismo tiempo procurar mantener buenas relaciones con los Ashirra que todavía permanecen en sus dominios. Los personajes deben actuar como mediadores tratando de reducir el descontento, o pueden convertirse en ejecutores, tratando de expulsar a los vampiros musulmanes.

LA CORONA DE CASTILLA

Reino de Fernando III, rey de Castilla, Córdoba, Galicia, León y Toledo, señor de Vizcaya.

FERNANDO III DE CASTILLA

Rey de Castilla desde 1217, es hijo del rey Alfonso IX de León y de su segunda esposa Berenguela de Castilla, aunque su matrimonio fue anulado por la Iglesia debido a su consanguinidad. Heredó el trono de Castilla a la muerte de su hermano mayor, Enrique. A la muerte de su padre en 1230, heredó el reino de León, debiendo afrontar los problemas de su unión con Castilla, poniendo fin a los choques fronterizos entre ambos reinos.

Tras la derrota de las Navas de Tolosa el Imperio Almohade se ha debilitado y el rey Fernando ha aprovechado los problemas internos de los musulmanes y sus luchas por el poder para apoderarse de territorios y someter a las taifas a vasallaje.

En 1236 consiguió conquistar la importante ciudad de Córdoba, que

había sido la capital del califato, una ocupación simbólica que consolidaba el avance del cristianismo en la península. También extendió sus conquistas en los territorios andalusíes, sin encontrar apenas resistencia. Consiguió someter a vasallaje la taifa de Murcia y en 1243 pactó con el rey Jaime I de Aragón el tratado de Almisra, para repartirse los territorios musulmanes que quedaban por conquistar. Tras asegurar la paz con sus vecinos cristianos, continuó sus campañas en Al-Ándalus.

En el año 1245 el monarca se encuentra asediando la ciudad de Jaén, que tardará siete meses en rendirse.

JUANA DE DANMARTÍN

Juana es la hija mayor de Simón de Danmartín, conde de Ponthieu, y su esposa María, condesa de Montreuil. Fue comprometida con el rey Enrique III de Inglaterra en 1234. Sin embargo, el matrimonio fue prohibido por la reina regente de Francia, con el apoyo del Papa, debido a la consanguinidad entre ambos cónyuges y para evitar que el condado de Ponthieu quedara bajo la influencia del rey inglés.

En 1235 el rey Fernando III había quedado viudo de su primera esposa Beatriz de Suabia y en 1237 Juana fue elegida para desposar al monarca castellano, contrayendo matrimonio en la villa de Burgos. Ha acompañado a su esposo en sus campañas militares por Al-Ándalus y ha vivido con él en el campamento mientras asedia Jaén. Aunque amante del lujo, Juana ha afrontado con entereza las condiciones austeras de la vida militar de su esposo.

EL REINO DE CASTILLA

LOS CAINICAS DE CASTILLA

Adolana (Malkavian de 8ª Generación): Abadesa de las Huelgas.

Ambrosio Luis Monçada (Lasombra de 6ª Generación): Arzobispo de Madrid.

Ana de Altamira (Brujah de 5ª Generación): Príncipe de Santander.

Anastasio el Gallego (Ventrué de 7ª Generación): General de la Reconquista en la Sombra.

Gerardo de Hornillos (Ventrué de 8ª Generación): Príncipe regente de Valladolid.

Juan González (Lasombra de 7ª Generación): Príncipe de Burgos.

Juan Miguel Ramírez (Ventrué de 7ª Generación): Príncipe mercader de Valladolid.

María Asunción Rodríguez (Capadocia de 7ª Generación): Abadesa de Palencia.

Lupa Manrique (Torcedor de 8ª Generación): Señora de la Compañía Blanca.

Doña Melisenda Galdrán (Torcedor de 5ª Generación): Dama de Segovia.

Michel du Puy (Nosferatu de 9ª Generación): Señor de las Aguas de Madrid.

Silvestre Ruiz (Lasombra de 6ª Generación): Señor de la Reconquista de la Sombra.

Castilla o “tierra de castillos” deriva su nombre del inmenso número de fortificaciones que salpican su paisaje. Después de su unión

con el reino de León y las conquistas en Al-Ándalus se ha convertido en el reino más extenso y poderoso de la península ibérica. Su historia no ha sido fácil, originándose en un humilde condado leonés en el siglo IX que se convirtió en reino en el año 1065, con el rey Sancho, y habiendo sido invadido por los reinos vecinos de Navarra y León, al mismo tiempo que establecía lazos dinásticos con ellos.

Sin embargo, en el año 1230 el rey Fernando III de Castilla heredó también de su padre Alfonso IX el reino de León, formando así un reino fuerte que se extiende por el centro y sur de la península ibérica. Los extensos territorios del norte, conocidos como “Castilla la Vieja” están dominados por una gran meseta, rodeada al norte por la Cordillera Cantábrica y la Sierra de Gredos al sureste. El río Duero y sus afluentes se extienden por llanuras y valles muy secos en verano y fríos en invierno.

BURGOS

El territorio de la actual villa de Burgos ha estado habitado desde hace milenios, aunque no hubo asentamientos de importancia. No obstante, los romanos construyeron algunas poblaciones en torno a la calzada de Antonino, que recorría el norte de la península.

En el año 884 el conde Diego Rodríguez de Castilla construyó una fortaleza en el lugar, durante el reinado de Alfonso III de León. Por orden del monarca, el conde repobló la zona reuniendo a los habitantes de la zona en un asentamiento que comenzó a ser llamado *Caput Castellae*. En el siglo X el conde Fernán González aprovechó los problemas dinásticos del reino de León para incrementar sus dominios, reuniendo los condados de Burgos, Lara, Lantarón, Cerezo y Álava, convirtiéndose Burgos en la capital. Sin embargo, sus intenciones de separar su condado del reino de León fueron aplastadas mediante la intervención del rey de León y el de Navarra.

Burgos comenzó siendo un dominio del clan Lasombra. Mientras los Ventrué, dirigidos por el antiguo Henri de Beaucaire (Enrique de León), se convertían en la principal facción Cainita del reino, los Lasombra trataron de crear su propio espacio a medida que avanzaba la Reconquista. Juan González, un chiquillo de Silvestre Ruiz, se asentó en Burgos a finales del siglo IX, apoyando las ambiciones de los condes castellanos por separarse de León. Sin embargo, no sólo los Cainitas, sino también los mortales, no estaban dispuestos a permitir la aparición de un nuevo rival, y mediante las armas detuvieron las ambiciones castellanas durante un tiempo.

En el año 1065 el rey Fernando I de León dividía su reino entre sus tres hijos, convirtiendo Castilla en un reino que correspondió a Sancho II, con Burgos como su capital. Sin embargo, no tardaron en estallar las disputas entre los tres hermanos, y tras la prisión de García y la muerte de Sancho, Alfonso VI consiguió reunificar los tres reinos de Castilla, Galicia y León bajo su corona.

En el año 1085 Alfonso VI conquistaba la poderosa ciudad de Toledo, la antigua capital visigoda, y trasladó las cortes de su reino a esta ciudad, perdiendo Burgos importancia. Sin embargo, esto no paralizó el crecimiento de Burgos, donde se seguirían celebrando algunas cortes.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

Burgos es una de las principales paradas de los peregrinos que siguen el camino francés hasta Santiago de Compostela, y también un importante centro comercial entre los puertos del mar Cantábrico y los territorios del sur, lo que atrae a una considerable población extranjera, que forma parte de la oligarquía de la ciudad.

Anteriormente, las iglesias de la zona se encontraban bajo la supervisión de la diócesis de Oca, que en el año 1075 fue trasladada a Burgos. El rey Alfonso VI cedió el palacio real para la construcción de la catedral, que debía ser considerada como “madre y cabeza de las iglesias de Castilla.” Aunque en principio dependiente de la archidiócesis de Tarragona, pasó a depender directamente de Roma en 1097, poco después de finalizada la catedral.

Actualmente la catedral románica de Santa María de Burgos se encuentra en reconstrucción, bajo la dirección de varios maestros franceses, introduciendo el estilo gótico. El obispo actual es Juan de Soria, que fue canciller del rey Fernando III, y ha escrito una crónica sobre los reyes castellanos.

SOLEDAD CAINITA

El gobernante Cainita de Burgos es el Príncipe Juan González, del clan Lasombra. De linaje prestigioso, siendo uno de los chiquillos de Silvestre Ruiz (que ha visitado Burgos en varias ocasiones e incluso residió brevemente en la ciudad antes de trasladarse a Madrid tras la reconquista cristiana), y el custodio del sepulcro del Cid, además de recibir el respeto de otros Cainitas que visitan habitualmente Burgos, principalmente Lasombra, pero también algunos Toreador atraídos por las obras de la catedral.

Sin embargo, el Príncipe se encuentra intranquilo. A medida que la Reconquista avanza, especialmente en los últimos tiempos, observa cómo otros Cainitas más jóvenes e inexpertos consiguen prósperos dominios en el sur. Durante un tiempo esperó que su sire lo recompensara con un dominio importante, como Toledo, pero a medida que pasa el tiempo, Burgos le parece escaso. Está pensando en marchar hacia Al-Ándalus y quizás apoderarse de un dominio más grande, dejando a un chiquillo de confianza que se encargue de Burgos en su ausencia. Sin embargo, su posición como custodio de la tumba del Cid, y el temor a la desaprobación de su sire, lo mantienen en su posición por el momento, lleno de dudas sobre si realmente está siendo puesto a prueba para que demuestre su iniciativa y ambición...o su obediencia.

Con su atención distraída en los asuntos de la Reconquista, Juan está descuidando su dominio, y dejando que otros Cainitas tomen la iniciativa. Aunque la Herejía Cainita, combatida por los Lasombra ibéricos, tiene una presencia reducida en Castilla, ha enraizado discretamente cerca de Burgos en las últimas décadas. En el poderoso monasterio de Santa María de las Huelgas se encuentra una poderosa Hereje llamada Adolana, del clan Malkavian, que influye sobre varios conventos de monjas cistercienses, y también las hijas de varios nobles castellanos. Con la ayuda de su sire Fernando de Burgos, ha tejido una red de influencia sobre el clero y la nobleza de la zona, y sólo aguardan el momento para estrechar sus lazos en

torno a la villa.

La villa también resulta atractiva para el clan Toreador, atraído por las posibilidades de la nueva catedral gótica de Burgos. Sin embargo, la más influyente de ellos es Lupa Manrique, una dama castellana que ha creado una orden de caballería, la Compañía Blanca. La mayoría de los Artesanos de Castilla forman parte de la orden o mantienen algún vínculo con ella.

LA COMPAÑÍA BLANCA

A primera vista, la Compañía Blanca parece una fraternidad inmaculada e íntegra. Sus caballeros se esfuerzan por defender los ideales del honor, la obediencia a Dios y el celibato (cuyos miembros practican mediante la abstinencia del amor sexual y romántico y mediante el autocontrol en la alimentación de la sangre). Quienes pertenecen a la compañía se identifican vistiendo completamente de blanco, con cintos o tabardos que no muestran ningún emblema.

Doña Lupa Manrique, que en vida fue la hija querida de una antigua y noble familia castellana, y recibió el Abrazo en el clan Toreador, lidera a los caballeros de la compañía con un objetivo general: vigilar sus hogares y castigar los crímenes contra la verdad y el honor. Lo que más detestan es la ruptura de juramentos y se sabe que rastrean y acaban con mortales y Cainitas que no los han mantenido, especialmente cuando las consecuencias han sido especialmente graves.

Los trovadores del clan Toreador cantan sin cesar las hazañas realizadas por la compañía, y a la mayoría de los Cainitas sensibles a las historias de amor y heroicidad les encanta escucharlas. La propia Lupa Manrique es una destacada amazona, mostrando una habilidad en los torneos a la par de su gracia y elegancia. Sin embargo, algunos Cainitas cuestionan su dedicación, a la vez que afirman que la compañía no se debe a su idealismo, sino a una tragedia personal de su pasado.

MADRID

Residencia ocasional de los reyes de Castilla, en principio Madrid no es muy diferente a otras villas castellanas de su entorno, pero existe algo peculiar en ella, al menos para quien cree en milagros. Localizada en el río Manzanares, la villa comenzó siendo una pequeña fortaleza construida por los musulmanes durante el emirato de Córdoba y conocida como “Magerit” debido a las aguas abundantes de su entorno. Su propósito era formar parte de una línea defensiva que se extendía desde el río Guadarrama hasta la ciudad de Toledo, vigilando las rutas comerciales y de transporte del camino de Gredos. Con el tiempo se añadió un recinto amurallado que también utilizaba como defensa los riscos de su entorno. Sin embargo, su situación estratégica y su posición defendible pronto permitieron el crecimiento de una próspera villa musulmana. El rey Ramiro II de León destruyó los muros de la fortaleza por primera vez en el año 932, pero después de su reconstrucción los reyes cristianos procuraron evitarla en sus incursiones. Finalmente, la ciudad fue conquistada por el rey Alfonso VI en el año 1083, como paso previo a la conquista de Toledo. Poco tiempo después se encontró la imagen de la Virgen de la Almudena, que se convertiría en patrona de la ciudad. Los almorávides contraatacaron e incendiaron la villa en el año 1109, pero no consiguieron retenerla.

Fue durante esta época que Silvestre Ruiz, un poderoso Lasombra, se asentó en Madrid, poco después de la conquista cristiana de la ciudad, y la reclamó como su dominio. Su decisión no está clara, aunque parece que el antiguo deseaba una posición estratégica desde donde supervisar la Reconquista en la Sombra. Cuando Toledo fue conquistada dos años después, declinó las invitaciones de otros Lasombra de convertirse en Príncipe de la antigua capital visigoda, dejando que otros compitieran por los despojos. Aunque recibió a otros Lasombra en Madrid, no permitió que se asentaran en su humilde dominio. Sólo unas décadas después permitiría que uno de sus chiquillos, Ambrosio Luis Monçada, se convirtiera en su mano derecha y lo acompañara en Madrid.

El asentamiento cristiano prosperó y se convirtió en villa en 1123, extendiéndose sus territorios entre los ríos Guadarrama y Jarama. En 1188 Madrid participó por primera vez con voz propia en las Cortes de Castilla, un testimonio de su creciente importancia. Tras su victoria en la Batalla de Alarcos, los almohades asediaron Madrid en 1197, pero tuvieron que retirarse sin llegar a conquistar la ciudad. Poco tiempo después Madrid recibía sus primeros fueros, que fueron ampliados por los sucesivos monarcas.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

Madrid se encuentra en la Meseta Central de la península ibérica, siendo azotada por los vientos, con veranos muy calurosos e inviernos especialmente fríos. Es una villa con una forma aproximada a una "V", con una posición estratégica. Aunque todavía es una villa, Madrid está aumentando en tamaño y población, compitiendo con otras villas castellanas en importancia, siendo Segovia su principal rival en estos momentos.

La principal iglesia de Madrid es la iglesia de Santa María de la Almudena, un pequeño templo románico. También ha cobrado cierta importancia la iglesia de San Nicolás de Bari, o San Nicolás de los Servitas, con un campanario mudéjar. La provincia eclesiástica forma parte de la archidiócesis de Toledo.

La villa también dispone de una pequeña comunidad judía, asentada en una pequeña judería al lado de la muralla árabe. Su influencia es muy reducida y por lo general sus habitantes son ignorados.

SOCIEDAD CAINITA

A pesar de su discreta posición, Madrid ocupa una posición muy importante en la sociedad Cainita de Castilla, y por extensión de la península ibérica, pues es el centro de la Reconquista en la Sombra, dirigida por la facción más importante de los Lasombra cristianos. El líder indiscutible es el antiguo Silvestre Ruiz, que desde las primeras noches de la Reconquista ha tejido con una paciencia admirable una serie de planes e intrigas dirigidas a expulsar a los musulmanes de la península...e incrementar el poder de los Lasombra en el proceso.

Desde finales del siglo XII, Silvestre ha sido acompañado en sus intrigas por su chiquillo y mano derecha Ambrosio Luis Monçada. Mientras Silvestre se dedica a los asuntos temporales, Ambrosio se dedica a los asuntos eclesiásticos, coordinándose y tejiendo un tapiz

favorable a sus intereses, incrementando cada noche que pasa su influencia tanto entre mortales como entre Cainitas, y muy especialmente el clan Lasombra.

Pero aparte del poder político y eclesiástico, es necesario alguien que administre el poder militar y que dé un empujón de fuerza real a los planes de los dos grandes conspiradores de Madrid. Anastasio, del clan Ventrue, actúa de forma admirable como general de campo en la Reconquista en la Sombra, preparando ejércitos que son desplegados en los campos de batalla y trazan el destino de reinos enteros. A pesar de las diferencias de linaje, Anastasio se muestra como un caballero capaz y leal, apoyando los planes de los Lasombra por sus propios motivos.

En la villa quedaban algunos Ashirra del clan Brujah que permanecieron tras la conquista, y aunque en principio Silvestre de Ruiz se mostró tolerante con ellos, poco a poco han preferido abandonar Madrid. En verdad, los gobernantes Cainitas de Madrid se muestran bastante tolerantes con los vampiros de otras religiones, aunque les exigen que sólo se alimenten de musulmanes y judíos.

Pero a pesar de su reducida población, Madrid recibe numerosas visitas de los Cainitas de otros dominios. La mayoría son Lasombra, que acuden a escuchar el consejo de Silvestre Ruiz o a confesarse con Ambrosio Luis Monçada, marchando con nuevas instrucciones para nadar en el complejo mar de intrigas de los vampiros de la península ibérica.

Entre los ocupantes habituales de Madrid se encuentran tres Nosferatu que han decidido reclamar como su dominio los túneles subterráneos de la villa, que son más extensos de lo que parece. Michel du Puy, que fue un caballero de la Orden de San Lázaro en vida, es el líder de esta cuadrilla. Prefieren evitar en la medida de lo posible a los Lasombra, aunque a veces solicitan sus servicios como guías.

EL MILAGRO DE LAS AGUAS

Durante la invasión almohade, Madrid estuvo sitiada en 1197 por los ejércitos al mando de Alí ben Yusuf. Ben Yusuf asedió la ciudad durante varios meses, dando así su nombre al lugar conocido como Campamento Moro, pero al final el asedio fue infructuoso debido sobre todo a la habilidad aparentemente milagrosa de los defensores de disponer de un suministro sin fin de agua potable. Desmoralizados, los almohades se retiraron, y los cristianos atribuyeron el suministro de agua a la ciudad a la intervención de la Virgen María.

La verdad es algo más prosaica.

Los arquitectos originales construyeron una elaborada red de acueductos, cisternas y fuentes debajo de la villa para proporcionar agua abundante, especialmente en caso de asedio. Después de todo, en sus orígenes Madrid era un asentamiento defensivo, y por lo tanto está preparado para la eventualidad de un asedio.

Los acueductos subterráneos de Madrid son una maravilla de ingeniería que proporcionan un beneficio añadido e inesperado a la población Cainita local. Las entradas y salidas de este sistema lo convierten en una forma excelente para entrar y salir de la ciudad por parte de los vampiros. Aunque las puertas de acceso se encuentran bien protegidas y son difíciles de encontrar, se pueden conseguir guías a cambio de un precio. Sin embargo,

quienes intenten forzar su camino a través de los túneles desconociendo el trayecto, se encontrarán con una desagradable sorpresa, o varias. Los arquitectos de la obra situaron trampas que todavía siguen en su lugar y que han sido mejoradas por sus ocupantes vampíricos (un trío de Nosferatu expulsados hacia el oeste desde Constantinopla huyendo de la devastación de la Cuarta Cruzada). Los tres habían huido antes de Tierra Santa, y han decidido que no lo harán más, estableciendo su refugio debajo de Madrid, y que Dios ayude a quien pretenda desalojarles. Como resultado, son muy cautelosos sobre a quién guían por debajo de la villa. Si existe la menor evidencia de traición no dudarán en atacar a sus clientes.

PALENCIA

La villa de Palencia se encuentra situada al norte de la meseta, en las llanuras de las Tierras de Campos, a orillas del río Carrión. Sus orígenes son inciertos, pero en la antigüedad el territorio estaba ocupado por el pueblo celtíbero de los vacceos, que construyeron un asentamiento llamado Pallantia, que fue conquistado por los romanos en el año 154 a.C., aunque los vacceos se resistieron en varias revueltas. Sin embargo, la romanización acabó por imponerse, y los romanos construyeron varios asentamientos en los alrededores y se convirtió en obispado en el siglo IV, alcanzando cierta importancia, aunque se desconoce si algún Cainita ocupó el asentamiento durante esta época.

Durante el reino visigodo, Pallantia fue arrasada por el rey Teodorico II y posteriormente alcanzó cierto esplendor en el siglo VII pues durante un tiempo fue sede de los reyes visigodos. Durante esta época un Cainita del clan Ventrue, llamado Gelasio, reclamó el dominio de la ciudad, aunque pronto perdería su importancia al trasladarse la sede real a otros lugares.

Gelasio huyó de Palencia con la invasión musulmana, que fue conquistada por los ejércitos de Muza, aunque las plagas y epidemias diezmaron la población con más intensidad que la guerra. Cuando el rey Alfonso I de Oviedo ocupó el territorio palentino, lo encontró en gran parte despoblado y expuesto a futuras invasiones. Gelasio reapareció y reclamó de nuevo el dominio, pero fue destruido en el ataque de Almanzor en el año 1000, que arrasó la ciudad.

Posteriormente Sancho III de Navarra reconstruyó Palencia y la convirtió de nuevo en obispado en el siglo XI. Comenzó entonces un período de prosperidad para Palencia, que fue beneficiada por los reyes de Castilla. Se otorgaron fueros a la villa, que se convierte en un concejo libre, y en 1212 se crean los *Studium Generale* o Estudio General, que son en el origen de una escuela universitaria y un centro cultural. María Asunción Fernández, una Cainita del clan Capadocio, reclamó el dominio durante esta época.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

Desde su repoblación en el siglo XII por cántabros, vascos y mozárabes, Palencia ha crecido desde su emplazamiento original en torno a la iglesia de San Antolín, hacia el sur y el este, hacia donde se desplazó la actividad económica. También se ha creado un mercado nuevo, que conecta con la catedral mediante una larga calle, y también se construyó una muralla nueva paralela al río Carrión.

La iglesia de San Antolín, un mártir visigodo, fue construida

sobre la cripta del santo, pero a mediados del siglo XII comenzó a construirse una catedral románica que fue consagrada en 1219. Junto a la catedral también se encuentran el palacio episcopal, el alcázar y el hospital de San Bernabé y San Antolín.

La diócesis de Palencia es una de las más importantes de Castilla, y sus obispos a menudo son consejeros de los monarcas castellanos. El obispo actual es Tello Téllez de Meneses, procedente de una de las familias más poderosas de Tierra de Campos. Es el creador del Estudio General, con el apoyo del rey Alfonso VIII de Castilla. Durante su obispado también ha financiado la construcción de la catedral de San Antolín y varias fortalezas. Actualmente se encuentra acompañando al rey Fernando III de Castilla en el asedio de Jaén.

SOLEDAD CAINITA

Palencia no sólo se ha beneficiado del mecenazgo de reyes y obispos, sino también de la ayuda discreta y silenciosa de una protectora Cainita, María Asunción Fernández, una vampira del clan Capadocio, que a lo largo del tiempo ha trabajado en varios hospitales y hospicios de peregrinos. Para María Asunción Palencia es su proyecto personal, y aunque admite la presencia de otros vampiros, ejerce su autoridad procurando defender los intereses de su dominio. Varios Cainitas, especialmente Brujah y Toreador, han acudido atraídos por la fama del Estudio General, pensando en adoptar el proyecto en otros lugares.

Recientemente la tranquilidad del dominio de María Asunción se ha visto enturbiada por la llegada de varios agentes de la Herejía Cainita, que tratan de apoderarse de los conventos y monasterios del norte de Palencia, como San Andrés de Arroyo. Con un trasfondo monástico, María Asunción considera que esos conventos forman parte de su dominio y desearía descubrir más sobre los intrusos y expulsar su influencia, que parece proceder del monasterio de las Huelgas en Burgos.

SANTANDER

Aunque se desconoce el origen de los primeros asentamientos de Santander, la villa se encuentra ubicada en un lugar abrigado al norte de una bahía, que constituye un puerto natural a salvo de los temporales y los vientos. Por otra parte, las aguas de la bahía, alimentadas por los ríos cercanos, ofrecen abundantes bancos de peces.

No es hasta época romana que aparecen menciones sobre *Portus Victoriae Iuliobrigensium*, un asentamiento amurallado, termas y otros edificios. Los romanos llevaban a cabo actividades mineras y construyeron un puerto comercial. Durante el siglo V este asentamiento fue arrasado por los invasores germánicos y en siglos posteriores los ataques de los vikingos del norte limitarían su crecimiento.

Alfonso II el Casto, rey de Oviedo, fundó la abadía de los Cuerpos Santos sobre las reliquias de los santos Emeterio y Celedonio, enterrados junto a otros mártires. Según la leyenda, las cabezas de los dos santos fueron transportadas en una barca de piedra con la invasión musulmana y llegaron a Santander después de dar la vuelta a la península. La abadía tomó a los santos como sus patronos y posteriormente pasarían a formar parte del escudo de la villa, que recibió el nombre de *Portus Sanctorum Emeterii et Celedonii*, que evolucionó

en Sancti Emetheri y posteriormente en Sanct Endere y Santander, aunque en algunos documentos aparece el nombre de San Andrés (un santo que ha estado ausente en la historia antigua del lugar).

La villa de Santander siempre resultó un lugar discreto y apartado, por lo que algunos Cainitas la utilizaron como refugio durante tiempos turbulentos. En distintas épocas, varios vampiros del clan Brujah utilizaron el asentamiento como escondrijo, especialmente los montes cercanos. En ocasiones algún Cainita que se entrometía demasiado en sus asuntos desaparecía adecuadamente y su desaparición se atribuía a hombres lobos o incursores.

En el año 1187 el rey Alfonso VIII de Castilla nombró al abad de San Emeterio dueño y señor de la villa, dotándola de un fuero para facilitar el comercio marítimo y la pesca, así como la elaboración de escabeche y vino. La villa también debía construir un barco anual para el monarca. Poco a poco Santander ha ido extendiéndose dentro del recinto amurallado.

En los últimos tiempos una joven Cainita del clan Brujah, llamada Ana, se ha convertido en Príncipe de Santander. Tras resistir un intento de un grupo de Lasombra castellanos de derrocarla, ha expulsado a los Magistrí de su dominio, por lo que se cree que debe tener apoyos ocultos.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

La villa de Santander se encuentra rodeada por murallas, que la dividen en dos zonas diferenciadas: la *Puebla Vieja*, más antigua, domina la ciudad desde la bahía, incluyendo el castillo, las casas nobles, la abadía de los Cuerpos Santos y el cementerio. En esta zona también se encuentran el puerto y las atarazanas. En la *Puebla Nueva* se encuentran los barrios de las clases humildes, pescadores y artesanos, así como el reciente monasterio de San Francisco, ya fuera de las murallas. Las dos zonas están separadas por la ría de Becedo, que se atraviesa por un puente.

La abadía de San Emeterio y San Celedonio fue convertida en el año 1131 en la iglesia colegiata de los Cuerpos Santos, de estilo románico, aunque las últimas reconstrucciones ya apuntan al gótico. La iglesia depende de la diócesis de Oviedo, ocupada por el obispo Rodrigo Díaz.

SOCIEDAD CAINITA

La presencia Cainita en Santander es mucho más antigua de lo que parece. El territorio fue frecuentado en la antigüedad por una Cainita del clan Brujah, una chiquilla de la anciana Yzebel, que luchó contra los romanos y los vampiros que los acompañaban, especialmente Lasombra, Malkavian y Ventrué. Esta Cainita visitó Cartago y acompañó a su sire en las guerras contra sus enemigos, hasta que en el siglo V fue derrotada y gravemente herida, buscando refugio en el lugar en el que había nacido y donde cayó en letargo.

En las profundidades de las cuevas de Altamira, rodeada de figuras de caza, durmió durante siglos, hasta que despertó recientemente. Mientras recuperaba fuerzas, observó y aguardó su momento, antes de presentarse de nuevo como Ana de Altamira, una neonata.

“Ana” está dispuesta a convertir Santander en un refugio para su

clan, y aunque espera crear prole cuando llegue el momento, se muestra más interesada por educar a neonatos prometedores, aportando el saber clásico que aprendió hace muchos siglos, buscando una manera de que sus conocimientos ayuden a este mundo supersustitutivo a salir de la Edad Oscura.

SEGOVIA

Aunque la leyenda afirma que Hércules fundó Segovia hacia el año 1076 a.C., sus orígenes parecen remontarse a un castro celtíbero, como parece indicar el nombre prerromano de *Segobriga* (“ciudad de la victoria”), que los romanos mantuvieron tras la conquista en el siglo II a.C., cuando la incorporaron al convento de Clunia. Tras las invasiones de visigodos y musulmanes, el lugar sería progresivamente abandonado.

Cuando el rey Alfonso VI de Castilla se apoderó de la ciudad de Toledo en 1085, comenzó también la repoblación del territorio al norte para consolidar su conquista. El conde Raimundo de Borgoña, yerno del monarca y el obispo Pedro de Agen, trajeron colonos procedentes del norte de la península y también de más allá de los Pirineos, refundando la villa, que dispuso de un territorio que se extiende hasta la sierra de Guadarrama y hasta el curso del Tajo. Las villas y concejos se unieron en una comunidad de tierras para defender sus intereses comunes.

En el año 1114 la villa se rebeló contra la reina Urraca de León, matando al gobernador Alvar Fáñez. Aunque la revuelta fue sofocada, los segovianos volverían a rebelarse en años posteriores durante su reinado. Varios Cainitas de los clanes Lasombra y Ventrué intentaron aprovecharse de estas rencillas para asentar su dominio, y continuaron luchando entre ellos durante décadas, pero finalmente fue la Dama Melisenda Galdrán, del clan Toreador, quien consiguió convertirse en Príncipe de Segovia.

A pesar de estos desórdenes, Segovia prospera gracias a su situación en las rutas de la ganadería trashumante, convirtiéndose en un centro de comercio de la lana y tejidos, que han dado lugar a una poderosa industria de paños.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

Segovia conserva su acueducto construido en época romana, una de las estructuras romanas más importantes de toda la península, aunque se encuentra destruido parcialmente por un ataque de los musulmanes. Todavía continúa proporcionando agua a la ciudad.

El alcázar de Segovia está construido sobre una antigua fortaleza romana, que fue reconstruida por los musulmanes, y reformada por los cristianos para convertirla en residencia del rey.

Durante la época de la repoblación también llegaron a Segovia varias familias judías, en su mayoría procedentes de Toledo, aunque al contrario de lo que ocurre en otras ciudades, no viven en una judería, sino repartidas en varias casas de la villa.

La catedral de Santa María de Segovia se comenzó a construir a finales del siglo XI, gracias a las donaciones de sucesivos reyes y obispos. Fue construida en estilo románico y consagrada en 1228. En su interior también se encuentran las reliquias de San Frutos, un ermitaño visigodo.

El actual obispo de Segovia es Bernardo, cuya elección fue compleja debido a la resistencia y pleitos de su predecesor Gerardo para evitar su destitución. Participó en el concilio de Tarazona, para anular el matrimonio entre Jaime I de Aragón y Leonor de Castilla debido a su consanguinidad.

SOcIEDAD CAINITA

Doña Melisenda Galdrán, del clan Toreador, demostró su audacia consiguiendo apoderarse de la villa de Segovia frente a sus competidores cuando apenas era una neonata. Desde entonces ha incrementado su experiencia y habilidad. Curiosamente mantiene buenas relaciones con los Lasombra de Madrid, apoyándolos en la Reconquista de la Sombra, aunque considera legítimo defender los intereses de Segovia sobre Madrid, favoreciendo a su dominio en la rivalidad entre ambas villas. Al mismo tiempo ha atraído a varios Cainitas de su clan para embellecerla y fomentar su prosperidad.

Realmente Melisenda, a pesar de su juventud, es más poderosa de lo que parece. Hija de una familia de hidalgos madrileños, su belleza despiadada y talento para imponer sus intereses sobre quienes querían imponerle un matrimonio de conveniencia, atrajeron la atención de Helena, una anciana del clan Toreador. Aunque prefiere mantener la discreción sobre su poderosa sangre y linaje, también ha aprendido a utilizarlos en su beneficio.

LEYENDA DEL ACUEDUCTO DE SEGOVIA

Según se cuenta en Segovia, una muchacha que trabajaba como aguadora, harta de arrastrar el cántaro desde el río por las empinadas calles de la ciudad, un día recibió una visita del diablo, que le ofreció traer el agua hasta la puerta de su casa antes de que cantara el gallo a cambio de su alma. La muchacha, quizás de manera inconsciente, aceptó ese trato.

Sin embargo, cuando vio cómo el diablo comenzaba a construir un acueducto para traer el agua, fue consciente del peligro que corría y arrepentida, rezó hasta no poder más para evitar la pérdida de su alma. De repente, se desató una tormenta y el diablo se esforzó para completar su obra, luchando contra el viento y la lluvia. El acueducto estaba a punto de concluirse y sólo faltaba por colocar una piedra en su lugar, cuando cantó el gallo. El diablo lanzó un alarido, porque no había cumplido el trato y no podía llevarse el alma de la muchacha.

La muchacha confesó su culpa a los segovianos, que tras limpiar con agua bendita los arcos del acueducto para quitarle el rastro de azufre, aceptaron contentos aquella obra que les traía agua a la ciudad.

Y dicen que los agujeros que aún se ven en las piedras son las huellas de las pezuñas del demonio.

Aunque se desconoce qué Cainitas habitaban Segobriga en época romana, entre los vampiros segovianos existe una leyenda sobre el acueducto con cierto parecido. Se cuenta que un antiguo del clan Nosferatu ayudó en la construcción del acueducto, y que utilizaba sus canales para moverse rápidamente en sus visitas a la ciudad. Sin embargo, en uno de sus viajes, quedaría atascado en un canal del acueducto, y no consiguió liberarse hasta que cantó el gallo, siendo destruido por los rayos del sol.

¿Fue esta historia la inspiración que dio lugar a la leyenda del diablo y la muchacha? ¿O es simplemente una justificación de los Cainitas para otorgarse su propia importancia en la construcción del acueducto?

VALLADOLID

El territorio de Valladolid ha estado salpicado por pequeños asentamientos desde hace milenios, pero no tuvo una población estable hasta bien entrada la Edad Media. Al encontrarse en la frontera entre los dominios cristianos y musulmanes, la zona se encontraba expuesta a los ataques. No está muy claro el origen de su nombre, aunque habitualmente se cree que procede de “vallisoleum” (valle del sol) o “vallis tolitum” (valle de las aguas).

No fue hasta mediados del siglo XI que Valladolid comenzó a crecer a partir de una aldea agrícola rodeada por una cerca defensiva, una pequeña fortaleza y dos iglesias, habitada por colonos del norte y por mozárabes que huían de los territorios musulmanes al sur. En el año 1072, el rey Alfonso VI encargó al conde Pedro Ansúrez y su esposa Eylo Alfonso la repoblación del curso medio del río Duero, un proyecto en el que Valladolid se encontraba en una posición estratégica en las rutas entre los reinos de Castilla y León, así como en las proximidades del camino de Santiago y las rutas hacia Toledo y Al-Ándalus. El conde Ansúrez ordenó la construcción de un palacio para él y su esposa y de una iglesia colegiata dedicada a Santa María la Mayor para la villa. Debido a las relaciones del conde con la nobleza, también llegaron grupos de catalanes y franceses.

Durante esta época Juan Miguel Ramírez, un Cainita del clan Ventrue, visitó la villa de Valladolid. Al carecer de un dominio estable, pensó que el lugar sería apropiado, por lo que aportó sus propios recursos para contribuir a su crecimiento.

Durante el siglo XII la villa se extendió hacia el sur y hacia el este, con la llegada de campesinos de los condados de los alrededores, así como musulmanes y judíos, atraídos por el floreciente comercio.

En el año 1208 el rey Alfonso VIII de Castilla nombró a Valladolid ciudad cortesana, y en 1217 el rey Fernando III fue coronado rey en la ciudad, dotándola de ferias y privilegios comerciales.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

El alcázar es el castillo a partir del cual comenzó a crecer la población de Valladolid, una fortaleza de origen árabe. Sin embargo, con la llegada de los cristianos la ciudad se fortificó con una muralla de piedra, con torres y puertas, y ya en el siglo XII comenzó la construcción de un alcázar como residencia del rey, que incluyó al primitivo alcázar, rodeado por un foso.

La plaza de Santa María es el centro mercantil de Valladolid, donde mercaderes y artesanos han instalado sus negocios. También es el lugar donde se reúne el concejo de la ciudad.

La judería de Valladolid se encuentra en el suroeste de la ciudad, pero no se encuentra rodeada de muros, simplemente ocupando un barrio sin necesidad de estar confinados, ni apartados del resto de la población.

En el siglo XI el conde Pedro Ansúrez ordenó la construcción de una iglesia colegiata dedicada a Santa María, de estilo románico, pero debido a su creciente prestigio tuvo que ser reformada y ampliada, siendo sustituida en el siglo XIII por un templo gótico. Durante esta época los monjes franciscanos también establecen un

monasterio cerca de Valladolid.

La ciudad forma parte de la diócesis de Palencia, aunque a menudo se producen conflictos entre el obispo de Palencia y el abad de Santa María la Mayor, que administra la iglesia local. El actual abad es el infante Felipe de Castilla, hijo del rey Fernando III, aunque de hecho el abad es todavía un niño y se encuentra estudiando en París.

SOLEDAD CAINITA

El Príncipe Juan Miguel Ramírez, del clan Ventrue, es chiquillo del Príncipe Enrique de León, que fue destruido en una incursión musulmana. Sin embargo, mientras sus hermanos Abrazados entre la nobleza reclamaron dominios en el reino leonés, debido a sus orígenes como mercader, Juan Miguel tuvo que “construirse” su propio dominio, y considera la ciudad de Valladolid en gran parte su obra. Aunque otros de sus compañeros de clan lo consideran un simple “mercader” él ostenta su condición con orgullo.

De hecho, el Príncipe de Valladolid forma parte de una facción del clan Ventrue conocida como “Los Príncipes Mercaderes” que basan su influencia y poder en el comercio y los negocios. Los ghouls y descendientes de Juan Miguel tienen importantes vínculos con el comercio peninsular, especialmente en los reinos cristianos, y sus recursos financian las campañas militares de la Reconquista.

Juan Miguel viaja a menudo, por lo que su chiquillo Gerardo de Hornillos se encarga de administrar sus negocios en la ciudad en su ausencia. No posee muchas ambiciones, en parte porque se encuentra Juramentado por Sangre a su sire, y éste le deja suficiente libertad como para no generar resentimiento.

Muchos de los Cainitas que acuden a Valladolid están relacionados con el comercio, y entre ellos se encuentran cristianos, judíos y musulmanes. Aunque existen ciertas ambiciones personales, la mayoría están de acuerdo en que Valladolid constituye un espacio neutral en el que realizar sus negocios, y están dispuestos a mantener la paz para continuar obteniendo beneficios.

INTRIGAS CASTELLANAS

Choque de reyes: Ana de Santander y Melisenda de Segovia son dos piezas en el tablero de ajedrez entre los ancianos Menele y Helena, aunque ni siquiera ellos lo saben. Sin embargo, bajo la influencia de los Matusalenes pronto comenzarán a oponer sus intereses, arrastrando a otros en su conflicto. Los personajes pueden verse atrapados en sus intrigas, o puede que dispongan del lujo de poder elegir un bando.

La dama blanca: Lupa de Manrique persigue a un Cainita que rompió un juramento de matrimonio, provocando el suicidio de una dama. El Cainita se justifica afirmando que dio el juramento en vida y no podía casarse con ella en muerte, y que no pretendía que muriera. Los personajes deberán mediar entre el Cainita y la Compañía Blanca, buscando una forma de reparación que conforme a las partes.

Reunión de sombras: Varios Lasombra acuden a Madrid para reunirse a la hora de concretar sus planes para completar la Reconquista y el reparto de influencias y territorios. Durante esa reunión la villa estará muy frecuentada, y serán necesarios numerosos recur-

sos para mantener a tantos Cainitas reunidos, además de extremar las precauciones para evitar atentados. Aunque los Amici Noctis han declarado que no se permitirán hostilidades mientras tenga lugar la reunión y hasta siete noches después de su final, no es una garantía absoluta.

La ruta de la lana: Los personajes están al servicio de Juan Miguel Ramírez para escoltar a uno de sus chiquillos y vigilar un cargamento de mercancías que llega al puerto de Santander y acompañarlo hasta su destino final en Toledo. El camino está lejos de ser un paseo, y la mercancía que custodian atrae atenciones indeseadas, especialmente debido a su naturaleza secreta.

Crímenes en el convento: La Herejía Cainita, dirigida por Adolana de las Huelgas, intenta extender su influencia sobre los conventos castellanos. Varias jóvenes educadas por las monjas afirman tener visiones religiosas, y otras tienen sus propias instrucciones para incrementar el poder de su señora. María Asunción Fernández y otros Cainitas con influencia eclesiástica están preocupados por la conducta errática de varios de sus peones y la presencia de una influencia que desconocen, por lo que encargan a los personajes que investiguen.

EL REINO DE CÓRDOBA

LOS CAINITAS DE CÓRDOBA

Abderramán ibn Nahir (visir Assamita de 10ª Generación): *sultán de Écija.*

Álvaro Gutiérrez de Manzanedo (Lasombra de 7ª Generación): *Representante de la Reconquista en la Sombra. Autoproclamado Príncipe de Córdoba.*

Beatriz Valero (Lasombra de 8ª Generación): *Príncipe de Lucena.*

Halia (Malkavian de 10ª Generación): *Sultana de las calles de Córdoba.*

Hilel al-Masaari (guerrero Assamita de 6ª Generación): *Antiguo sultán de Córdoba.*

Ibrahim (Lasombra de 8ª Generación): *representante de los Ashirra de Córdoba.*

Jakeem ben Aliyyah (Capadocio de 9ª Generación): *Merodeador de la cripta.*

Jimena Sánchez (Ventrue de 8ª Generación): *Comerciante castellana.*

Liuverico (Gangrel de 8ª Generación): *Bestia de Córdoba.*

Paterna (Nosferatu de 8ª Generación): *Líder de los Nosferatu de Córdoba.*

Ruy, el destructor de mezquitas (Brujah de 8ª Generación): *Líder de los Leones de Rodrigo.*

Sanam (Seguidora de Set de 9ª Generación): *hechicera sevillana.*

Tancredo (Lasombra de 9ª Generación): *Ashirra infiltrado.*

Viktor Nagy, el mago negro (Tremere de 8ª Generación): *Regente de Córdoba.*

El reino de Córdoba fue creado tras la conquista cristiana de la ciudad en el año 1236. Tiene una gran importancia simbólica, ya que en su momento fue el corazón de Al-Ándalus y del mundo musul-

mán en la península ibérica, creando una civilización en la que se mezclaron distintas culturas y que en su período de mayor esplendor destacaba entre los reinos de Europa. Sin embargo, la caída del califato de Córdoba en el siglo XI fue el comienzo de su declive, y su esplendor se apagó progresivamente. La conquista cristiana sólo ha continuado esta tendencia. Gran parte de la población musulmana ha abandonado la ciudad o procura abandonarla progresivamente, mientras que los conquistadores que regresan a sus hogares la despojan de todo lo que encuentran de valor.

El reino de Córdoba se encuentra en el ancho valle del río Guadalquivir, lleno de fértiles cultivos y bosques de olivos, limitado al norte por Sierra Morena, donde los extensos campos de labranza dejan paso a arboledas de robles, pinos y barrancos profundos. Hacia el sureste el paisaje va dejando paso a las montañas penibéticas, llenas de estrechos valles y riscos.

CÓRDOBA

El primer asentamiento estable en el actual territorio ocupado por la ciudad de Córdoba apareció en torno al 5000 a.C. y ya hacia el siglo VIII a.C. ocupaba una superficie considerable de más de 50 hectáreas, debiendo su prosperidad a la metalurgia de cobre y plata de las cercanas minas de Sierra Morena. También se cultivaron los terrenos próximos.

El asentamiento prerromano atrajo la atención de los cartagineses, que comerciaron con los habitantes del asentamiento y terminaron conquistándolo, construyendo una colonia. Sin embargo, la ciudad permaneció poco tiempo en manos cartaginesas, pues durante la Segunda Guerra Púnica los romanos la conquistaron tras la batalla de Ilipa en el 206 a.C. y la llamaron *Corduba*. En el año 169 a.C. junto a la colonia cartaginesa se construyó una colonia latina fundada por el pretor Marco Claudio Marcelo. La ciudad se extendió hacia el río Betis, construyéndose un teatro, anfiteatro y acueducto. Sus sucesores añadieron nuevos monumentos en los siglos posteriores, entre ellos templos y circos. La ciudad llegó a poseer más edificios lúdicos que la propia Roma y superó los 250.000 habitantes.

Aunque es posible que vampiros tartesios, lusitanos y cartagineses recorrieran el territorio del dominio de Córdoba, el primer gobernante no muerto fue el prestigioso Cneo Junio Venturo, chiquillo de Tito Camilo Venturus, Príncipe de la ciudad de Roma. Cneo Junio llegó a Córdoba acompañando a las legiones romanas durante el siglo II a.C., acompañado de varios Cainitas de los clanes Lasombra y Ventrue. A medida que los mortales consolidaban su dominio sobre el territorio, los no muertos que los acompañaban se repartían las zonas de influencia.

A Cneo Junio le correspondió el dominio de Corduba y las ciudades de la Bética, mientras sus aliados continuaban avanzando hacia el oeste y el norte. Pronto Cneo demostró ser un administrador capaz, pacificando su dominio de los ataques de vampiros Brujah y Gangrel, que seguían resistiendo entre los pueblos lusitanos, y abrazando una progenie para consolidar su influencia sobre el territorio. Gracias a la presencia y habilidad de Cneo, el clan Ventrue extendió su influencia sobre gran parte de la Bética Ulterior, compitiendo con otros clanes romanos, especialmente Lasombra y Toreador.

A partir del siglo III el cristianismo comenzó a jugar un papel cada vez más importante en Corduba. La persecución del emperador Diocleciano causó numerosos mártires entre la población, entre ellos los santos Ascisclo y Victoria. El obispo Osio de Corduba presidió el primer Concilio de Nicea y fue consejero del emperador Constantino I, que convirtió el cristianismo en la religión oficial del Imperio Romano.

Cneo, que era un fiel adorador de los dioses de Roma, se mostró bastante irritado ante la progresiva expansión del cristianismo, y de hecho él y sus chiquillos fomentaron algunas persecuciones. Sin embargo, hacia el siglo IV los Cainitas cristianos eran ya lo bastante numerosos como para organizarse bajo el liderazgo de Patricio, un antiguo Lasombra de origen itálico, que consideraba que la nueva religión le resultaría útil, y se proclamó Obispo de los Cainitas cristianos de Corduba para consolidar su propio poder. Buena parte del siglo IV transcurrió entre las luchas de poder de Cneo y Patricio. Sin embargo, después de que el emperador Constantino aceptara el cristianismo como religión del imperio, Patricio y sus partidarios confiaron en que terminarían imponiéndose sobre sus rivales paganos con el paso del tiempo. La conversión por conveniencia o sinceridad de varios Cainitas cordobeses en las décadas siguientes pareció darle la razón. Hacia finales del siglo IV Cneo y sus partidarios apenas mantenían el control de la ciudad y habían perdido el control de varias ciudades de la Bética.

Con la caída del Imperio Romano y las invasiones germánicas, en el año 411 Corduba fue saqueada por los vándalos, que la ocuparon temporalmente, para ser expulsados por los visigodos, que eran creyentes en el cristianismo arriano. Sin embargo, los habitantes de Córdoba eran seguidores del cristianismo romano y se mantenían leales al imperio, por lo que trataron de resistirse al dominio visigodo mediante numerosas revueltas, lo que a largo plazo reduciría la importancia de la ciudad frente a otras poblaciones béticas como Hispalis. El rey visigodo Agila profanó la tumba de San Acisclo, provocando la rebelión de la ciudad y su saqueo. El rebelde Atanagildo pidió ayuda al emperador Justiniano I de Bizancio para expulsar a los visigodos. Los bizantinos ocuparon Corduba y gran parte de la Bética a mediados del siglo VI, pero el rey Leovigildo recuperó la ciudad en el año 584, durante la rebelión de su hijo Hermenegildo, aliado con los bizantinos. Poco después de la muerte de Leovigildo, su hijo Recaredo se convertía al cristianismo católico en el año 589, poniendo fin a las querellas religiosas entre católicos y arrianos.

Las invasiones germánicas supusieron un alivio temporal para los vampiros paganos. Aunque en la primera oleada de los vándalos viajaban pocos Cainitas, el saqueo de Córdoba supuso un gran trastorno para los vampiros cristianos, que vieron cómo sus refugios e iglesias eran saqueados, provocando la destrucción de algunos. El Obispo Patricio consiguió sobrevivir, al igual que el Príncipe Cneo, pero éste vio en los invasores una herramienta que podía utilizar contra sus adversarios.

Cneo envió varios embajadores y finalmente estableció un pacto con Odoín, un Gangrel de origen visigodo, que junto con sus partidarios llegaron a Corduba en el año 421. No necesitaron muchas excusas para atacar al Obispo Patricio y sus partidarios,

destruyéndolos en poco tiempo. El Príncipe Cneo se mostró magnánimo con algunos Cainitas cristianos, a cambio de Juramentos de Sangre para garantizar su lealtad.

Gracias a la ayuda de Odoín y su progenie, Cneo consiguió fortalecerse como Príncipe de Corduba y buena parte de la Bética, Abrazando entre los visigodos y concediendo a los Gangrel que le habían ayudado dominios y legitimidad en su gobierno. Gracias a la alianza entre los dos clanes, Cneo y sus partidarios se mantuvieron en el poder durante el reinado de los visigodos y durante la breve ocupación bizantina. La conversión del rey Recaredo al catolicismo en el año 589 constituyó un leve contratiempo, pero mientras los Cainitas católicos no se opusieran a su poder, serían tolerados.

A principios del siglo VIII los musulmanes del Norte de África invadieron la península ibérica, y Córdoba fue conquistada por el general Mugith al-Rumí, convirtiéndose en el año 716 en capital del territorio conquistado, dependiente del califato omeya de Damasco. En el año 756 el príncipe Abderramán, un príncipe de la dinastía Omeya, se refugió en Córdoba huyendo del derrocamiento de su familia. En la ciudad fue proclamado emir y sus sucesores engrandecerían sucesivamente la ciudad, convirtiéndola en la capital de Al-Ándalus, el territorio musulmán de la península ibérica.

El dominio del Príncipe Cneo llegó a un abrupto final con la invasión musulmana. Odoín y varios de sus seguidores perecieron durante el saqueo de Córdoba, atrapados en un oportuno incendio que devastó su refugio comunal durante el día. Por la noche el refugio del Príncipe fue atacado por varios guerreros Assamitas y Brujah dirigidos por Hilel al-Masaari, que reclamó el trono de Córdoba en nombre de los Banu Haqim.

El golpe de estado de Hilel fue rápido y efectivo. Los chiquillos de Cneo y sus partidarios fueron cazados uno tras otro o huyeron. De todas formas, tras dejar a un grupo de partidarios para consolidar el dominio, el guerrero Assamita acompañó a los ejércitos musulmanes para apoyar la expansión del Islam en Europa e impedir que fuera entorpecida de otros Cainitas. Sin embargo, la derrota de los musulmanes ante los francos en la batalla de Poitiers (732) y varios reveses frustraron sus esperanzas.

Hilel regresó a Córdoba poco tiempo después de que el emir Abderramán I se hiciera con el poder. Los Ashirra cordobeses lo invitaron a ocupar la posición de sultán y de esta forma las facciones desunidas lo aceptaron como un candidato de consenso. Durante este período el poder vampírico de Córdoba se encontraba en manos de los Banu Haqim (Assamitas), Mushakisin (Brujah) y el Qabilat al-Khayal (Lasombra). El sultán Al-Masaari demostró ser un buen estratega, dirigiendo a otros Cainitas en la conquista de nuevos dominios de la península, al mismo tiempo que dejaba los asuntos administrativos en manos de visires Banu Haqim y consejeros del Qabilat al-Khayal.

En general, el gobierno del sultán al-Masaari fue próspero durante el gobierno de la dinastía Omeya. La única amenaza grave contra su dominio tuvo lugar durante el siglo IX, debido a la conspiración de un grupo de fanáticos Cainitas del clan Lasombra, que desestabilizaron su dominio fomentando la disensión religiosa. Los Lasombra musulmanes se desligaron de sus hermanos cristianos y

poco a poco se hicieron con el poder. Sin una amenaza para el Islam en la península, el papel de los guerreros Assamitas perdió influencia en las cortes andalusíes. Sólo el sultán de Córdoba mantenía una autoridad realmente respetada, y a menudo intervenía para mantener la paz entre las diferentes facciones de los Ashirra.

Para hacer frente a la expansión de los califas fatimíes en el norte de África, el emir Abderramán III se proclamó a su vez califa de Córdoba en el año 929, momento en que la ciudad alcanzó su mayor esplendor, llegando a superar los 450.000 habitantes, convirtiéndose en un centro financiero, comercial y cultural de primer orden. Durante esta época terminó la construcción de la mezquita de Córdoba. En sus alrededores se construyeron hermosas ciudades palaciegas como Medina Azahara ("la ciudad de la flor") o Medina Alzahira ("la ciudad brillante").

Sin embargo, los califas cordobeses cayeron cada vez más bajo la influencia de las grandes familias cortesanas. Durante el reinado del califa Hisham II, nieto de Abderramán III, el general Muhammad ibn Abi Amir, de la familia de los amiríes asumió el poder político del califato, y comenzó una serie de expediciones contra los reinos cristianos, saqueando varias ciudades y consiguiendo numerosas victorias, por lo que recibió el nombre de Al-mansur ("el victorioso").

Muchos Ashirra culpan a la ambición y a las manipulaciones de los Lasombra la caída del califato de Córdoba, desviando el poder del califa para su visir Almanzor, un peón del Qabilat al-Khayal. Sin embargo, gran parte de las acciones de Almanzor estuvieron motivadas por sus propios intereses, sin necesidad de manipuladores vampíricos, aunque sí es cierto que Lasombra musulmanes y cristianos mostraron gran admiración por Almanzor y lo vigilaron de cerca.

Las acciones implacables de Almanzor para acumular poder, generaron el descontento entre la nobleza de Córdoba, y apenas unos años después de su muerte estallaron guerras sucesorias que acabaron con el califato, extendiendo la anarquía y provocando la aparición de los reinos de taifas.

Aunque la caída del califato supuso el derrumbe de la autoridad del sultán Al-Masaari y el fin de su proyecto de un dominio global sobre Al-Ándalus, no lo supuso para sus consejeros, que vieron en las taifas un terreno donde podían prosperar individualmente. Los Assamitas se volvieron contra los Lasombra, y los Brujah, la facción más débil, perdieron toda su influencia, dedicándose a tratar de salvar el legado cultural creado por los califas de Córdoba.

En medio de las guerras civiles del califato, el sultán Al-Masaari trató de reclutar nuevos guerreros Ashirra. La conversión al Islam del anciano Shabaqo el Nubio, del clan Gangrel, y la formación de la facción de los Gangrel de Taifa, permitió proteger a los Ashirra cordobeses de injerencias externas, pero el fortalecimiento del poder de los vampiros no trajo la estabilidad que necesitaban los mortales.

Mientras los viejos consejeros Lasombra eran desplazados del poder, en el nuevo escenario de las taifas surgió la figura de Miriam bint Aisha, una intrigante que comenzó a tejer una telaraña de influencias, despreocupada por el debilitamiento de Al-Ándalus. La inestabilidad de las taifas se ajustaba a sus necesidades.

La llegada de los almorávides desde el norte de África trajo a una nueva oleada de Assamitas, que respetaron la autoridad del sultán Al-Masaari. Sin embargo, las manipulaciones de Miriam y el fracaso almorávide por consolidar sus conquistas, dio lugar a la llegada de los almohades, que conquistaron Córdoba y trasladaron la capital de Al-Ándalus a Ishbiliyya (Sevilla), profundizando la decadencia de la ciudad.

Tampoco los almohades consiguieron detener el avance cristiano. En el año 1212 fueron derrotados en la Batalla de las Navas de Tolosa, y su debilitamiento provocó la aparición de nuevas taifas, que no consiguieron hacer frente a los cristianos y cayeron una tras otra. En el año 1226 los cordobeses se rebelaron contra el califa almohade Al-Bayasi, que fue asesinado por colaborar con los cristianos. Los disturbios fueron fomentados por Miriam bint Aisha y los Lasombra, que colocaron a su peón Ibn Hud en el poder en 1228.

Sin embargo, derrotado por los cristianos y obligado a solicitar una tregua, Ibn Hud incrementó los impuestos a los cordobeses, lo que significó su ruina. Finalmente, con la ayuda de la propia población, el rey Fernando III de Castilla conquistó Córdoba el 29 de junio de 1236, nombrando gobernador de la ciudad a su hermano Alfonso Téllez. Con la caída de Córdoba, otras localidades cercanas también fueron conquistadas mientras que otras abrieron sus puertas a los ejércitos castellanos. Parte de los antiguos territorios fueron repartidos entre los nobles que participaron en la conquista, provocando conflictos y pleitos.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

La ciudad de Córdoba se encuentra bien comunicada durante la Edad Media, pudiendo accederse a ella a través del río Guadalquivir. La abundancia de agua es complementada por varios ríos que fluyen desde Sierra Morena. Además, se encuentra en una importante encrucijada de rutas entre el norte y el sur de la península ibérica, y entre el océano Atlántico y el mar Mediterráneo. Por otra parte, su enclave es defendible gracias a la presencia del río Guadalquivir y su emplazamiento elevado, con bosques, cultivos, ganado y minas en los alrededores.

Córdoba llegó a ser una de las ciudades medievales más grandes e importantes de Europa, con más de 400.000 habitantes a finales del siglo X. Sin embargo, sufrió una pavorosa destrucción a comienzos del siglo XI, con el estallido de sucesivas revueltas y luchas por el poder. A mediados del siglo XIII sólo sobrevive la medina (el barrio noble de la ciudad) y una parte del al-Chanib al-Sharqui (los barrios al oeste de la ciudad), mientras que en los alrededores se extienden campos llenos de espantosas ruinas, que durante años han dejado patente la auténtica extensión de la ciudad en sus mejores tiempos.

El alcázar de Córdoba fue construido originalmente por los visigodos a finales del siglo VII, y se convirtió en la sede de emires y califas. Fue abandonado en el siglo X, y tras la caída del califato los gobernantes de Córdoba lo recuperaron. Es un extenso complejo de edificios y palacios para los emires y sus cortesanos, que ha sido ocupado por el gobernador cristiano y sus seguidores.

La judería de Córdoba es un barrio rodeado por su propio recinto amurallado, que aísla a sus habitantes, que viven tiempos

inciertos tras la reciente ocupación cristiana. Dentro de la aljama tienen todo lo que necesitan, incluyendo una pequeña milicia para mantener el orden y su seguridad. Sólo se puede acceder por la puerta de la judería, aunque también existe otra puerta, oculta y secreta, que sólo se utiliza en momentos de emergencia.

LA MEZQUITA DE CÓRDOBA

Abderramán I, el primer emir de Córdoba, adquirió la basílica de San Vicente a los cristianos y en el año 786 ordenó la construcción de una gran mezquita para la creciente población musulmana y como una forma de redimirse durante sus últimos días.

Durante los reinados de los sucesivos emires el terreno de la gran mezquita fue ampliándose con el crecimiento de la ciudad y la población. Aunque mantuvo la planta cuadrada típica de las mezquitas, fue ampliada hacia el sur en varias ocasiones, añadiendo más naves, arcos y columnas, decorando el mihrab y la Mansura con mosaicos bizantinos y relieves con versículos del Corán. La primera de las ampliaciones la realizó Abderramán II entre 833 y 848 y la segunda Al-Hakam II entre 971 y 976, que fue la renovación más grandiosa y contó con arquitectos traídos de Bizancio.

La última ampliación de la mezquita tuvo lugar en el año 987, cuando Almanzor ordenó ampliar el edificio hacia el oeste. Esta obra fue realizada con esclavos cristianos y se añadieron las campanas saqueadas de la catedral de Santiago de Compostela (que fueron convertidas en lámparas) y que el rey Fernando III de Castilla ha ordenado devolver a Compostela, trasladadas por cautivos musulmanes.

La mezquita consiste en un edificio de 19 naves, 36 tramos, decenas de lámparas, un exquisito y lujoso mihrab, una brillante Mansura y un número casi infinito de columnas, de todos los colores y estilos conocidos, muchas de ellas aprovechadas de antiguos templos y edificios romanos y visigodos.

Tras la conquista de Córdoba, el rey Fernando III ha ordenado convertir la mezquita en catedral, dedicada a Santa María. Fue nombrado obispo Lope de Fitero, capellán y consejero del rey de Castilla.

SOCIEDAD CAINITA

La ciudad de Córdoba se encuentra bajo dominio cristiano, pero entre los habitantes no muertos de la ciudad la situación no está tan clara. La situación es tensa, y las distintas facciones se observan fríamente, preparadas para reaccionar ante cualquier ataque o muestra de debilidad.

Cuando la ciudad abrió sus puertas a los cristianos, una horda de fanáticos Cainitas conocidos como los Leones de Rodrigo atacó a los Ashirra, que ya estaban preparados para un ataque semejante. Los Leones cayeron en una emboscada, aunque su feroz resistencia compensó en parte la ventaja de sus atacantes, consiguiendo romper sus filas e internándose en las calles de Córdoba. Sin embargo, se encontraron con el propio sultán Al-Masaari, que les hizo frente, y consiguió acabar con la mayoría y poner en fuga a los que consiguieron sobrevivir. Sin embargo, gravemente herido, cayó en letargo y sus seguidores ocultaron su cuerpo, haciendo creer que había muerto.

Los Lasombra cristianos esperaron a que regresara la tranquilidad y finalmente hicieron su entrada en Córdoba. Álvaro Gutiérrez, representante de la Reconquista en la Sombra y chiqui-

llo de Silvestre Ruiz, se entrevistó con el antiguo Ibrahim, representante del Qabilat Al-Khayal, y pusieron las bases de un acuerdo basado en el respeto mutuo de sus posiciones. De esta manera, los Lasombra, tanto cristianos como musulmanes, se convirtieron en la facción más poderosa de Córdoba, algo que ha provocado la desconfianza y el desagrado de otros Cainitas y Ashirra.

La caída de los Leones de Rodrigo no hubiera sido posible sin la intervención de Tancredo, un Lasombra que realmente es un Ashirra llamado Salé, chiquillo de Ibrahim, quien actuó como espía infiltrado entre las filas de los Cainitas. Todavía cumple con su papel, dirigido ahora a advertir de cualquier movimiento de los fanáticos cristianos.

Los Leones de Rodrigo fueron casi exterminados, y por ahora se recuperan de sus heridas en los arrabales de Córdoba, tomando como su líder a Ruy, un soldado toledano del clan Brujah, con más deseos de destacar que sentido común. No obstante, tras sobrevivir al enfrentamiento con el sultán Al-Masaari e incrementar el poder de su sangre ha detenido su ímpetu y se ha vuelto más prudente. Sabe que se encuentra en clara desventaja, por lo que está decidido a aguardar un nuevo momento de golpear a los Ashirra.

Y como carroñeros ante una bestia caída, numerosos Cainitas y Ashirra han acudido a Córdoba, a menudo con la excusa de “salvar” lo que puedan de la ciudad o simplemente saquear sin escrúpulos, aprovechando la huida de sus habitantes no muertos. Jimena Sánchez, del clan Ventrue, representa los intereses de varios miembros de su clan dedicados al comercio, y tanea la posibilidad de hacer negocios en Córdoba, y quizás aspirar a un dominio con el tiempo. Viktor Nagy, un vampiro del clan Tremere, ha aprovechado la oportunidad para establecer una capilla de su clan en la ciudad y saquear todo el conocimiento que pueda encontrar. En esta búsqueda compite con el antiguo Capadocio Jakeem y Sanam, una Seguidora de Set, que también tienen interés por el ocultismo. De momento mantienen cierta cortesía, pues hay mucho espacio que explorar, pero puede que con el tiempo comiencen las rivalidades.

La mayoría de los Ashirra que huyeron de la ciudad eran en su mayoría nobles, pero otros muchos de extracción más humilde han preferido quedarse, pues no tienen ningún otro lugar al que huir. Un antiguo Gangrel de origen visigodo llamado Liuverico, que mantuvo un perfil bajo durante la ocupación musulmana, ha colaborado con los Cainitas cristianos, y aspira a ocupar un lugar en el nuevo orden. Paterna, una antigua Nosferatu, también ha aparecido para defender los intereses de su clan, que reclama las alcantarillas de Córdoba como su dominio.

Y en las calles de Córdoba una pequeña Malkavian llamada Halia se encuentra intranquila. Una banda de niños sin hogar son sus ghouls. Vio una tormenta cernirse sobre la ciudad y estaba preparada cuando llegó. Sin embargo, sus sueños no han cesado...una nueva tormenta se aproxima, una tormenta de sombras y una lluvia de sangre.

LA FUNDACIÓN DE MEDINA AZAHARA

Durante el reinado de Abderramán III murió una de las esclavas del harén de su padre, dueña de una considerable fortuna que legó al califa,

que decidió utilizarla para pagar el rescate de todos los musulmanes que estuvieran cautivos de los cristianos, pero todos los emisarios que mandaba regresaban con la noticia de que no había cautivo ninguno, así que el califa agradeció a Alá que todos sus súbditos vivieran libres.

A su regreso al palacio se presentó ante el califa su favorita del harén, Azahara, a la que amaba tanto que lo había apartado del afecto de su esposa legítima, y aconsejó a Abderramán que con aquellos tesoros construyera un nuevo palacio, retirado de la ciudad, para sus amores y le pusiera su nombre. Al califa le pareció una buena idea y comenzó la construcción de la ciudad palaciega de Medina Azahara, y cuando estuvo terminada, trasladó allí su corte.

Sin embargo, a pesar de todas las comodidades y lujos, Azahara se encontraba triste y desconsolada, y al preguntarle el califa el motivo, ella le contestó que añoraba su ciudad natal de Granada, con sus calles, sus olores y la nieve de Sierra Nevada. Entonces el califa ordenó que todos los árboles de las cercanías fueran arrancados y sustituidos por almendros, para que todos los montes se llenaran de pétalos blancos.

Sin embargo, afirman los sabios que Alá se sintió disgustado por la frivolidad del califa, y maldijo la ciudad. Setenta años después, de Medina Azahara sólo quedaban ruinas.

La ciudad palaciega de Medina Azahara es un recuerdo de los Ashirra del esplendor de Córdoba y Al-Ándalus. El sultán al-Masaari a menudo realizaba asambleas de los vampiros musulmanes en las ruinas de la ciudad. Y todavía hoy los Ashirra frecuentan las ruinas, por una parte, para recordar y comunicarse entre ellos lejos de miradas indiscreta y también para cazar a los ocasionales saqueadores.

ÉCUIJA

Aunque ya había algunas aldeas turdetanas en el territorio junto al río Genil, en el año 14 a.C. los romanos fundaron la Colonia Augusta Firma para alojar a los últimos veteranos de las Guerras Cántabras. Aunque no consiguió alcanzar el esplendor de Córdoba, se benefició de su proximidad, creciendo progresivamente gracias a su ubicación entre varias rutas comerciales, especialmente el comercio de aceite de oliva de Hispania. Con el tiempo se construyeron termas, un foro y un anfiteatro.

Con los colonos romanos llegaron a la ciudad varios vampiros procedentes de Córdoba, enviados por el Príncipe Cneo para extender su influencia en la provincia de la Bética. El Príncipe Longinos, del clan Ventrue, administró los intereses de su clan en la ciudad. Sin embargo, durante el siglo IV se convirtió al cristianismo, un acto que lo enemistó con su sire.

Los visigodos ocuparon la ciudad en el siglo V, y el Príncipe Cneo envió a varios Gangrel a expulsar a los Cainitas cristianos de Astigi. Longinos fue ejecutado y el dominio se convirtió en un dominio de los Gangrel visigodos. Sin embargo, estos Cainitas abandonaron la ciudad para acudir en ayuda de Córdoba durante la invasión musulmana del siglo VIII y nunca regresaron.

Durante la ocupación musulmana la ciudad recibió el nombre de *Asichcha*, siendo considerada una ciudad rica por sus cultivos, principalmente olivares y algodón. Durante el siglo XII disponía de importantes mercados, rodeada de un cerco verde de jardines, explotaciones agrícolas y bosques. Abderramán ibn Nahir, un visir

del clan Assamita, pasó a dirigir una pequeña comunidad Ashirra.

Tras la caída del califato de Córdoba, Écija pasó a depender de Sevilla durante el siglo XI, cayendo progresivamente bajo el dominio de almorávides y almohades, pero sin que eso llegara a afectar a la población Ashirra de la ciudad. De hecho, la conquista cristiana del año 1240 ante el ejército castellano consistió en una generosa capitulación que permitió a los musulmanes conservar sus posesiones, religión y autoridades tradicionales.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

Écija se encuentra en el valle del río Genil, rodeada por un sistema defensivo de murallas, reconstruidas por última vez en época de Almanzor. La ciudad en sí todavía conserva bastante de su trazado de época romana, y los antiguos foros han sido convertidos en mercados, donde se venden sobre todo productos agrícolas.

En la ciudad también existe una pequeña judería, aunque varios miembros de la comunidad viven dispersos entre la población. Desde la llegada de los cristianos han comenzado a surgir voces para que la judería sea aislada.

La principal mezquita de Écija fue construida sobre una antigua iglesia visigoda y tras la conquista ha sido convertida en la iglesia de la Santa Cruz de Jerusalén, comenzando obras en estilo mudéjar, aunque manteniendo algunas de sus estructuras.

SOLEDAD CAINITA

Aún tras la conquista, el sultán Abderramán ha conseguido mantenerse en el poder como la principal autoridad de los Ashirra. En gran parte por su habilidad diplomática, pero sabe que sólo es cuestión de tiempo que los Cainitas cristianos dirijan su atención a su dominio. Abderramán ha enviado una petición de ayuda a Shabaqo el Nubio y a los Gangrel de Taifa, para que acudan a proteger su ciudad.

Por su parte, los Qabilat al-Khayal de Écija observan lo ocurrido en Córdoba, y el pacto realizado entre Lasombra cristianos y musulmanes. Un pacto similar podría resultar ventajoso, especialmente si consiguen desplazar la autoridad del sultán. Sin embargo, prefieren no precipitarse, pues de la misma forma el pacto podría terminar en una batalla sin cuartel con los Cainitas cristianos. Otros, sin embargo, creen que una decisión audaz les permitiría tomar el poder y adaptarse a la nueva ocupación.

LUCENA

La villa de Lucena tiene una historia excepcional, habiendo sido fundada en época musulmana sobre un asentamiento anterior por colonos judíos que le dieron el nombre de *Eliossana* ("Dios nos salve"). De hecho, la villa estuvo habitada exclusivamente por los judíos entre los siglos IX y XII, convirtiéndose en la comunidad más próspera de esta religión en Al-Ándalus. Sus habitantes crearon en ella una importante escuela.

Hacia 1124 el rey Alfonso I de Aragón, conociendo la insatisfacción de la población cristiana de Al-Ándalus ante el incremento del fanatismo religioso entre los musulmanes provocado por la llegada de los almorávides, se internó en tierras musulmanas y regresó a su

reino acompañado de numerosos cristianos y judíos, entre ellos algunos judíos de Eliossana. Otros no corrieron tanta suerte y fueron expulsados.

El golpe final a la "Ciudad de los judíos" llegó en 1148 con los almohades, que al negarse sus habitantes a convertirse al Islam, la invadieron y arrasaron. Los supervivientes se dirigieron al norte, y muchos se asentaron en Toledo, donde contribuyeron a la Escuela de Traductores.

En 1240 la ciudad fue conquistada por el rey Fernando III de Castilla, quien la donó al obispo de Córdoba.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

Tras ser arrasada por los almohades, Lucena fue reconstruida, aunque ya no alcanzó el esplendor de antaño. Algunos judíos regresaron posteriormente, especialmente tras la conquista cristiana. La antigua sinagoga fue convertida en mezquita y ahora se ha convertido en una iglesia consagrada a San Mateo.

El castillo del Moral está asentado sobre ruinas romanas y visigodas, y fue construido en el siglo IX como defensa contra los cristianos.

La villa pertenece a la diócesis de Córdoba.

SOLEDAD CAINITA

Durante varias décadas la villa de Lucena fue el dominio de un reservado Ashirra del Qabilat al-Khayal conocido como Rafiq ben Harún, que se había erigido en protector de la ciudad y no permitía que ningún otro vampiro entrara en ella sin su permiso. Quienes lo hacían eran sus invitados, pero no permanecían mucho tiempo antes de seguir su camino, y quienes intentaron romper su hospitalidad o pretendieron conquistar la ciudad se convertían en cenizas a las puertas de la villa.

Sin embargo, después de la llegada de los castellanos, y sabiendo que ni siquiera su brazo sería suficiente para proteger la ciudad de una matanza tomó una decisión drástica. Contactó con el Príncipe de Toledo, Eliécer de Polanco, y le ofreció el dominio de Lucena sólo si conseguía impedir que la villa fuera arrasada por los cristianos. El Príncipe de Toledo, aunque sorprendido, supo reconocer a un individuo honorable y aceptó el trato. Utilizando su influencia y poder entre los mortales consiguió que Lucena recibiera una provechosa capitulación y que sus habitantes fueran respetados.

Satisfecho por haber protegido Lucena, Rafiq ben Harún simplemente desapareció una noche.

La nueva Príncipe de Lucena es Beatriz Valero, una chiquilla del Príncipe de Toledo, quien ha sido debidamente adoctrinada por su sire para que gobierne en su nombre y respete la ciudad. Beatriz no puede creer en su suerte, y desde su nueva posición ha atraído a varios artesanos y colonos de la cercana Córdoba, al mismo tiempo que negocia con otros Cainitas tratando de engrandecer su dominio y acumula en su refugio una impresionante colección de arte musulmán.

INTRIGAS CORDOBESAS

La biblioteca perdida: El sultán Al-Masaari y varios Ashirra

rescataron varios libros de las bibliotecas de Córdoba durante los períodos de intransigencia religiosa, y algunas obras ni siquiera han sido escritas por autores vivos. Sólo unos pocos bibliotecarios de confianza conocían su ubicación, además del propio sultán, pero ahora que ha desaparecido junto con muchos Ashirra, se desconoce dónde se encuentra. Los personajes pueden encontrar su rastro mientras adquieren libros en los mercados de Córdoba, pero al mismo tiempo tendrán una gran competencia entre eruditos mortales y no muertos, de diversa procedencia y linaje, que también compiten por acceder a ese tesoro de conocimiento.

Ascuas candentes: La violencia entre los vampiros de Córdoba se ha detenido por el momento, pero todo parece indicar que se trata de una tensa tregua, hasta que alguien se sienta lo bastante fuerte como para atacar. Se avecina un nuevo conflicto, y es posible que los personajes tengan en sus manos el detonante para detenerla o avivar las llamas.

Conquista sin sangre: Un grupo de Cainitas cristianos convence a los personajes para que sean sus mediadores ante el sultán de Écija. Su misión es convencer al sultán de que rinda la ciudad pacíficamente a un Príncipe cristiano, ofreciéndole una ventajosa capitulación. Sin embargo, la política en el dominio no es fácil. Varios Ashirra se niegan rotundamente, mientras que otros creen que el acuerdo sería aceptable. Las tensiones entre ambos bandos pueden acabar provocando un final bañado en sangre.

EL REINO DE GALICIA

LOS CAINITAS DE GALICIA

Demesio (Brujah de 9ª Generación): *Caballero de Santiago.*

Enrique de Borgoña (Toreador de 6ª Generación): *Consejero y antiguo Príncipe de Compostela.*

Guillaume de Tours (Ventrué de 8ª Generación): *Monje arrepentido.*

Leocadia Muñiz (Lasombra de 8ª Generación): *Príncipe de Lugo.*

Martíño de Andrade (Toreador de 7ª Generación): *Príncipe de A Coruña.*

Navia (Lhiannan de 8ª Generación): *Diosa del agua.*

Reinaldo Rubio (Lasombra de 8ª Generación): *Príncipe de Compostela.*

Rudesindo (Tremere de 8ª Generación): *Regente de Compostela.*

Urco (Gangrel de 6ª Generación): *Señor de las Bestias.*

Visclávara Froilaz (Gangrel de 8ª Generación): *Príncipe de Ourense.*

El reino de Galicia hunde sus raíces en el reino de los suevos, creado en el noroeste de la península ibérica a principios del siglo V por el rey Hermerico. Tras ser conquistado por los visigodos, reaparecería de nuevo tras la conquista musulmana, siendo uno de los primeros lugares de la península en rechazar el dominio musulmán, conocido como *Regnum Gallaeciae*. El territorio de Galicia quedaría vinculado a la monarquía de Oviedo, formando parte del patrimonio de los reyes de Asturias, y posteriormente de León.

A finales del siglo XI el reino sufrió una progresiva fragmenta-

ción y desde 1128, con la separación de Portugal, el reino de Galicia quedó limitado a las tierras al norte del río Miño y al oeste de los montes Ancares. Su capital, Santiago de Compostela, es uno de los principales lugares de peregrinación de la cristiandad, recibiendo peregrinos y viajeros llegados de toda Europa e incluso más allá.

El reino de Galicia es una tierra húmeda y lluviosa, especialmente en el norte, mientras que hacia el sureste, en las tierras de Ourense, va dejando paso a un paisaje más seco, cálido en verano y frío en invierno.

LUGO

Aunque sus orígenes se extienden hasta época prerromana, la ciudad de *Lucus Augusti* fue fundada hacia el año 15 a.C. a partir de un campamento militar romano situado en un lugar sagrado para los pueblos de la zona. Pronto se convirtió en capital de un convento jurídico, manteniendo su importancia militar y construyéndose un acueducto y una muralla en el siglo III, siendo su principal función la vigilancia de los abundantes yacimientos mineros del noroeste.

Los Cainitas romanos no frecuentaron las tierras de Gallaecia, que se había convertido en un refugio para sus enemigos, principalmente vampiros del clan Brujah y también del linaje Lhiannan. De hecho, Lugo fue construido sobre un santuario de las Lhiannan, que introdujeron su influencia entre los romanos, tomando adoradores y servidores entre ellos. Su principal líder recibía el nombre de Navia, como una diosa de las aguas local.

En el año 460 los suevos, que ya habían invadido la provincia romana de Gallaecia, tomaron Lugo y asesinaron al gobernador romano y a otros aristócratas. En represalia el emperador Mayoriano y el rey visigodo Teodorico II enviaron a los condes Nepociano y Sunierico, derrotando a los suevos y saqueando Lugo, aunque se retirarían poco después. Tras la conquista visigoda entraría en un período de decadencia.

Con las invasiones germánicas llegarían varios vampiros del clan Gangrel, que atacaron a las Lhiannan y destruyeron sus santuarios. La propia Navia fue destruida durante las invasiones, aunque otra Lhiannan tomaría su legado y su nombre.

En el año 714 los musulmanes conquistaron Lugo, tras un pacto de rendición que evitó la destrucción de la ciudad y establecieron un campamento militar bautizando la ciudad como *Lek* ("mirador"). Sin embargo, apenas unas décadas después, en medio de los enfrentamientos musulmanes en Al-Ándalus, las guarniciones militares abandonarían el noroeste de la península.

La retirada musulmana permitió a los reyes asturianos extender su dominio sobre los territorios de Gallaecia. Alfonso I ocupó Lugo hacia el año 750, aunque los habitantes mostrarían su descontento en sucesivas revueltas. Durante un tiempo Lugo fue la única ciudad de Galicia, comenzando una reconstrucción y repoblación de los territorios circundantes. Los obispos de Lugo también se convertirían en la principal autoridad eclesiástica.

Hacia el año 813 el obispo Teodomiro de Iria Flavia afirmó haber encontrado la tumba del Apóstol Santiago en un lugar despojado, y aunque la importancia de Lugo pasó a ser disputada, la ciudad se benefició de los peregrinos y colonos que comenzaron a llegar

por el primitivo camino de Santiago. También durante esta época, los reyes de Asturias nombraron condes para Galicia, que residieron en Lugo. Sin embargo, las relaciones entre los nobles gallegos y los reyes asturianos no fueron fáciles, con varias usurpaciones del trono y rebeliones.

Durante el siglo X Lugo vivió un período de estancamiento, y aunque algunos Cainitas visitaron la ciudad, prefirieron acudir a Santiago de Compostela, cada vez más importante. No obstante, el Príncipe Ramiro Velázquez, del clan Lasombra, envió a una de sus descendientes, Leocadia, para que se hiciera cargo de la ciudad.

A mediados del siglo X la ciudad fue asediada por los vikingos, pero el obispo Hermenegildo consiguió rechazarlos. El asedio de los musulmanes, unas décadas después, tampoco consiguió atravesar las murallas de la ciudad, aunque las tierras circundantes quedaron arrasadas. Durante este período, el obispo de Lugo asumió la autoridad de las diócesis destruidas de Bretonia y Ourense. Estos ataques también tuvieron consecuencias sobre los Cainitas, destruyendo a varios, entre ellos al Príncipe Ramiro Velázquez, lo que dejó a Leocadia libertad en su dominio.

El rey Bermudo III acudió en el año 1032 a Lugo para hacer frente a una rebelión de los nobles gallegos. Leocadia aprovechó la ocasión para incrementar su influencia sobre la nobleza local amparándose en la autoridad del monarca.

En el año 1073 Lugo se convertiría en un centro de rebelión contra el rey Alfonso VI, después del encarcelamiento de su hermano, el rey García de Galicia. El conde Rodrigo Ovéquiz y sus hermanos serían posteriormente apoyados por el obispo Diego Peláez de Compostela. La revuelta no sería sofocada del todo hasta el año 1088, cuando el conde Ovéquiz y el obispo Peláez fueron desterrados por Alfonso VI, que entregó el señorío de la ciudad de Lugo al obispo local.

Durante esta revuelta la Príncipe Leocadia se situó entre los partidarios del monarca, utilizando el obispado de Lugo, y cuando los disturbios terminaron, su poder se había incrementado. El cambio de poder en Santiago de Compostela, donde ahora gobernaba su hermano de sangre Reinaldo Rubio, también le permitió obtener un tratamiento más igualitario.

Sin embargo, el incremento del poder del obispo terminó provocando el descontento de los burgueses de la ciudad, que se rebelaron en el año 1157 y lo obligaron a huir. Como consecuencia, el rey Fernando II de León puso fin al señorío del obispo sobre Lugo, aunque terminó retirando sus medidas y restableciendo la autoridad del obispo unos años después. Los vecinos de Lugo volvieron a rebelarse y mataron al obispo con sus canónigos, mientras se constituía un ayuntamiento y se repartían los cargos del concejo. Cuando la situación se tranquilizó, fue nombrado un nuevo obispo.

Durante este período Diego Ferreiro, un Cainita del clan Brujah, intentó utilizar el poder de los burgueses contra la Príncipe Leocadia. Aunque en principio sorprendida, Leocadia consiguió reaccionar recurriendo a los favores con sus hermanos de clan, que restauraron la autoridad del obispo. Diego se vio obligado a abandonar Lugo hacia 1190.

Los conflictos entre los burgueses y el obispo de Lugo continua-

ron en las décadas siguientes. Cuando en el año 1232 el rey Fernando III visitó la ciudad, el ayuntamiento mostró sus privilegios, negando el señorío del obispo, pero el monarca ordenó prender a los representantes del concejo y les obligó a entregar el poder, negando los privilegios que había concedido su padre Alfonso IX de León.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

La ciudad de Lugo fue construida sobre una colina casi rodeada por el río Miño, con extensos bosques abundantes en caza. El rasgo más distintivo son sus murallas de época romana, que han protegido a la ciudad de sucesivas invasiones, por lo que han sido reconstruidas y mantenidas con el paso del tiempo.

La catedral de Santa María de Lugo fue construida sobre una basílica del siglo VIII, que sufrió daños con el paso del tiempo, entre ellos un gran incendio. El templo actual es una catedral románica, todavía en construcción, dedicada a la Virgen de los Ojos Grandes.

El obispo actual es Miguel, que se encuentra enfrentado con el concejo. Aunque el rey Fernando III ha restaurado su autoridad por la fuerza, los vecinos de la ciudad no se muestran muy dispuestos a renunciar a sus privilegios.

SOCIEDAD CAINICA

La Príncipe Leocadia Muñiz ha basado su autoridad sobre Lugo en torno a la autoridad del obispo desde hace décadas. Un Cainita del clan Brujah llamado Diego Ferreiro intentó arrebatarle el poder, incluso creando una prole. Los renovados conflictos entre los burgueses y el obispo de Lugo, intranquilizan a Leocadia, que cree que su rival haya regresado.

En los últimos tiempos Leocadia también ha tanteado a otros Cainitas, principalmente Lasombra y Toreador, para que le ayuden a reforzar su poder. Por ahora su influencia sobre el obispado es firme, especialmente después de que el rey Fernando III le restaurara sus privilegios, pero teme que una repentina revuelta termine despojándola del poder. Estos pensamientos la llevan a buscar enemigos potenciales, desconfiando y actuando de forma algo errática y paranoica.

La Príncipe tiene algo de razón en su desconfianza. Una antigua Lhiannan llamada Navia, ha establecido su culto en la costa norte gallega, pero varios de sus seguidores se encuentran en la ciudad. Aunque Navia no es del todo consciente, varios de sus seguidores han participado en los disturbios contra el obispo, y puede que terminen llevándola a enfrentarse con Leocadia.

OURENSE

Aunque el valle del río Miño estuvo habitado por pueblos castreños antes de la llegada de los romanos, la ciudad *Auriense*, bautizada debido a la abundancia de oro en el río, fue fundada en el siglo I a.C. La ubicación fue elegida alrededor de un manantial de aguas termales. Sin embargo, el agotamiento del oro y la llegada de los suevos no favoreció su crecimiento.

La ciudad alcanzó renovada importancia durante las predicaciones de Martiño de Dumio en el siglo VI, que consiguió la conversión de los suevos al catolicismo, y un renovado crecimiento de

Ourense, que fue detenido por las invasiones de visigodos y musulmanes. Durante varios siglos la ciudad se vio expuesta a las incursiones musulmanas más allá del río Duero. La ciudad también fue arrasada por los vikingos y por Almanzor en el siglo X, y los intentos de repoblación fracasaron. La diócesis de Ourense fue trasladada temporalmente a Lugo.

Aunque en general los Cainitas evitaron la ciudad, que consideraban insegura, los alrededores se encontraban vigilados por Cainitas del clan Gangrel, que a menudo competían entre sí y con los feroces hombres lobo. Estos Gangrel habían llegado con suevos y visigodos, destruyendo a las Lhiannan que anteriormente habían habitado el lugar.

No es hasta el siglo XI que el rey Sancho II ordenó la restauración de la diócesis de Ourense en el año 1071. El obispo Ederonio dirigió la repoblación y renacer de la ciudad, levantando una nueva iglesia. Sus sucesores continuaron la reconstrucción y en el año 1122 el obispo Diego de Velasco obtuvo la propiedad de la ciudad de la condesa Tareixa de Portugal. Durante el siglo XII la ciudad recibió numerosas donaciones y privilegios de nobles y reyes, lo que permitió iniciar la construcción de una catedral románica, y la expansión de la ciudad hacia el norte.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

La ciudad de Ourense fue construida en el valle del río Miño, para aprovechar el oro de sus aguas y las fuentes termales cercanas. Reconstruida por los obispos, la ciudad está llena de iglesias y propiedades de la diócesis, lo que está generando descontento entre los vecinos más adinerados. En la ciudad también se encuentra una pequeña comunidad judía.

La catedral románica de Ourense está dedicada a San Martiño de Dumio, y fue construida sobre una antigua iglesia sueva dedicada al santo. Además de catedral, también es una fortaleza defensiva, aunque desde el siglo XI y el debilitamiento de los musulmanes de Al-Ándalus no ha tenido que enfrentarse a ataques de gran magnitud. Fue consagrada en el año 1188 con reliquias de San Martiño traídas de Tours, gracias a la mediación del rey Fernando II de León.

El actual obispo de Ourense es Lourenzo, a menudo enfrentado en litigios con las órdenes monásticas, que también tienen influencia en la ciudad, y con la nobleza por los términos jurisdiccionales.

SOCIEDAD CAINITA

Aunque los Gangrel han evitado la ciudad de Ourense, e incluso participaron en las sucesivas incursiones que la devastaron, la situación ha cambiado recientemente. Hace unas décadas Visclávara Froilaz, una vampira Gangrel procedente de una noble familia gallega, se mostró interesada por el crecimiento de la ciudad de Ourense y decidió establecerse en ella como su dominio. Aunque tuvo que enfrentarse a varios de sus compañeros más Ferales, Visclávara se aferra a su humanidad, por lo que prefiere saborear la "civilización."

En principio Visclávara mantiene buenas relaciones con el resto de su clan, y especialmente con su líder, Urco, un antiguo de origen suevo, aunque algunos de ellos creen que debería arrasar la ciudad y regresar a los bosques.

En el dominio de Ourense, Visclávara ha sido reconocida como Príncipe por otros Cainitas, aunque de momento ningún otro se ha establecido de manera permanente. De forma habitual mantiene contacto con una prole de Nosferatu judíos de la cercana villa de Rivadavia, e incluso los ha invitado a establecerse en su dominio.

SANTIAGO DE COMPOSTELA

El 25 de julio del año 813 un ermitaño llamado Paio informó al obispo Teodomiro de Iria Flavia de la presencia de luces y cánticos en el bosque de Libredón. Una vez allí, el obispo y sus seguidores descubrieron la tumba del apóstol Santiago el Mayor, hijo de Zebedeo, y de dos de sus discípulos, Atanasio y Teodoro. El obispo ordenó avisar del hallazgo al rey de Asturias, Alfonso II el Casto, que mandó levantar una sencilla basílica alrededor de la tumba. El Papa León III se apresuró a certificar la autenticidad del prodigio ante todo el mundo cristiano, afirmando que era una señal de Dios para que los cristianos se alzaran en armas y combatieran a los infieles musulmanes que amenazaban a la cristiandad.

El propio apóstol "predicando con el ejemplo" realizó una aparición milagrosa en el año 844, en la batalla de Clavijo, donde espada en mano y montado sobre un caballo blanco, se dedicó a descabezar enemigos, ganándose el apelativo de "Santiago matamoros", convirtiéndose en el patrón de los reinos cristianos de España.

El obispo Adulfo II (855-877) convirtió Compostela en sede episcopal primaria, exenta y sometida directamente a la autoridad del Papa. En torno al sepulcro de Santiago comenzó a formarse un movimiento espontáneo de espiritualidad jacobea, y atraídos por las santas reliquias acudieron a Galicia los fieles gallegos y asturianos, pero pronto la onda de devoción se extendió por todo el mundo cristiano occidental. De esta manera, Santiago adquirió renombre universal, junto a Roma y Jerusalén.

Muy pronto los codiciosos ojos de los Cainitas se posaron sobre la nueva ciudad, aunque la presencia de los hombres lobo aún evitó su llegada durante algún tiempo. El primer vampiro del que se tiene noticia en Santiago fue Ramiro Velázquez, del clan Lasombra, que se instaló en la ciudad en algún momento del siglo X, donde comenzó a crear prole. Sin embargo, breve fue su dominio, ya que el 10 de agosto del año 997, durante el reinado del rey Vermudo II de León, el caudillo Almanzor y los ejércitos musulmanes del califato de Córdoba entraron en Compostela y saquearon la ciudad, abandonada por sus habitantes, destruyendo la basílica jacobea, aunque respetaron el sepulcro del apóstol y su guardián, quizás por superstición... o tal vez por la presencia de algo más. Ramiro Velázquez intentó huir, protegido por una cuadrilla de sus fieles criados, pero fue descubierto por los musulmanes y destruido bajo los rayos del sol. Unos años más tarde su chiquillo Juan Antonio Ramírez se instalaría en la ciudad con su prole Isabel de Aragón. La destrucción de Santiago reportó pocos beneficios a Almanzor y la mayoría de los historiadores la atribuyen a una mera obsesión del caudillo musulmán.

Tras la destrucción de la ciudad, el obispo Pedro de Mezonzo se apresuró a reconstruirla, aunque serían sus sucesores, el obispo Diego Peláez y sobre todo Diego Gelmírez, quienes llevarían el ver-

dadero peso de la reconstrucción durante los siglos XI y XII.

A finales del siglo X se produjo un enfrentamiento entre distintos linajes Lasombra de la península ibérica, reflejado en la separación de Castilla (970). Los vampiros de Castilla y León se enfrentaron sucesivamente en constantes maniobras políticas y Juan Antonio Ramírez de Santiago trató de beneficiarse utilizando sus peones para convertir Galicia en un reino separado de León bajo el reinado de García, hijo del monarca leonés (1065-1071). Sin embargo, el arriesgado movimiento de Juan Antonio fue respondido con contundencia por los Lasombra de Castilla, que tras vencer a los leoneses, enviaron a varios caballeros cristianos a destruir a Juan Antonio. En el ámbito mortal el rey Don García fue expulsado del trono y encarcelado por su hermano Alfonso VI, rey de Castilla y León.

Las luchas intestinas dentro del clan Lasombra debilitaron su dominio sobre el reino de León, y ante el peligro de ser derrotados por una alianza de los Brujah, los Magistri reclutaron el apoyo de otros Cainitas europeos. Los Toreador de Francia acudieron con gran número de cruzados franceses e italianos que participaron en la Reconquista, y que ayudaron a los Lasombra de León a mantenerse en el poder. A cambio de la ayuda prestada, los Toreador recibieron dominios en Galicia y el norte de Portugal, con la condición de que debían someterse al vasallaje del Príncipe de Toledo.

Los Toreador no quedaron muy conformes con este acuerdo y comenzaron a realizar alianzas entre ellos y con los derrotados Brujah para liberar sus dominios de la influencia castellana de los Lasombra. Enrique de Borgoña, del clan Toreador, se convirtió en el nuevo señor de la ciudad de Santiago, mientras que su hermano de sangre, Carlos de Tolosa, hacía lo propio en Oporto.

Enrique demostró ser un hábil manipulador y un intrigante a la altura de los Lasombra, y mediante su peón, el obispo Diego Gelmírez, obtuvo un gran poder para su dominio, aunque su control sobre el prelado compostelano nunca fue seguro. En una hábil jugada, Diego Gelmírez robó las reliquias de los santos portugueses de Braga y las trasladó a Santiago, evitando de este modo que la diócesis de Braga compitiera con la compostelana. A continuación, Enrique empujó a Gelmírez a introducirse en la escena política castellana para conseguir mayores privilegios para su dominio, utilizando las enormes riquezas de su señorío. En el año 1116 Gelmírez apoyó a la reina Urraca de Castilla en su enfrentamiento con su hijo Alfonso Raimúndez (futuro Alfonso VII), pero los vampiros Brujah, resentidos por el gobierno de Enrique y de los Toreador, soliviantaron al pueblo compostelano y depusieron a Gelmírez. Esta situación provocó un acercamiento entre Enrique de Borgoña y los Lasombra de Castilla, que no deseaban que los Brujah tomaran el control de Galicia. Gracias a los acuerdos entre el Príncipe Enrique y los Lasombra, Gelmírez fue restaurado como señor de Santiago con las tropas de la reina Urraca. La sublevación no se hizo esperar, y en esta ocasión los Brujah no necesitaron llamar al pueblo a las armas. Los compostelanos cercaron a la reina Urraca y a Gelmírez en la torre del palacio episcopal, dejaron marchar a la reina castellana tras haberla ultrajado y apaleado y prendieron fuego a la torre del palacio con la esperanza de quemar a Gelmírez. El astuto obispo consiguió huir

disfrazado mediante la ayuda de los criados del Príncipe Enrique. El incendio provocado por la multitud llegó a afectar a la catedral y se extendió por los alrededores.

Las llamas del incendio consumieron a varios Cainitas, entre ellos Toreador de la progenie de Enrique y también, de forma irónica, a algunos Brujah. Reinaldo Rubio, un Lasombra Abrazado en tiempos de Almanzor, se convirtió en el nuevo príncipe, con el beneplácito de su clan, aunque mantuvo a Enrique de Borgoña como consejero tras asegurarse su fidelidad mediante un Juramento de Sangre. El príncipe Reinaldo ejerció una durísima represión y ordenó la ejecución de Diego de Pontes, el líder Brujah. En el ámbito mortal Gelmírez fue restaurado como señor de Santiago en el año 1117 y llevó a cabo su propia represión. La política del nuevo príncipe Lasombra estaría orientada hacia la Reconquista, apoyando a grupos de vampiros fanáticos que realizaban incursiones en tierras musulmanas.

Mayor suerte tuvieron en sus pretensiones de poder los Cainitas de Portugal. El Príncipe Carlos de Oporto y los Toreador llegaron a una inestable alianza con los Brujah, muchos de los cuales habían huido de la venganza del Príncipe Enrique de Santiago. Aprovecharon la Reconquista para añadir nuevos territorios a sus dominios y unieron sus fuerzas para convertir Portugal en un reino separado, hecho consumado en 1143, año en que Alfonso Enríquez se convirtió en rey de Portugal. El Príncipe Carlos fue asesinado poco después y los Brujah se hicieron con el poder en Portugal. Tras la independencia del reino, los Lasombra de Castilla tratarían en varias ocasiones de reincorporarlo a sus dominios, pero sus intentos serían vanos durante mucho tiempo.

A pesar de sus continuas conspiraciones para aumentar su poder, los Toreador de Galicia y Portugal también se dedicaron a fomentar y proteger el ejercicio de las artes. Entre los peregrinos que llegaban por la ruta jacobea se encontraban muchos artesanos Toreador, que ayudaron a los mortales a realizar hermosas construcciones, esculturas y pinturas en el estilo románico. El misterioso Maestro Mateo, que construyó el Pórtico de la Gloria de la Catedral de Santiago (terminado en 1188) y del que tan pocos datos se tienen sobre su identidad y antecedentes, pudo haber sido o no un Cainita según las distintas especulaciones. Asimismo, en 1188 apareció por primera vez el Peregrino, un extraño vampiro del clan Malkavian que siempre llegaba a la ciudad anunciando la inminencia de un gran acontecimiento, generalmente una catástrofe.

Hacia el año 1245 Santiago de Compostela atraviesa un período de prosperidad, con una creciente afluencia de peregrinos, que también coincide con la expansión de los Cainitas y la llegada de nuevos vampiros europeos. Actualmente el clan Lasombra es el más poderoso, representado por la figura del Príncipe Reinaldo Rubio, que es uno de los principales partidarios de la Reconquista de la Sombra, dispuesto a expulsar a los musulmanes y a los vampiros que viven entre ellos de la península ibérica. En su proyecto es apoyado por una facción conocida como los Leones de Rodrigo, y por varios Cainitas jóvenes que pretenden ganar el favor del Príncipe.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

En el siglo XIII Santiago de Compostela es una ciudad notable, que desde el siglo XI ya dispone de un recinto amurallado, y de una importante presencia extranjera que llega a través del Camino de Santiago. Ciudad santa, centro de poder y centro de administración eclesiástica, transforma radicalmente su aspecto durante la Edad Media. La construcción de la catedral, la muralla, el palacio del Arzobispo, monasterios, iglesias y conventos, crean núcleos de actividad y dinamizan la vida urbana, animada por artesanos y comerciantes, produciendo viviendas, talleres, tiendas, en esencia produciendo vida, que los Cainitas contemplan ansiosos.

El templo actual (reconstruido sobre los restos de la antigua basílica destruida por Almanzor en el año 997) es un edificio de planta de cruz latina y de estilo románico tardío. La nave más larga de la catedral mide unos 100 metros. El transepto (el brazo pequeño de la cruz) mide unos 70. Sus nueve capillas están dedicadas a San Nicolás, Santa Cruz, Santa Fe, San Juan Evangelista, el Salvador, San Pedro, San Andrés, San Martín y San Juan Bautista.

El camino de Santiago termina en el Pórtico del Paraíso (actualmente la Azabachería). Al sur se encuentra la plaza de Plate-rías, al este la Puerta de San Pedro y al oeste el Pórtico de la Gloria (terminado en 1188) (en el siglo XVII con las sucesivas reformas se construirá la fachada del Obradoiro y la Puerta Santa).

Bajo el altar mayor de la catedral se encuentra la cripta donde se guarda el sarcófago de plata que contiene los restos del Apóstol. Sobre el altar se encuentra una figura del santo que lo preside. Aparte de los restos del apóstol también se guardan en la catedral el hacha con la que le cortaron la cabeza; el báculo que llevaba en sus viajes revestido de plomo; la cabeza de Santiago el Menor, apellidado Alfeo; una espina de la corona de Cristo; un pedazo de madera de la Santa Cruz y otras muchas reliquias de santos que sólo se exponen en días señalados o el año de jubileo.

El arzobispo actual es Xoán Arias, quien ha encargado la construcción del castillo de Rochaforte, a donde planea trasladar su residencia y su cabildo. También ha trasladado el monasterio de Antaltares y construido el principal cementerio de la ciudad, al mismo tiempo que para aumentar la grandeza de la catedral planea introducir una reforma de estilo gótico.

SOLEDAD CAINITA

A pesar de su importancia religiosa y política, la ciudad de Santiago de Compostela es relativamente pequeña y no puede alojar a un número excesivo de Cainitas, aunque el número de peregrinos y comerciantes que llegan constantemente a la ciudad hacen que alimentarse sea relativamente fácil. Sin embargo, tanto el Príncipe de Compostela como varios de los Cainitas que siguen la Via Caeli dedican sus esfuerzos a la protección de los peregrinos, y podrían ofenderse ante los Cainitas que molesten a quienes consideran bajo la protección del santo.

El Príncipe de Compostela es Reinaldo Rubio, el principal poder en Santiago, con un considerable prestigio entre los Lasombra de la península ibérica. Su poder se centra en torno al Arzobispado,

que influencia con la ayuda de su consejero Enrique de Borgoña. Los demás Cainitas que residen habitualmente en Compostela son leales al Príncipe, y se caracterizan por ser partidarios de la Reconquista de la Sombra y su intransigencia hacia los vampiros musulmanes.

La oposición al Príncipe en Santiago de Compostela es escasa, pero fuera de la ciudad otros vampiros observan acechantes cualquier signo de debilidad que puedan aprovechar para derrocarlo de su trono. Los Toreador de Galicia se resentían, ante lo que con propiedad se puede considerar la situación de rehén del antiguo Enrique, quien de todas maneras parece conforme con haber dejado el gobierno de la ciudad para poder dedicarse al cultivo de las artes. No obstante, su chiquillo Martiño de Andrade, desde el puerto de A Coruña, está planeando liberar a su sire y derrocar al "usurpador" Lasombra.

La conquista de Córdoba atrajo a la mayoría de los Leones de Rodrigo lejos de Galicia, para lanzarse como fieras sobre Al-Ándalus siguiendo a los ejércitos castellanos. Aunque ha perdido su fuerza, el Príncipe se encuentra secretamente satisfecho de haberse librado de un grupo inestable que a largo plazo podía perjudicar su autoridad. De los Leones queda Demesio, un caballero del clan Brujah, cuyo principal objetivo es vigilar los caminos que llevan a Santiago y proteger a los peregrinos.

Otro de los residentes habituales de Santiago es Rudesindo, un joven estudiante Tremere que fue dejado a cargo de la capilla de su clan, fruto de las negociaciones entre el Príncipe Reinaldo con los Usurpadores. Rudesindo procura mantener un perfil bajo, fingiendo cierta torpeza e ingenuidad, para al mismo tiempo mantener el favor del Príncipe y poder dedicarse a sus investigaciones en los archivos episcopales, tratando de determinar qué se oculta en torno a la identidad del "apóstol."

Con los peregrinos que llegan a Compostela también llegan Cainitas de otros lugares. Entre ellos llegó hace tiempo llegó Guillaume, un monje benedictino de Tours, Abrazado por los Ventrue, que ha convertido la villa de su Pontevedra en su dominio, aunque reconociendo la autoridad del Príncipe de Compostela. Guillaume llegó huyendo de Francia, atormentado por su nueva naturaleza y tras haber traicionado a sus compañeros de la Herejía Cainita, tratando de encontrar algo de paz.

EL CAMINO DE SANTIAGO

El Camino de Santiago atrae a peregrinos de toda Europa y más allá. Estos píos viajeros acuden a Compostela siguiendo varias rutas, algunas de las cuales poseen sus propios rasgos y obstáculos únicos. En la primera mitad del siglo XIII las rutas principales son:

El Camino del Norte: Esta ruta es uno de los trayectos originales por los que los primeros peregrinos viajaban hasta Santiago. Fue muy popular en los siglos XI y XII, antes de que los reyes cristianos impulsaran el Camino Francés como un medio para atraer a más peregrinos a Compostela. En general, los peregrinos que utilizan esta ruta viajan siguiendo la costa cantábrica desde Francia o llegan por mar desde el norte. Después de visitar el santuario de San Salvador en Oviedo, continúan su viaje hasta Galicia y Compostela.

El Camino Francés: El Camino Francés sustituyó al Camino del Norte

como ruta de peregrinación favorita en el siglo XII. Los reyes de Aragón, Castilla y Navarra fueron sus impulsores. De hecho, el camino consiste en cuatro rutas diferentes que llegan de Francia para unirse en el trayecto hacia Compostela. Tres de ellas se unen en los Pirineos en Roncesvalles, mientras la cuarta atraviesa el puerto de montaña de Somport y continúa hasta Jaca. Debido a que estas rutas también conectan con caminos comerciales, en Francia son más frecuentadas y populares.

El Camino de la Plata: Esta ruta deriva su nombre de un camino romano conocido como el Camino de la Plata, que unía las ciudades de Mérida y Astorga, cruzando el oeste de la península de sur a norte y atravesando los ríos Tago y Duero, atravesando tierras muy diferentes. Esta ruta fue seguida parcialmente por Almanzor cuando atacó Compostela en el año 997. Es una ruta especialmente popular para los peregrinos del sur de la península que quieren llegar a Compostela.

El Camino Portugués: Esta ruta más breve atraviesa la distancia desde la ciudad de Tui, en Galicia, hasta Compostela. Como su nombre sugiere, es utilizada sobre todo por los peregrinos de Portugal, muchos de los cuales tienen al apóstol Santiago en alta estima por sus batallas contra los moros.

Existen otras rutas, pero suelen ser más breves y no tan importantes. Los peregrinos que llegan de Inglaterra suelen desembarcar en el puerto de A Coruña antes de continuar el camino a pie hacia el sur, en lo que se conoce como el Camino Inglés. Conforme la fama de Compostela se extiende, también lo hace la diversidad de sus peregrinos.

ALMARIC PYCAUD

Almaric Pycaud es el autor del "Liber Peregrinationis", quinta parte del Código Calixtino (escrito en el siglo XII). Según parece Almaric hizo el viaje junto a su compañera Gilberta Flandrensis, anotando tanto la mejor ruta a seguir del Camino de Santiago como sus impresiones morales. Es una mezcla de relato de viaje, libro de consejos morales y guía del peregrino jacobino en 22 folios.

Almaric recomienda visitar diferentes reliquias que jalonan el Camino. Las de la zona peninsular son: la tumba de Santo Domingo, constructor del tramo de camino comprendido entre Nájera y Redecilla del camino en la ciudad que lleva su nombre: Santo Domingo de la Calzada. Las reliquias de los mártires Facundo y Primitivo, en Sahagún, cuya basílica se dice que fue construida por el mismísimo Carlomagno. Por último, en León hay que postrarse ante los restos de San Isidoro.

Almaric propone hacer el viaje, desde los Pirineos a Santiago, en 13 etapas:

- De la villa de Saint Michel, situada en los Pirineos franceses en Gascona, hasta Viscarret
- De Viscarret a Pamplona
- De Pamplona hasta Estella
- De Estella a Nájera
- De Nájera a Burgos
- De Burgos a Frómista
- De Frómista a Sahagún
- De Sahagún a León
- De León a Rabanal
- De Rabanal a Villafranca, en la embocadura del valle del río Valcarlos, pasado el puerto del monte Irato.
- De Villafranca a Triacastela, pasado el puerto del monte Cebreiro

- De Triacastela a Palas de Rei

- De Palas de Rei hasta finalmente, Santiago

Sin embargo, varias de estas etapas (de Estella a Nájera) superan los 60 km y la etapa de Nájera a Burgos es de 85 km, algo muy duro para hacer el Camino a pie, o incluso a caballo. Más racional es el recorrido de Nopar de Caumont, que realizó el viaje a caballo, en 30 etapas de algo más de 20 km cada una.

EMBLEMAS DE PEREGRINOS

Durante la Edad Media se desarrolla una extensa red de hospitales, hospicios y santuarios de peregrinos por toda Europa. Estos santuarios se dedican a uno o más santos cuyas reliquias o hechos están asociados con ese lugar. En el siglo XIII comienzan a venderse emblemas de peregrinos y viales de agua bendita como recuerdos de la peregrinación. De hecho, la venta de estos recuerdos se convierte en una industria importante en muchos santuarios, obligando a la Iglesia a investigar y regular este negocio.

Los emblemas suelen coserse en los sombreros o en la ropa como prueba del difícil viaje físico y espiritual. Cada santuario tiene un emblema distintivo: una palma o una cruz para Jerusalén, unas llaves para Roma y otros emblemas en otros santuarios. El santuario de Compostela tiene como emblema la concha de vieira, supuestamente debido a un milagro ocurrido durante la traslación del cuerpo de Santiago.

Cuando los discípulos del apóstol llegaron a Galicia en barco se estaba celebrando una boda en la orilla del puerto de Bouzas. El novio fue arrastrado por su caballo al mar, reapareciendo al lado del barco, y cuando regresó a la orilla, su manto estaba recubierto de vieiras, por lo que lo interpretó como un milagro y se convirtió al cristianismo.

Actualmente las vieiras se venden en los mercados de Santiago, y la venta está regulada por el gremio de concheiros. Se ofrecen muchas variedades, desde las conchas de vieira recogidas en el mar hasta joyas elaboradas en plata y azabache, dependiendo de la riqueza del peregrino. La vieira compostelana se ha convertido en el emblema por excelencia de los peregrinos jacobinos, y un homenaje al poder y prestigio de Compostela.

Aunque muchos peregrinos conservan sus vieiras como recuerdos de su peregrinación e incluso se hacen enterrar con ellas, otros no. En Inglaterra y Francia, por ejemplo, es habitual arrojar la vieira al mar o a un río al volver a casa, como agradecimiento a Dios por un regreso seguro. En otros lugares se considera adecuado regalar las vieiras a un amigo o pariente. En todo caso, son una parte integral de la piedad cristiana.

INTRIGAS GALLEGAS

El Camino de Santiago: Un Cainita decide hacer el Camino de Santiago, pero necesitará protección y contrata a los personajes para que lo protejan. Recorrer el camino puede dar lugar a una serie de escenarios y obstáculos sucesivos, especialmente si el Cainita quiere redimirse por un pecado y alguien esté dispuesto a hacerle pagar por él. A su llegada los personajes descubrirán que su patrón quiere ofrendar una reliquia en la tumba del apóstol, a pesar del aura de fe que rodea el lugar.

¡Abajo la mitra! Los personajes se encuentran en una ciudad donde las relaciones entre el obispo y los vecinos son especialmente tensas y terminan envueltos en un estallido de violencia. Pueden decidir si apoyar al obispo o los habitantes de su dominio, tratando

de pescar en río revuelto o pueden ganarse enemigos y afrontar las consecuencias de tomar partido. Incluso pueden descubrir que los Furores se encuentran detrás de los disturbios.

Liberar al rey: El antiguo Enrique de León es a todos los efectos, prisionero del Príncipe Reinaldo Rubio, un valioso rehén que le permite mantener a los Toreador gallegos bajo su autoridad. Martiño de Andrade contacta con los personajes para que le ayuden a liberar a su sire y sacarlo de Compostela. Sin embargo, si finalmente consiguen contactar con el antiguo, éste les dirá que no desea ser “liberado” y que aquél es su lugar “correcto.”

Los viejos creyentes: En un lugar apartado de Galicia, los personajes se encuentran con una aldea en la que se practican extraños rituales. Se trata de un culto Lhiannan, un linaje Cainita que muchos creían desaparecido. Los Druidas tratan de llegar a un acuerdo con los personajes para que mantengan la discreción e incluso le ofrecen favores a cambio de su ayuda. Sin embargo, los personajes no son los únicos atraídos por las extrañas costumbres de los habitantes del lugar. Pronto los agentes de la Inquisición en la Sombra comienzan a investigar, y los personajes tendrán que intervenir para ayudar a sus “aliados” o incluso ser acusados de atraer a los inquisidores.

EL REINO DE LEÓN

LOS CAINITAS DEL REINO DE LEÓN

Benito al-Musa (Toreador de 8ª Generación): *Saqueador de la Reconquista.*

Elvira Enríquez (Ventrue de 7ª Generación): *Príncipe de León.*

Epifania (Nosferatu de 8ª Generación): *Orfebre de Oviedo.*

Eudero (Verdadero Brujah de 7ª Generación): *Consejero del Príncipe de Salamanca.*

Eugenio de Mérida (Ventrue de 6ª Generación): *Peregrino de la Golconda.*

Gonzalo Peláez (Ventrue de 7ª Generación): *Príncipe de Salamanca.*

Joaquina García (Toreador de 8ª Generación): *Príncipe de Cáceres.*

Juan de Montilla (Kiasyd de 6ª Generación): *Monje errante.*

Marina Balbuena (Ventrue de 8ª Generación): *Príncipe de Oviedo.*

Mateo de Ribas (Toreador de 9ª Generación): *Príncipe de Cáceres.*

Padre Fernando de Astorga (Malkavian de 7ª Generación): *Líder de la Herejía Cainita.*

Marcelo Rufo (Lasombra de 5ª Generación): *Guardián de las Médulas.*

Munia Velázquez (Lasombra de 7ª Generación): *Príncipe de Badajoz.*

Sansón (Nosferatu de 8ª Generación): *Orfebre de Oviedo.*

Tabitha (Toreador de 8ª Generación): *Sultana de Badajoz.*

Teresa Ortiz (Lasombra de 10ª Generación): *Príncipe de Zamora.*

El reino de León se remonta a los primeros años del siglo VIII, creado por los nobles visigodos que huyeron de la conquista musulmana y se refugiaron en las montañas del norte, aliándose con los pueblos locales: astures, cántabros y vascones, para hacer frente a los invasores. A mediados del siglo VIII consiguieron crear una

monarquía en Oviedo, el primer reino cristiano desde la monarquía visigoda, y desde entonces con altibajos, comenzaron a avanzar hacia el sur, trasladando en el siglo X la capital a la ciudad de León.

Sin embargo, el reino tuvo que superar sucesivos enfrentamientos con sus vecinos, así como la fragmentación de Castilla y Portugal, que tomarían la iniciativa en la Reconquista. El reino conservó suficiente prestigio y poder, y su unión con el reino de Castilla en el año 1230 ha dado lugar al reino más extenso y poderoso de la península ibérica. Sin embargo, la unión entre ambos reinos todavía es reciente, conservando León gran parte de sus usos y costumbres, así como extensos territorios desde los campos extremeños al sur, hasta el brumoso y agitado mar Cantábrico en el norte.

BADAJOZ

La ciudad de Badajoz, situada junto al río Guadiana, se construyó sobre varios asentamientos prerromanos y romanos, hasta que alcanzó cierta entidad durante el reino visigodo, siendo convertida en sede de un obispado. Badajoz fue destruida con la llegada de los musulmanes a la península. Sin embargo, la vecina ciudad romana de Mérida no aceptó la llegada de los invasores, rebelándose en varias ocasiones. Cada rebelión fue duramente reprimida con numerosas ejecuciones, captura de esclavos y rehenes y daños en la ciudad, que arrasaron sus edificios romanos y sus fortificaciones. En el año 868 la ciudad quedó prácticamente destruida y casi despoblada.

Badajoz sería una de las ciudades afectadas por las represalias musulmanas, pero adquiriría una nueva importancia con su refundación en el año 875 como *Batalyaws*. El fundador era un converso renegado de origen gallego llamado Abderramán Ibn Marwán El Chiliqui. Ibn Marwan se había rebelado en Mérida contra el emir Mohammed I de Córdoba, y habiendo prometido no rebelarse, había sido desterrado a Badajoz, donde recibió a muchos de los cristianos de Mérida. Pidió ayuda al rey Alfonso III de Asturias y derrotó a los ejércitos de Córdoba. Ibn Marwán y sus sucesores gobernaron de manera independiente durante un tiempo, hasta que el reino de Badajoz fue reincorporado al califato de Córdoba en el año 930.

De esta manera Badajoz se convirtió en refugio para varios Cainitas cristianos. El Príncipe Julián de Mérida, del clan Toreador, gobernó durante un tiempo, aunque terminaría convirtiéndose al Islam, presionado por los Ashirra cada vez más numerosos en su dominio.

Bajo el dominio del califato de Córdoba, Badajoz alcanzó mayor importancia en el territorio, mejorándose los caminos, puentes y construyéndose varios edificios y fortalezas. El valí Sabur al-Saglabi (un esclavo del califa) fue un gobernador preocupado no sólo por la protección de su territorio frente a los cristianos, sino que además dio importancia a las letras y las artes, mostrándose tolerante con los cristianos. Cuando el califato de Córdoba desapareció en el año 1015, Sapur se proclamó hayib (rey) de Badajoz, convirtiendo su territorio en una taifa fuerte y extensa que llegaba hasta Lisboa. Sin embargo, a su muerte, su visir Ibn Al-Aftas, el verdadero poder tras el trono, expulsó a los hijos de Sapur y se convirtió en rey.

En el ámbito vampírico se produjo una situación similar. El sultán Julián fue derrocado por su consejero, un Qabilat al-Khayal

llamado Abd al-Aziz, un Ashirra de origen bereber, que había asumido todo el poder de su señor antes de decidir derrocarlo. Aunque varios Cainitas de origen cristiano se opusieron al cambio de sultán, Abd al-Aziz y sus partidarios estaban preparados y los destruyeron o expulsaron en los años siguientes.

La dinastía aftasí dio lugar a una sucesión de reyes cultos, que no obstante también tuvieron que enfrentarse a los cristianos y a las ambiciones de la taifa de Sevilla. El rey Mohammed al-Muzzafar creó a mediados del siglo XI la mayor enciclopedia del mundo árabe hasta el momento. Sin embargo, con la llegada al trono de Alfonso VI de Castilla, el reino de Badajoz se vio amenazado. El rey Omar al-Mutawakkil intentó aliarse con otras taifas y acordó con el rey de Sevilla buscar ayuda entre los almorávides del norte de África. Sin embargo, los almorávides resultaron ser más peligrosos que los cristianos para el poder de las taifas. En el año 1094 los almorávides invadieron Badajoz y ejecutaban al rey Omar.

El sultán Abd al-Aziz del Qabilat al-Khayal se rodeó de una corte formada por su clan y Raye'en al-Fen (Toreador), acrecentando el poder y las artes en su reino. Cuando el rey Omar buscó ayuda en el norte de África, Abd al-Aziz fue consciente del peligro que supondrían los recién llegados y trató de disuadirlo, pero no lo consiguió. Antes bien, los Ashirra más conservadores se aliaron con los almorávides y los utilizaron para desplazar al sultán y sus partidarios. Abd al-Aziz huyó a Toledo, donde se convertiría al cristianismo y tomaría el nombre de Velasco Caballero de Badajoz.

Los almorávides no consiguieron detener el avance de los cristianos y tuvieron que replegarse ante el ataque de los almohades desde el norte de África, que terminaron conquistando Badajoz en el año 1150, que mantuvieron su dominio hasta la Batalla de las Navas de Tolosa, momento en que el reino, ya muy mermado, recuperaría su independencia brevemente antes de ser conquistado por el rey Alfonso IX de León en el año 1230. poco antes de su muerte, que concedió a la ciudad fueros y privilegios en un extenso territorio.

Tras la huida de Abd al-Aziz fue sustituido en la taifa de Badajoz por uno de sus chiquillos, el sultán Abd al-Malik. Sin embargo, el nuevo sultán no fue muy popular, especialmente por apoyarse en los fanáticos almorávides, por lo que los Ashirra de la ciudad lo derrocaron en 1130, cayendo después en una serie de batallas internas por el poder.

Velasco Caballero, que había conseguido aliados entre los Lasombra cristianos, se aproximó a los Ashirra de Badajoz, mostrándose dispuesto a permitir su permanencia en la ciudad si lo aceptaban como Príncipe. Sin embargo, su chiquilla Munia convenció a los Amici Noctis de la incompetencia de su sire y consiguió permiso para diabolizarlo, tomando las riendas de la conquista de Badajoz. En el año 1230 se convirtió en Príncipe del dominio, con el apoyo de los Cainitas cristianos, pero casi de inmediato tuvo que enfrentarse a un levantamiento de los Ashirra, que nombraron a su propia sultana, una Toreador llamada Tabitha.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

Las tierras de Badajoz están rodeadas de fértiles cultivos, regados por las aguas del río Guadiana. Hay muchos pueblos, pequeñas

fortalezas y ruinas romanas en las cercanías de la ciudad, muchas de las cuales son utilizadas por los habitantes locales como lugares de encuentro y celebración. La ciudad se encuentra especialmente fortificada con amplias murallas, especialmente en la alcazaba situada al sur del Guadiana.

En el sur se encuentra el corazón de la ciudad, con mercados, tabernas, tiendas y talleres. Al oeste de la ciudad vieja hay posadas y tiendas más espaciosas y caras, el barrio de mercaderes y artesanos.

La alcazaba de Badajoz, un impresionante conjunto de fortalezas y murallas, ha sido conservada tras la conquista. El gobernador de la ciudad y los caballeros de Santiago patrullan sus almenas.

Por el momento, aunque la diócesis episcopal de Badajoz ha sido restituida con el nombramiento del obispo Pedro Pérez, todavía no ha comenzado la construcción de una catedral. La iglesia del obispo se encuentra en la antigua mezquita, dedicada a Santa María del Castillo.

SOCIEDAD CAINITA

La Reconquista no ha terminado en Badajoz, continúa en las noches de la ciudad. Cainitas cristianos y Ashirra musulmanes habitan separados, cada facción dirigida por sus líderes, dispuestos a continuar hasta que sus enemigos se vayan o sean destruidos.

La Príncipe Munia Velázquez es la chiquilla mayor del antiguo sultán. Nunca le perdonó que la llevara a Toledo y la obligara a renegar del Islam, forzándole a beber su sangre. Se mostró sumisa y cuando tuvo la oportunidad superó el Juramento de sangre y lo diabolizó con la bendición de los Amici Noctis. Para conquistar Badajoz ha tenido que contraer muchas deudas con los Cainitas cristianos, pero ahora que la ciudad es suya está dispuesta a llegar al final con tal de retenerla. En su corazón sabe que no puede dar marcha atrás.

La sultana Tabitha es una esclava de origen griego que fue Abrazada por uno de los Toreador de la ciudad. Ascendió al poder a costa de los Qabilat al-Khayal, que habían destruido a su sire y consiguió gobernar la ciudad con mano firme durante las últimas décadas. El regreso de Zoraida, su antigua amiga, convertida al cristianismo y dirigiendo a los odiados Lasombra, la enfurece. Quizás hubiera pensado en abandonar Badajoz con otros Ashirra, pero ahora está dispuesta a acabar con la traidora renegada y sus aliados.

En un giro del destino, las ruinas de Mérida se han convertido en un refugio para varios de los Ashirra que han huido de la ciudad, en su mayoría Capadocios y Nosferatu. Un antiguo Cainita conocido como Eugenio, del clan Ventrue, que gobernó la ciudad en el pasado, ha regresado y está ayudando a los refugiados, junto con varios aliados que conoció en otra época.

CÁCERES

La ciudad de Cáceres fue fundada por los romanos en el año 34 a.C. con el nombre de *Colonia Norba Caesarina* por el cónsul Cayo Norbano Flaco. Conoció un largo período de prosperidad entre los siglos I y III, durante el Alto Imperio, en gran parte dependiente de la administración de cercana Emerita Augusta.

Sin embargo, su período de esplendor terminó a finales del siglo III, a pesar del apoyo mostrado al nuevo emperador Septimio

Severo, languideciendo a medida que sus élites y artesanos abandonaban la ciudad ante la inestabilidad política y militar. Después de las invasiones de suevos y visigodos, que atacaron la ciudad, sería abandonada a mediados del siglo V.

Durante el período romano, un Toreador llamado Cecilio gobernó la ciudad, siempre bajo la autoridad de los vampiros de la cercana Emerita Augusta. Cecilio y su prole eran escultores, y a menudo trabajaron para sus vecinos mortales y vampíricos. Sin embargo, durante el siglo IV, cuando el Príncipe Eugenio adoptó el cristianismo y destruyó a Demetrios, el sire de Cecilio, rompió sus lazos con Emerita Augusta. De hecho, cuando varios de sus chiquillos se convirtieron al cristianismo, terminó renunciando a su dominio y suicidándose bajo los rayos del sol, afirmando que su mundo había acabado.

En torno al siglo V los visigodos arrasaron la ciudad romana y hasta finales del siglo VIII el asentamiento desaparece de los registros. Los musulmanes reaprovecharon el lugar estratégico de la colonia romana para construir una fortaleza para hacer frente a los reinos cristianos. Abd al-Mumin refundó la ciudad sobre las ruinas romanas en el año 1147, pero su posición se encontraba en una frontera muy inestable. El portugués Geraldo Sempavor conquistó la ciudad en 1165, que fue disputada entre leoneses y almohades hasta que los musulmanes la recuperaron en 1174. Los cristianos volverían a asediarla en repetidas ocasiones hasta que finalmente el rey Alfonso IX de León la conquistó en el año 1229.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

El monarca leonés concedió fueros a Cáceres convirtiéndola en una villa de realengo, directamente dependiente de la Corona y sin más gobierno que un concejo propio. A través de este fuero el rey se reservó terrenos considerables entre los de las órdenes militares de Santiago y Calatrava. De esta forma también se impidió la formación de una nobleza fuerte.

La ciudad todavía conserva muchos edificios de estilo andalusí y mudéjar. Los conquistadores, especialmente las órdenes militares, se mostraron especialmente interesados en conservar las fortalezas y edificios defensivos.

La iglesia de Santa María es una iglesia de estilo mudéjar, a partir de la adaptación de una antigua mezquita. Depende de la restaurada diócesis de Coria, gobernada por el obispo Sancho.

SOCIEDAD CAINITA

Encontrándose expuesta a los ataques cristianos y musulmanes, pocos vampiros estaban interesados por establecerse en Cáceres. Sin embargo, a mediados del siglo XII un Cainita Toreador se arriesgó a reclamar la ciudad. Se trataba de Mateo de Ribas, un Toreador descendiente del antiguo Cecilio de Norba Caesarina, que consideraba que de esta manera estaba reclamando el legado de sus ancestros. Buscó servidores entre los artesanos de la ciudad, especialmente entre los escultores, y también comenzó la búsqueda de antigüedades romanas.

Irónicamente, a pesar de los asedios cristianos, la existencia de Mateo y su prole fue relativamente pacífica. Sin embargo, desde la

conquista, varios Cainitas con influencia en las órdenes militares, especialmente Lasombra y Ventrue, han comenzado a extender su influencia hacia el dominio. Mateo se encuentra preocupado, por lo que trata de encontrar apoyos en otros dominios, e incluso ha contactado con varios Ashirra de su clan.

LEÓN

En el año 29 a.C., la Legión VI Victrix fue llevada a Hispania para luchar en las Guerras Cántabras, donde recibió el apelativo de *Hispaniensis*. El campamento militar permaneció asentado durante casi un siglo para mantener el orden y controlar las minas de oro del territorio, aplastando con facilidad las sublevaciones de los pueblos nativos. Además, los legionarios también proporcionaron apoyo militar y escolta a los gobernadores y procuradores de las provincias romanas. Durante el reinado del emperador Nerón, el gobernador Galba se sublevó, y tras ser proclamado emperador, fue acompañado por la legión hasta Roma.

A partir del año 74, bajo el reinado del emperador Vespasiano, la legión VI Victrix fue sustituida por la legión VII Gemina, que levantó un nuevo campamento, apoyando de nuevos a los gobernadores y funcionarios hispanos. A su alrededor comenzó a formarse una pequeña ciudad para los legionarios, donde se asentaron comerciantes y familias, y un anfiteatro. La legión también se desplazó para luchar en las guerras del Imperio Romano, como en la Dacia o en Britania durante el siglo II. En el siglo IV la unidad fue transformada y reducida, y con las invasiones de suevos y vándalos fue disuelta.

Durante los años del campamento romano, un Cainita solitario observaba a los soldados y acompañaba a la legión en sus movimientos, tomando chiquillos ocasionalmente. Se trataba de un vampiro del clan Lasombra llamado Marcelo Rufo, que había tomado la zona como su dominio personal. Con la disolución de la legión y la llegada de los invasores germánicos se retiró para descansar un tiempo en letargo.

En los siglos posteriores la zona fue ocupada de manera intermitente por pequeñas aldeas y asentamientos que no fructificaron. Con la llegada de los musulmanes en el siglo VIII se convirtió en un territorio de frontera, expuesto a los enfrentamientos.

En el año 856 el rey Ordoño de Asturias incorporó la ciudad a su reino, reconstruyendo sus murallas y repoblándola con éxito. Su valor estratégico era considerable, ya que suponía una avanzadilla hacia el sur, además de estar fuera de la influencia eclesiástica. A la muerte del rey Alfonso III, que ya había residido largo tiempo en León, su reino fue repartido entre sus herederos: Asturias, Galicia y León. Sin embargo, García I de León murió sin herederos y su hermano se convirtió en Ordoño II de Galicia y León, trasladando la capital del reino a León en el año 914.

Durante este período el reino estuvo en manos de Henri Beaucaire, un antiguo Ventrue de origen francés, tan impulsivo como implacable. Estaba decidido a crear un reino que unificara toda la península ibérica, y consideraba que la mejor forma de superar a sus rivales, especialmente en el clan Lasombra, era tomar la iniciativa. Sus manipulaciones contribuyeron a engrandecer al reino, evitando que se consolidara su fragmentación a la muerte de Alfonso

III. También se trasladó a León, ciudad que consideró su dominio personal, al mismo tiempo que Abrazaba una prole para mantener el dominio de Oviedo. No tuvo tanta suerte en Galicia, donde el antiguo Lasombra Ramiro Velázquez tomó la iniciativa.

De la misma forma que utilizaba a los mortales como piezas de ajedrez, Henri Beaucaire también acompañaba a los ejércitos cristianos en los ataques contra la frontera musulmana, a menudo marcando sus objetivos. Sin embargo, su impulsividad encontró respuesta durante el ataque de Almanzor, que saqueó León en el año 988 y dejó al antiguo vampiro en letargo, quedando atrapado en su refugio.

La ciudad pronto se recuperó del ataque, manteniendo su importancia en el reino, y durante el reinado del rey Alfonso V conoció un nuevo período de prosperidad, recibiendo fueros en el año 1017.

Henri Beaucaire despertó hacia el año 1000, más calmado y con nuevos proyectos en mente. Viajó a Francia en busca de refuerzos y a su regreso asumió el nombre de Enrique de León, poniendo de nuevo sus peones en marcha. Durante las guerras por la sucesión de Alfonso VI apoyó a la reina Urraca en su matrimonio con Alfonso I el Batallador, y tras su separación, impulsó los sueños imperiales del rey Alfonso VII, acompañándolo en sus expediciones para conquistar Extremadura. Sin embargo, en una de sus incursiones fue emboscado por un grupo de guerreros Banu Haqim, que acabaron con él en el año 1136.

Los descendientes del Príncipe de León respiraron aliviados, y aunque estuvieron a punto de enfrentarse entre ellos, finalmente prevaleció el sentido común y se repartieron los dominios del reino leonés. Marina Balbuena se convirtió en Príncipe de Oviedo, Gonzalo Peláez en Príncipe de Salamanca, y Elvira Enríquez en Príncipe de León.

Elvira no consiguió evitar la separación del reino de Castilla en el año 1157, en gran parte debido a las manipulaciones de los Lasombra. Volcó entonces sus esfuerzos hacia el reino de León y la frontera sur, obteniendo el apoyo de varios de sus descendientes y compañeros de clan. Fue en gran parte responsable del engrandecimiento del rey Alfonso IX, que convocó cortes de todos los estamentos de su reino en 1188, al mismo tiempo que procuraba maniobrar para evitar la influencia de los Lasombra castellanos.

La muerte del monarca leonés volvió a unir León y Castilla en la figura de su hijo Fernando III en el año 1230. Aunque Elvira hubiera preferido mantener su dominio independiente de los castellanos, aceptó la nueva situación, y a través de su hermano, Anastasio el Gallego, comenzó un acercamiento hacia los Lasombra, especialmente Silvestre Ruiz.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

La ciudad de León se encuentra situada en una meseta fluvial entre los ríos Bernesga y Torío, recibiendo una gran importancia hasta 1230 como capital del reino y especialmente a través del Camino de Santiago, del que han llegado numerosos colonos, recursos y cultura. En la ciudad también se han desarrollado barrios de artesanos, algunos fuera de las murallas, que ya no pueden contener la creciente población. También abundan los recursos minerales, con

depósitos de carbón, caliza, hierro y cobre, así como manantiales de aguas curativas.

Las murallas de León se remontan al campamento militar romano, que fueron sucesivamente reconstruidas, especialmente tras la destrucción del año 997.

En el lugar donde se encontraban las termas romanas se construyó un palacio, que el rey Ordoño II cedió para la construcción de la primera catedral, de estilo mozárabe y que era atendida por monjes benedictinos. Aunque resultó dañada durante el saqueo de Almanzor, pronto fue reparada para el culto, aunque quedó en un estado lamentable, que llevó al rey Fernando I a trasladar los restos de San Isidoro de Sevilla a la catedral.

Con la ayuda de la infanta Urraca, hermana del rey, comenzó la construcción de una catedral románica, que fue consagrada en el año 1073. Durante el reinado de Alfonso IX comenzaron de nuevo obras para iniciar una nueva construcción en estilo gótico, pero en el año 1205 se paralizaron por problemas en los cimientos.

El obispo actual es Nuño Álvarez, quien trata de recaudar fondos para continuar la construcción de la catedral. Sin embargo, muchas de sus rentas se encuentran destinadas a apoyar al rey Fernando III en la reconquista de Al-Ándalus.

SOCIEDAD CAINICA

La Príncipe Elvira Enríquez ha comenzado una aproximación hacia los Lasombra tratando de repartirse los despojos de la Reconquista. Sin embargo, tras siglos de cuidadosas manipulaciones los Magistri creen que el dominio de toda la península ibérica ya sólo es cuestión de tiempo. Se muestran corteses y respetuosos con Doña Elvira y los Ventrue leoneses, pero no necesitan arribistas de última hora.

Desengañada, la Príncipe de León ha buscado una alternativa para incrementar su poder en la Iglesia de León, y con este fin ha confiado en su aliado, el Padre Fernando de Astorga, un antiguo Malkavian, para que neutralice la influencia de los Lasombra eclesiásticos, y especialmente del Arzobispo Ambrosio Monçada. Fernando está más que dispuesto a aliarse con Doña Elvira, especialmente porque en secreto forma parte de la Herejía Cainita, y de esta forma puede obtener influencia para su facción. Con el tiempo quizás incluso consiga atraer a la Príncipe a la Herejía, pero sabe que debe ser sutil.

Otro visitante asiduo de León es Benito Al-Musa, un Toreador que ha hecho fortuna mediante el saqueo de tesoros y obras de arte durante la Reconquista. Aunque no es un artista, ha considerado mejorar su reputación actuando como mecenas de las artes, y son muchos Toreador y Cainitas de otros clanes, que acuden a él cuando desean obtener un objeto especialmente valioso o hermoso.

Un visitante reciente de la corte de la Príncipe es un monje viajero llamado Juan de Montilla. Pertenece a un linaje extraño, y a menudo procura disimular sus escuálidos rasgos bajo el hábito monacal. Juan se muestra interesado por el estudio, visitando los monasterios leoneses y realizando sus propias y misteriosas investigaciones. Aunque asiste a la Príncipe de León con su sabio consejo, en política prefiere mantenerse neutral, aunque el Padre Fernando

duda sobre sus verdaderas intenciones, y podría decidir deshacerse de él si llega a considerarlo una molestia.

Y desde las montañas de León, una figura de hace muchos siglos ha vuelto a despertar. Marcelo Rufo no está contento con los excesos de la Reconquista y las traiciones y engaños de sus compañeros Cainitas, esperando el momento de intervenir.

OVIEDO

Desde tiempos antiguos el territorio de Oviedo estuvo habitado por los pueblos astures, organizados en clanes o tribus a menudo enfrentadas entre sí. Para proteger a sus aliados y las colonias establecidas en la meseta, los romanos llegaron a la zona de la Cordillera Cantábrica y sometieron a los astures y otros pueblos durante las Guerras Cántabras. El asentamiento de una legión en el futuro territorio leonés serviría para mantener la paz y sofocar las revueltas en los siglos siguientes. Las revueltas de los astures y otros pueblos del norte continuaron tras la llegada de los visigodos en el siglo V.

En el siglo VIII los musulmanes invadieron la península ibérica y muchos cristianos visigodos e hispanorromanos huyeron al norte, uniéndose a los pueblos que habitaban allí. En el año 722 un caudillo godo llamado Pelayo, aliado con los astures, consiguió derrotar a una fuerza musulmana en la Batalla de Covadonga. En las tierras al norte de las montañas pondría las bases de un futuro reino.

A Asturias no sólo llegaron mortales, sino también algunos no muertos. Para los Lasombra no pasó desapercibida la contribución de Silvestre Ruiz en la Batalla de Covadonga, y un antiguo llamado Cleóbolo le dio el Abrazo.

El rey Fruela I, nieto de Pelayo, fundó la ciudad de Oviedo en el año 761, en un lugar llamado Ovetao u Ovetto, donde había una iglesia consagrada a San Vicente. La población comenzó a crecer en torno a la iglesia y el rey Alfonso II la rodeó de una muralla y mandó edificar varias iglesias. De la misma forma que durante esta época se descubrió la tumba del apóstol Santiago, en Oviedo apareció el Arca Santa, llena de reliquias sagradas.

Durante el reinado del rey Alfonso II y siguiendo el Camino de Santiago, llegó de Francia un antiguo Ventrue llamado Henri de Beauciare. Enseguida comenzó a disputar con los Lasombra locales para obtener el dominio del reino de Asturias, pero los Magistri simplemente se limitaron a cederle paso. Silvestre Ruiz y su hermano de sangre Ramiro Velázquez se limitaron a abandonar Oviedo para instalarse en los territorios conquistados.

Dispuestos a no quedarse atrás, Henri siguió a los reyes cuando trasladaron la corte de Oviedo a León en el año 914. Sin embargo, dejó a uno de sus chiquillos en Asturias, Mendo Ordoñez, para que mantuviera su dominio.

Oviedo perdió importancia al dejar de ser la capital del reino, pero continuó creciendo gracias a la afluencia de peregrinos, que consideraban el camino del Norte más seguro. En el año 1075, el rey Alfonso VI visitó la villa y le concedió fueros, y su sucesor Alfonso VII la convirtió en ciudad libre. Durante esta época también se amplió la catedral de San Salvador y las reliquias de la Cámara Santa también alcanzaron gran importancia en las rutas de peregrinación: *“Quien va a Santiago, y no a San Salvador, honra a criado y olvida a*

señor.”

Durante esta época también llegaron nuevos Cainitas a Oviedo, que se extendieron por las villas cercanas, como Avilés y Gijón.

En el año 1136, el antiguo Henri Beaucaire, que se había convertido en Príncipe de León, fue destruido en una batalla contra los Ashirra. En Oviedo se produjo cierta confusión y los Lasombra aprovecharon para derrocar al Príncipe Mendo Ordoñez, poniendo al Obispo Froilán en el trono. Sin embargo, poco tiempo después, Marina Balbuena, chiquilla del Príncipe derrocado, denunció que el Obispo había tomado el poder con la ayuda de la Herejía Cainita. Los Lasombra asturianos, apoyados por sus compañeros castellanos y leoneses, se enfrentaron entre ellos, lo que permitió a Marina convertirse en Príncipe en el año 1150.

Durante el siglo XII algunos nobles asturianos, como el conde Gonzalo Peláez o Urraca Alonso, intrigaron para separar Asturias del reino de León, como habían hecho Castilla y Portugal. Sin embargo, fueron derrotados o no recibieron suficientes apoyos.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

La ciudad de Oviedo está dividida en varias zonas en función de la posición social: el barrio real, donde habitan nobles y burgueses adinerados; el barrio comercial donde habitan mercaderes y artesanos de diferentes gremios y el barrio eclesiástico en torno a la iglesia de San Salvador. Desde la marcha del rey y gran parte de la nobleza a León, son los religiosos quienes mandan en la ciudad, ya sea el obispo o el abad benedictino del monasterio de San Vicente.

La catedral de San Salvador fue en sus orígenes una basílica construida durante el reinado del rey Fruela I, que fue destruida durante un ataque musulmán en el año 794. El rey Alfonso II ordenó erigir una nueva catedral con varias iglesias, que fueron rodeadas por un complejo defensivo de torres y murallas. Durante el siglo XI se introdujeron varias reformas de estilo románico, especialmente en la Cámara Santa, cuya cubierta de madera fue sustituida por una bóveda de piedra.

El actual obispo de Oviedo es Rodrigo Díaz, que se encuentra acompañando al rey Fernando III de Castilla en la Reconquista.

SOCIEDAD CAINITA

Actualmente la ciudad de Oviedo se encuentra en medio de las intrigas entre Lasombra y Ventrue. La Príncipe de Oviedo, Marina Balbuena, es astuta e ingeniosa, y ha conseguido mantenerse en el poder a pesar de las manipulaciones de los Magistri (ganándose su reticente respeto). Se encuentra enemistada con el Arzobispo Ambrosio Monçada y Silvestre Ruiz de Madrid, a quienes culpa de estar detrás del derrocamiento y muerte de su sire. El Arzobispo afirma que el reinado de Marina es débil y se comenta que ha ofrecido su apoyo a cualquier aspirante digno al dominio de Oviedo.

Más allá de las intrigas entre Lasombra y Ventrue, que conforman la mayor parte de los Altos Clanes de Asturias, se encuentran Sansón y Epifanía, dos orfebres del clan Nosferatu, cuyo prestigio ha atraído a muchos Cainitas, deseosos de solicitar sus servicios. Sin embargo, los dos vampiros son muy selectivos sobre los encargos que aceptan, dedicándose especialmente a la elaboración de arte

religioso.

LA CÁMARA SANTA DE OVIEDO

Durante el reinado de Alfonso II el Casto, el rey consiguió un arca llena de reliquias sagradas, entre ellas el Santo Sudario y el Lignum Crucis. Originalmente esta arca procedía de Jerusalén, y fue traída a la península ibérica en tiempos de los visigodos para ponerla a salvo de los paganos, siendo depositada en Toledo. Allí estuvo durante cerca de cien años hasta que llegaron los moros, y como nadie conseguía resistírseles, los cristianos se llevaron en secreto el arca sagrada y Dios los guió hasta que llegaron a Asturias, cerca de la ciudad de Gijón.

Cuando el rey Alfonso se vio bendecido por semejante tesoro, decidió construir un lugar adecuado para contener el arca, y así construyó una iglesia dedicada a San Salvador, y en ella se hicieron muchas obras maravillosas y una cámara para guardar el arca.

Finalmente, el rey decidió que para completar la iglesia sería necesaria una cruz digna, y tomó oro y piedras preciosas. Fue entonces cuando se le aparecieron dos artesanos, que ofrecieron su habilidad y el monarca les dio un taller para que se dedicaran a su trabajo.

Fue el rey a comer, y antes de que terminara, envió servidores para que observaran cómo trabajaban los artesanos, pero cuando llegaron se encontraron con que una gran luz salía del taller y al mirar por una ventana, encontraron el taller vacío y sólo una cruz maravillosa, de oro y gemas, en el centro de la estancia.

Advertido el rey de lo que había ocurrido, comprendió que se trataba de un milagro, y que los dos artesanos eran ángeles del Señor, y tras dar gracias a Dios, como cumplía, puso la cruz en el altar de la iglesia de San Salvador.

La habilidad de Sansón y Epifania es legendaria, y todavía hoy muchos Cainitas de Oviedo atribuyen la autoría de muchas obras y objetos religiosos de la ciudad a los dos Nosferatu. Es sabido que los dos vampiros llegaron de Toledo en el siglo VIII, y que han trabajado tanto para los mortales como para los Cainitas, y también que nunca han reclamado ser los autores de sus obras, manteniendo un profundo mutismo cuando se les pregunta si tal o cual objeto ha salido de sus manos. Muchos se preguntan si la leyenda de los dos ángeles que fabricaron la cruz de San Salvador está relacionada con estos dos artesanos inmortales.

SALAMANCA

Salamanca ha estado habitada desde tiempos muy antiguos, siendo la capital de los vacceos en el siglo IV a.C., conocida como Helmántica o Selmántica ("tierra de adivinos"). El general Aníbal de Cartago, en su avance por la península ibérica la conquistó hacia el año 220 a.C., pero el dominio cartaginés fue breve, ya que los romanos la conquistaron a su vez en el siglo II a.C. El asentamiento de *Salmantica* alcanzó categoría de ciudad durante el reinado del emperador Augusto, y adquirió importancia por su posición en una ruta hacia los yacimientos mineros del noroeste y su facilidad defensiva.

Durante un tiempo la anciana Yzebel, del clan Brujah, se asentó en Helmántica tras la conquista cartaginesa, y desde allí trató de detener el avance de los romanos. Sin embargo, ella y su prole abandonarían la ciudad para ocultarse en el noroeste y nunca regresaría.

En el siglo V la ciudad fue sucesivamente conquistada por ala-

nos y visigodos. Durante el reino visigodo Salamanca fue fortificada y las murallas ampliadas, y la ciudad fue convertida en la diócesis de un obispo. Sin embargo, este período de prosperidad terminaría con la llegada de los musulmanes en el siglo VIII. La ciudad quedó situada en la frontera entre los reinos de cristianos y musulmanes, quedando expuesta a sucesivos ataques, y siendo reducida a un núcleo sin importancia y casi despoblado. Los proyectos iniciales de repoblación de la zona fracasaron.

En época visigoda un Cainita del clan Brujah llamado Eudero se asentó en Salamanca, convirtiéndola en su dominio. Sin embargo, con la llegada de los musulmanes desapareció.

Salamanca quedó en gran parte despoblada hasta el siglo X, cuando el rey Ramiro II de León dispuso el avance de su ejército hasta las riberas del río Tormes, iniciando su repoblación con emigrantes llegados desde el reino leonés. Se construyeron varias aldeas e iglesias, y la repoblación fue reforzada en el año 1102, cuando el conde Raimundo de Borgoña trajo una nueva oleada de emigrantes de diversos orígenes: francos, castellanos, mozárabes y gallegos, y especialmente "serranos", los habitantes que habían permanecido en la tierra de nadie entre los reinos cristianos y musulmanes, recibiendo Salamanca fueros del rey Alfonso VI.

Con la repoblación del conde Raimundo de Borgoña llegó el Príncipe Enrique de León, un antiguo Ventrue, que reclamó el dominio de Salamanca y creó un chiquillo entre los colonos para que lo administrara en su nombre. Tras consolidar su influencia sobre la zona, en el año 1136 el Príncipe de León acompañó a los ejércitos cristianos del rey Alfonso VII para tratar de extender el reino de León hacia Extremadura, pero fue emboscado por unos guerreros Banu Haqim y destruido.

Apenas un neonato, varios Ventrue comenzaron a presionar al Príncipe Gonzalo Peláez para que cediera su dominio a sus antiguos. Sin embargo, el joven Príncipe de Salamanca se negó, consiguiendo rechazar sus intentos de arrebatarle su dominio. En décadas posteriores, un grupo de Lasombra intentaron tomar el control de la ciudad, pero fueron derrotados y expulsados. A pesar de su juventud, Gonzalo había demostrado ser un gobernante implacable y poderoso.

Al amparo del obispo de Salamanca, junto a la catedral se crearon varias escuelas, que en el año 1218, recibieron del rey Alfonso IX de León el rango de Estudio General o *Studii Salmantini*, dedicadas principalmente al estudio de las leyes, además de otras artes y ciencias.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

Salamanca se encuentra en una situación próspera en el norte de la meseta, junto al río Tormes, ocupando el antiguo recinto amurallado y los terrenos de su entorno. La nobleza se ubica en el centro de la ciudad, mientras que los colonos serranos, vinculados al poder político y militar, ocupan la parte oeste y el alcázar, mientras que los francos se han instalado en el este, junto al palacio del obispo y el barrio comercial. Junto al alcázar también se ha situado una pequeña comunidad judía, y el resto de repobladores (leoneses, castellanos y gallegos entre otros) se han extendido más allá de las murallas.

La catedral de Santa María de Salamanca se comenzó a construir en el siglo XII, a iniciativa del primer obispo, tras ser restaurada la diócesis y la repoblación de la ciudad. El templo es eminentemente románico, aunque en sus últimas reformas se han añadido algunos elementos góticos, finalizándose la catedral en el año 1236.

El actual obispo de Salamanca es Mateo de Reinal.

SOcIEDAD cAINITA

Cuando su sire fue destruido, el joven Gonzalo Peláez se encontró asediado por varios Cainitas que ambicionaban su posición como Príncipe de Salamanca. Aunque era un guerrero capaz en vida, era consciente de que no se encontraba a la altura de las intrigas que se tejían a su alrededor. A punto de abandonar su dominio, se presentó ante él un Cainita que había despertado hacía poco de su letargo y había observado la situación: se trataba del antiguo Eudero, que había gobernado la ciudad en tiempos de los visigodos.

Con el consejo del antiguo Brujah, el Príncipe de Salamanca consiguió resistir los intentos de derrocarlo. A cambio, su consejero obtuvo el apoyo que necesitaba para la creación de una escuela catedralicia, un proyecto que ya estaba en mente de varios mortales.

Por ahora la cooperación entre ambos Cainitas ha prosperado, y Salamanca está recibiendo el respeto y la visita de otros vampiros eruditos, especialmente varios Capadocios y Toreador, atraídos por la fama de la escuela creada en la ciudad. El antiguo Eudero se muestra frío y distante con los Brujah, en gran parte debido a los prejuicios de su linaje: el de los Verdaderos Brujah, que se consideran traicionados por los descendientes de Troile.

ZAMORA

La ciudad de Zamora remonta sus orígenes a un asentamiento de los vacceos, que se mantendría durante época romana con el nombre de *Ocelo Durii* ("Ojo del Duero") o *Okelo Duri* ("Peña elevada"). Los territorios zamoranos fueron uno de los campos de batalla entre los romanos y los celtíberos a mediados del siglo II a.C. El caudillo Viriato, un pastor lusitano, consiguió varias victorias sobre los romanos, hasta que fue traicionado y asesinado por sus lugartenientes hacia el 139 a.C.

Las batallas entre los mortales sirvieron de fachada para luchas entre los Cainitas prerromanos, en gran parte Brujah y Lhiannan y los vampiros romanos, Lasombra y Ventrue. Aunque Roma consiguió vencer, los vampiros romanos prefirieron actuar con cautela, y no se extendieron hacia el noroeste de la península.

La primera mención sobre Zamora aparece en el siglo VI, encontrándose bajo dominio suevo con el nombre de *Senimure*, incluida en la diócesis de Astorga. Los musulmanes la ocuparon en el siglo VIII, dándole el nombre de *Azemur* ("olivar") y *Semurah* ("ciudad de las turquesas").

Zamora duró poco bajo el dominio musulmán, siendo reconquistada por los cristianos a principios del siglo IX por el rey Alfonso II de Oviedo. Su sucesor Alfonso III la fortificó y la repobló con mozárabes llegados de Toledo, convirtiéndose en una ciudad fortaleza, que aseguraba las fronteras del reino en el río Duero. Sin embargo, quizás debido a su posición expuesta, de momento no atrajo

la atención de los Cainitas. De hecho, fue arrasada en dos ocasiones por Almanzor, aunque los cristianos consiguieron recuperarla.

El rey Fernando I de León reconstruyó y repobló Zamora en el año 1055, concentrando a los pobladores de la zona, y también la rodeó de murallas, cediéndola en propiedad a su hija Urraca. El rey Sancho II de León intentó arrebatársela a su hermana, pero fue asesinado a las puertas por Vellido Dolfos.

En el año 1143 tuvo lugar en Zamora un encuentro entre el rey Alfonso VII de León y Alfonso I de Portugal, que firmaron un tratado por el que Portugal era reconocido como reino independiente. Alfonso VII reconoció como monarca a su primo por su deseo de ser emperador y necesitar reyes que fueran sus vasallos, aunque una vez conseguido el reconocimiento, el rey portugués actuó con completa autonomía.

A mediados del siglo XII, una ambiciosa Lasombra llamada Teresa Ortiz se hizo con el dominio de Zamora, aprovechando las rencillas entre su propio clan y los Ventrue. Hasta el momento Zamora había estado bajo la influencia del Príncipe Ventrue de León, pero con su muerte, Teresa vio su oportunidad, y dejando de lado las rencillas e intrigas entre sus antiguos, se apoderó de la ciudad, rodeándose de una corte con otros jóvenes vampiros, principalmente Brujah y Lasombra castellanos y portugueses.

En el año 1208 el rey Alfonso IX de León otorgó a la ciudad de Zamora un fuero y delimitó su territorio.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

Zamora se encuentra en la meseta norte de la península ibérica, en el curso medio del río Duero. En estos momentos atraviesa un período de esplendor, pero a medida que la Reconquista se extiende hacia el sur, la ciudad va quedando más apartada. Sin embargo, la ciudad sigue prosperando, y recientemente, ha comenzado un proyecto de expansión del recinto amurallado y nuevos barrios. Con la repoblación del siglo XI se formó una comunidad judía en torno a una pequeña sinagoga. También de esta época es el castillo que complementa la protección de las murallas.

La construcción de la catedral de San Salvador de Zamora se realizó en el siglo XII, un templo románico de influencia cisterciense, que también ha recibido añadidos posteriores.

El obispo actual de Zamora es Pedro, pariente del rey Fernando III de Castilla.

SOcIEDAD cAINITA

La Príncipe Teresa Ortiz, del Clan Lasombra y sus seguidores son Cainitas bastante jóvenes. De hecho, la Príncipe es la más antigua de ellos. Los Cainitas zamoranos son un grupo bastante indisciplinado, algunos de ellos expulsados de otros dominios, pero tienen sus propios planes. De hecho, la ciudad se ha convertido en un refugio para Furores, donde se trazan conspiraciones para derrocar el poder de los "tiranos." Varios Cainitas tienen rencillas pendientes tras haber sido maltratados por sus sires y los antiguos, y la Príncipe Teresa está dispuesta a apoyarlos en su venganza.

De esta manera Zamora se encuentra peligrosamente poblada de Cainitas, pero Teresa está preparada para cuando llegue el mo-

mento iniciar conflictos con los dominios vecinos y extender así su influencia. Salamanca y Cáceres ya se encuentran entre sus objetivos, aunque por el momento procura actuar con cuidado, para no provocar una reacción de los antiguos hasta que ya sea demasiado tarde.

INTRIGAS LEONESAS

Algarada: Los Furores de Zamora están causando problemas en otros dominios y uno o varios Príncipes contratan los servicios de los personajes para hacerles frente. Los propios personajes pueden haberse visto afectados por los ataques de los vampiros rebeldes, y tratar de defenderse. El dominio de Zamora puede ser una recompensa adecuada, aunque los antiguos pueden tener otros intereses en mente...

La reliquia sagrada: La Príncipe de Oviedo quiere fabricar una custodia para donar a la Iglesia y obtener influencia sobre el obispo. Desgraciadamente, el oro y las joyas han sido robados y corresponde a los personajes recuperarlos. Los ladrones trabajan para uno de los oponentes de la Príncipe, que pretenden debilitar su prestigio.

El dominio de Ávila: Los personajes oyen hablar de otros neonatos que el dominio de Ávila se encuentra sin Príncipe y que varios Cainitas aspiran a tomarlo. Si se apresuran llegarán a tiempo de reclamarlo. Sin embargo, no sólo deberán enfrentarse a otros oponentes, sino que además existe una buena razón por la que los vampiros no frecuentan la villa: Una célula de la Inquisición en la Sombra se ha asentado en el lugar, y los conflictos entre los Cainitas terminan atrayendo su atención....

La batalla por Badajoz: La guerra entre la Príncipe y la Sultana de Badajoz ofrece oportunidades para las diversas facciones que quieran participar en el conflicto, bien apoyando a un bando a un otro. También es posible tratar de alcanzar un acuerdo ventajoso, o incluso debilitar a las dos contendientes para apoderarse del dominio.

EL REINO DE TOLEDO

CAINITAS DE TOLEDO

Acarisa (Tremere de 6ª Generación): *Regente Tremere de Toledo.*

Alarico (Lasombra, 9ª Generación): *Alguacil de Toledo.*

Aldonza Manosnegras (Malkavian de 9ª Generación): *Maestra de palabras.*

Diego de Peñarrubia (Ventrue de 8ª Generación): *Caballero del Temple.*

Eliécer de Polanco (Lasombra de 7ª Generación): *Príncipe de Toledo.*

Gadea (Baali de 7ª Generación): *Guardiana de Toledo.*

García Vázquez (Brujah de 8ª Generación): *Agente de los Prometeos.*

Hazual (Nosferatu de 5ª Generación): *Inconnu de Toledo.*

Iná (Lasombra de 8ª Generación): *Imesebelen, guardia del sultán.*

Ismael (Lasombra de 7ª Generación): *Sultán de la Mancha.*

Láquesis (Brujah de 10ª Generación): *Inquisidora y cazadora de demonios.*

Jorge Crespo (Nosferatu de 7ª Generación): *Vigilante del Silencio de la Sangre de Toledo.*

Sara (Capadocia de 6ª Generación): *Matriarca de Toledo.*

Sancho Hurtado de Mendoza (Brujah de 8ª Generación): *Príncipe de Cuenca.*

Tercio Bravo (Lasombra de 7ª Generación): *Compañero del Cid.*

Wajid el africano (Hechicero Assamita de 8ª Generación): *Enviado de Al-Ashrad.*

Aunque comenzó siendo un pequeño poblado fortificado en época romana, Toledo terminó convirtiéndose en la capital de la península ibérica durante el reino visigodo, y aunque perdió importancia tras la conquista musulmana, siguió siendo una ciudad importante y el centro de un poderoso reino de Taifa cuando el califato se derrumbó. Cuando los cristianos conquistaron la ciudad en el siglo XI, para ellos constituyó la recuperación de un símbolo del antiguo reino del que se consideraban herederos, y al mismo tiempo también se convirtió en la llave de la expansión de la Reconquista hacia el sur. Desde la Batalla de las Navas de Tolosa, el reino de Castilla se ha extendido por las amplias planicies del sur de la Meseta Central, llenas de pequeños pueblos y fortalezas, que los árabes conocen como Al-Mansha ("tierra seca") o Al-Manya ("llanura alta"). La mayor parte del territorio manchego ha quedado bajo el control de las ordenes militares, una amplia llanura cálida de bosquecillos y campos de cereal salpicada de ocasionales lagunas, como Ruidera o las tablas de Daimiel, rodeada por las cuencas de los ríos Tajo, Guadiana y Guadalquivir.

CUENCA

Desde tiempos antiguos el territorio de la villa de Cuenca fue habitado por el pueblo celta de los olcades. En el siglo III a.C. los cartagineses habían incluido el territorio en su dominio, y el general Aníbal atacó sus ciudades y les impuso elevados tributos. Poco tiempo después, con el estallido de la Segunda Guerra Púnica, la zona fue conquistada por los romanos, que establecieron varias ciudades, pero la zona de Cuenca permaneció al margen de este desarrollo, salvo un pequeño asentamiento para vigilar la calzada romana a su paso por el río Júcar. Esta situación se mantuvo durante el período del reino visigodo.

La villa de *Qunkatu* fue fundada por los musulmanes en el siglo VIII, aprovechando las condiciones defensivas de la zona, un asentamiento fortificado con una alcazaba, y una gran laguna en la desembocadura del río Huécar para mejorar las defensas.

Sin embargo, la ciudad pronto se rebeló contra el emirato de Córdoba, que no restablecería su dominio hasta finales del siglo. En el año 887 el gobernador Musa ben Sulayman se rebeló contra el emir, conquistando Toledo y creando un reino que se mantuvo hasta su muerte. Con la desaparición del califato en el siglo XI, la ciudad pasó a formar parte de la taifa de Toledo, que también se anexionó temporalmente los reinos de Valencia y Córdoba.

El primer gobernante vampírico de Qunkatu fue Said ben Mohammed, un guerrero Banu Haqim, que trajo a sus descendientes mortales a la ciudad. Aunque los ejércitos de su dominio influyeron

en la política vecina, Said se mantuvo en Qunkatu durante todo el período musulmán, a pesar de los cambios de gobierno.

En el año 1093 los castellanos ocuparon Cuenca, pero fueron expulsados por los almorávides tras la Batalla de Uclés, en el año 1108. El sultán Said se opuso a la entrada de Cainitas cristianos en su ciudad, y terminó enfrentándose con Alfonso de Ríoseco, del clan Lasombra, a quien decapitó en un duelo personal. Utilizando su influencia, a mediados del siglo XII puso Cuenca bajo del dominio de la taifa de Murcia, que ocupaba Cuenca, Murcia, Valencia y toda la costa oriental de la península ibérica.

La ciudad fue nuevamente amenazada por los cristianos a finales del siglo XII, por lo que recurrió a la ayuda de los almohades, que ocuparon la ciudad en 1172, dirigidos por el propio califa, y obligaron a los cristianos a firmar una tregua. Sin embargo, los musulmanes no la respetaron, realizando frecuentes incursiones en los alrededores.

El rey Alfonso VIII de Castilla convocó a su ejército y las órdenes militares, así como los refuerzos de otros reinos cristianos, poniendo cerco a la ciudad en el año 1177, y en esta ocasión los almohades no pudieron enviar ayuda, al encontrarse sofocando una rebelión en el norte de África, y tras un feroz asedio de varios meses, finalmente los castellanos conquistaron la ciudad.

Sin embargo, la conquista no había terminado para los Cainitas. Los Ashirra continuaron la resistencia y el sultán consiguió destruir al líder de los vampiros cristianos, Nuño de Valera, un antiguo Lasombra, que se enfrentó con el sultán Said, y fue destruido, provocando la retirada temporal de los Cainitas.

El sultán trató de organizar a los Ashirra conquenses y buscó ayuda en otras taifas, pero un nuevo grupo de Cainitas atacó Cuenca en 1180. Los Leones de Rodrigo acudieron, deseosos de sangre, y realizaron un Abrazo en masa entre la población que desbordó a los Ashirra, a pesar de su resistencia encarnizada. El sultán fue derribado y diabolizado, y los pocos supervivientes musulmanes huyeron.

Tras la conquista, el rey Alfonso VIII creó un concejo y una diócesis, llevando a cabo un proyecto de repoblación, que incrementó la población de la ciudad y sus alrededores.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

La villa de Cuenca fue construida sobre un cerro rocoso bordeado por el río Júcar y el río Huécar, que forma un amplio estanque en la parte baja de la ciudad. Al oeste y el sur se han construido poblaciones nuevas. Tras la conquista, el rey castellano dio a la villa un fuero que propició la creación del cabildo de caballeros y escuderos, que proporciona privilegios a quienes posean caballos y pertrechos de guerra, y que se ha convertido en el grupo social más poderoso de la ciudad, ocupando los principales puestos de poder. La población se ha distribuido en la ciudad en función de su religión: los musulmanes en la zona del alcázar, la judería en el barrio de los zapateros, y el resto de la ciudad dividido en parroquias. Debido a la situación de la ciudad, en varios lugares es habitual construir casas que sobresalen de las cornisas rocosas, lo que le da a la villa un aspecto peculiar.

La catedral de Santa María de Cuenca se ha comenzado a cons-

truir en el lugar de la mezquita. Se trata de uno de los primeros templos de estilo gótico de la península ibérica. Las obras están dirigidas por arquitectos franceses.

El obispo de la ciudad es Gonzalo Ibáñez, de origen toledano, que a menudo ha mediado en nombre del rey Fernando III de Castilla en los conflictos de varias ciudades y villas.

SOLEDAD CAINITA

Cuenca es un bastión de los Leones de Rodrigo, una facción Cainita que impulsa la Reconquista en la Sombra mediante la fuerza de las armas. A menudo toman progenie entre los caballeros y guerreros del cabildo, y dirigen incursiones contra los dominios de los Ashirra. En ocasiones también han atacado a los Ashirra que habitan en dominios cristianos, e incluso a Cainitas cristianos cuyo apoyo a la Reconquista les parece demasiado tibio.

El Príncipe Sancho Hurtado de Mendoza, del clan Brujah, formaba parte de la facción, y participó directamente en la conquista, incluso destruyendo y diabolizando a los Ashirra. Sin embargo, a medida que pasa el tiempo y con las manos en las riendas del poder, se siente menos interesado por arriesgar lo que ha conquistado. Tras el descalabro sufrido por los Leones de Rodrigo en Córdoba, donde fueron destruidos varios de sus líderes, cree que ha llegado el momento de dejar atrás a sus antiguos aliados.

En los últimos años el Príncipe se ha rodeado de otros Cainitas, especialmente de su propio clan, y al mismo tiempo ha animado a los Leones a proseguir la Reconquista en las taifas musulmanas, sin retirarles del todo su apoyo. Por su parte, los Leones ven con desconfianza esta actitud del Príncipe, y algunos de ellos incluso lo han tachado de cobarde, pensando en que quizás deberían sustituirlo por un líder que se muestre más en sintonía con la Reconquista.

TOLEDO

La ciudad de Toledo remonta sus orígenes a un asentamiento de los carpetanos, que fue conquistado por los romanos en el 193 a.C. con el nombre de *Tolletum*, convirtiéndose en un municipio. Sin embargo, tras la conquista los pueblos nativos continuarían resistiéndose durante las décadas siguientes. Aunque incrementó su importancia con el paso de los siglos, llegando a convertirse en una ciudad romana, mantuvo una importancia más discreta que otras grandes ciudades del período, como Corduba, Emerita o Tarraco.

Un antiguo del clan Lasombra, llamado Tiberio Nobilior, se convirtió en el Príncipe de la ciudad. Gobernaría sobre los vampiros romanos durante siglos, hasta que en el siglo IV entró en conflicto con los vampiros cristianos de su dominio. Fue traicionado por uno de sus chiquillos y su destrucción coincidió con la llegada de los visigodos.

Durante el siglo V los visigodos comenzaron a invadir la península, expulsando a suevos, alanos y vándalos, y tras la Batalla de Vouillé abandonaron el sur de la Galia, asentándose en Hispania y situando su capital en Toledo, lo que proporcionó una renovada importancia a la ciudad, que también se convirtió en sede de varios concilios eclesiásticos importantes. Los reyes visigodos fomentaron nuevas construcciones e introdujeron instituciones como el Oficio

Palatino o el Aula Regia. También se formó una considerable población judía, que comenzó a ser perseguida durante el siglo VI, tras la conversión al catolicismo del rey Recaredo en el año 589. En el año 610 se convirtió en la sede metropolitana de todas las iglesias hispanas, remarcando la primacía del arzobispo de Toledo.

La importancia de Toledo no dejó de atraer a numerosos Cainitas. Aunque en principio la capital visigoda fue disputada por Lasombra y Ventrue, finalmente fueron los Lasombra quienes consiguieron situar en el poder en el siglo VII al Arzobispo Offa, un Cainita visigodo y un antiguo respetado entre los Amici Noctis. Offa creó una corte conocida como el Concilio en la Sombra, ocupada por destacados Lasombra, y que en gran parte reflejaba la estructura de los Amici Noctis en la península. Este Concilio no sólo gobernó a los Lasombra ibéricos, sino que también extendió su influencia sobre la mayoría de los dominios, además de la propia Iglesia.

Sin embargo, el dominio del Concilio en la Sombra fue breve. Con la invasión musulmana del siglo VIII, muchos Lasombra, especialmente los que se encontraban en los territorios conquistados por el Islam, abrazaron la nueva religión y se desligaron del concilio. El Arzobispo Offa resistió en Toledo hasta mediados del siglo, momento en que desapareció. Fue sustituido por uno de sus propios chiquillos, el sultán Mohamed ibn Offai, quien asumió el mando de un concilio de Lasombra musulmanes mucho más reducido.

Tras la conquista musulmana, aunque perdió la capitalidad en Al-Ándalus, la ciudad de Toledo conservó su importancia como *Madinat al-muluk*, convirtiéndose en la ciudad andalusí más importante del norte de la península, y conservando una relativa autonomía del emirato de Córdoba -incluso con períodos de independencia- hasta el siglo X.

El sultán Mohamed se encontraba descontento con la dependencia del emirato de Córdoba. Intercambió embajadas cortesas con el sultán al-Masaari, mientras al mismo tiempo trataba de aprovechar el descontento de los bereberes y otras minorías marginadas por el gobierno musulmán. También abrió su dominio a otros Ashirra descontentos con el gobierno cordobés, especialmente de su propio clan, pero también varios Capadocios, Toreador y Ventrue. La matriarca Sara, una antigua Capadocia de origen judío, que había sufrido las persecuciones de los visigodos, se convirtió en uno de sus principales apoyos.

Cuando el califato de Córdoba cayó a principios del siglo XI, Toledo se convirtió en la capital de una taifa que se extendió por los territorios al sur del Tajo. Varios notables de la ciudad tomaron el poder, pero descontentos los toledanos con el mal gobierno, entregaron el poder a Abderramán ibn Dil-Nun, señor de Santaver, en el año 1035. La dinastía de los Banu Dil-Nun eran una familia bereber que había llegado en tiempos de la conquista musulmana, y que habían conseguido gran poder durante los siglos siguientes.

Si bien el sultán Mohamed intentó desligarse del poder de Córdoba, apoyándose en la nobleza toledana, otros Ashirra consideraban que esa estrategia debilitaría Al-Ándalus. Frente al poder del sultán se alzó el imán Alí Al-Yahya, un Mushakis (Brujah), que tenía influencia sobre las familias bereberes de Toledo y al-Manya.

Sin embargo, poco después Alí fue asesinado por los Lasombra con varios de sus partidarios, que tomaron el control de los bereberes.

Durante las décadas siguientes, la taifa de Toledo prosperó bajo la dinastía Dil-Nun, mientras los Ashirra de Toledo maniobraban en la compleja telaraña de intrigas con otros reinos, enfrentándose y aliándose sucesivamente con las taifas de Sevilla y Badajoz.

Sin embargo, en el año 1070 varios infernalistas fueron capturados en Sevilla. Se trataba de un grupo de Baali y Lasombra llegados desde Toledo para instalar su presencia en la zona. Los Ashirra pidieron al sultán Mohammed que investigara en su dominio, y éste prometió que así lo haría, aunque nunca hubo resultados concluyentes.

No era para menos. Durante los siglos anteriores el sultán Mohammed había realizado tratos con un antiguo Baali llamado Shaitan, quien le ayudó a mantenerse en el poder. Shaitan creó La Escuela Negra en Toledo, un nido de eruditos infernalistas dedicado a la investigación de las artes oscuras, que tomaron a Ashirra de otros clanes como discípulos, especialmente Lasombra. Muchos de los discípulos de esta escuela infernalista transmitieron sus enseñanzas por Europa y el Norte de África.

Pronto se estableció una alianza inaudita entre los gobernantes de las taifas. El sultán de Córdoba Hilel al-Masaari dirigió un ataque contra los Ashirra de Toledo, y finalmente en el año 1080 realizaron su movimiento. El sultán Mohammed y su corte fueron capturados y ejecutados, una purga que diezmó las filas de los vampiros toledanos. Sin embargo, Shaitan consiguió huir.

En el plano mortal, la desaparición del sultán Mohammed debilitó su influencia sobre los gobernantes de la taifa de Toledo. Los enfrentamientos entre los partidarios de aproximarse a otras taifas y los de una alianza con Castilla, cansados de las continuas guerras, incrementaron los cambios en el gobierno toledano. El rey Al-Cádir recuperó el trono en el año 1081 y se alió con el monarca cristiano Alfonso VI para recuperar tierras toledanas y valencianas.

Alfonso VI puso cerco a la ciudad, al mismo tiempo que atacaba otras taifas, y tras cuatro años de asedio, Toledo se rendía pacíficamente, tras recibir garantías de que los musulmanes serían respetados y conservarían sus bienes. Los ejércitos musulmanes se comprometieron a abandonar las fortalezas y el alcázar.

Un triunvirato de vampiros alcanzó un acuerdo en el año 1085 para gobernar conjuntamente la ciudad. Por parte de los Ashirra, el último sultán, Otmán Al-Istikmal, del clan Brujah; como representante de los Cainitas cristianos el Arzobispo Onofre (Offa), del clan Lasombra, que había aguardado su momento para regresar a su antiguo dominio; y por parte de los vampiros judíos, la antigua Sara, del clan Capadocio, decidida a proteger a su familia y su comunidad.

El reino de Toledo pasó a formar parte del reino de Castilla, sin mantenerse como un reino diferenciado. Pronto entró en competencia con otras ciudades castellanas, especialmente Burgos y Madrid. En el mundo musulmán, la caída de Toledo provocó que las taifas andalusíes pidieran ayuda a los almorávides del Norte de África para detener el avance cristiano. Sin embargo, el sitio almorávide de Toledo en el año 1090 terminó fracasando.

Durante el siglo XII el rey Alfonso VII respetó los fueros de

capitulación de Toledo, y la ciudad se convirtió en un importante centro económico y cultural, creándose un centro traductor aprovechando la presencia de eruditos cristianos, judíos y musulmanes. Durante esta época muchas obras de la ciencia y cultura árabe fueron traducidas en Toledo, desde donde se extenderían al resto de Europa. También se creó una escuela catedralicia de diferentes ramas del saber.

Sin embargo, a medida que avanzaba el siglo surgieron ciertos roces entre comunidades. Con el paso del tiempo la presencia cristiana era cada vez más importante, y los cristianos se sintieron lo bastante fuertes para rechazar los acuerdos de capitulación. Ya en el año 1087 los cristianos, instigados por el arzobispo, se habían apoderado de la mezquita mayor, y se restauró Toledo como sede primada del reino de Galicia, León y Castilla. Durante los años siguientes se producirían nuevas confiscaciones.

Desde el comienzo el Arzobispo Onofre de Toledo, además de favorecer la restauración de la antigua sede eclesiástica, tomó medidas para garantizar la primacía cristiana sobre la ciudad, no siempre instigando, pero a menudo aprovechando, los roces entre las diversas comunidades. El sultán Al-Ikstimal, reclamó una y otra vez, a menudo con el apoyo de Sara, pero fue en vano.

En el año 1162 el ejército leonés tomó temporalmente la ciudad de Toledo durante la guerra contra Castilla. El Arzobispo Onofre aprovechó la presencia leonesa para expulsar a varios Ashirra, afirmando que estaban aliados con los Cainitas leoneses. El sultán Al-Ikstimal negó tales hechos, saliendo en defensa de sus compañeros, y en la reunión que mantuvo con el Arzobispo, fue arrestado y desapareció al poco tiempo. Nunca se ha sabido su destino, aunque muchos creen que fue asesinado en las mazmorras del Arzobispo.

El Arzobispo denunció una conspiración de los Ashirra para derrocarlo y proclamó que pasaba a ser la única autoridad vampírica sobre Toledo. Durante las décadas siguientes los vampiros judíos y musulmanes pasaron a estar bajo su protección, provocando descontento en la ciudad y varios enfrentamientos.

El reinado autoritario del Arzobispo terminó hacia el año 1189. Una facción aliada de Lasombra cristianos y musulmanes lo derrocaba, expulsando a sus partidarios. Eliéser de Polanco, del clan Lasombra, fue proclamado Príncipe, al mismo tiempo que restauraba el antiguo triunvirato que gobernaba la ciudad. Por lo que se refiere a Onofre, fue entregado al joven Ambrosio Monçada, quien le arrebató su poder y posición, en recompensa por sus servicios al clan Lasombra y con la bendición de los Amici Noctis.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

La ciudad de Toledo se encuentra en una ubicación central en la península ibérica, en la orilla derecha del río Tajo, sobre una colina de unos cien metros y rodeada de murallas. La entrada principal se encuentra al norte.

La plaza de Zocodover es el principal mercado de la ciudad, donde se venden carnes, verduras y frutas, y productos de lujo como el azafrán y el acero damasquino. Los comerciantes se congregan en el barrio del mercado, así como granjeros, pescadores, artistas itinerantes y otros. Incluso en los días en que no hay mercado la

plaza suele estar frecuentada, y los habitantes realizan juegos y competiciones. En gran medida, es el corazón de la ciudad, aunque por la noche se encuentra casi desierta. Se dice que todos los viajeros itinerantes de los reinos ibéricos terminan pasando por Toledo, y es el lugar más probable donde se pueden encontrar personas interesantes...y problemas.

En el centro de Toledo se encuentra el alcázar, una fortaleza cuadrada de cuatro torres, que fue construida por los musulmanes en el siglo IX en el punto más elevado de la ciudad como último bastión defensivo. Después de conquistar la ciudad el rey Alfonso VI restauró y amplió la fortaleza, que se complementa con el castillo de San Servando, en la orilla izquierda del Tajo.

En Toledo también se encuentran numerosas iglesias, algunas construidas por los mozárabes, y otras posteriores a la conquista del siglo XI. Muchas combinan elementos cristianos y musulmanes, en una mezcla de estilos visigodos, mudéjares, románicos y más recientemente, góticos.

Toledo es una ciudad cosmopolita, con barrios cristianos, judíos y musulmanes, y las iglesias conviven con mezquitas y sinagogas. Aunque la población es cada vez más cristiana con cada generación que pasa, las comunidades judías y musulmanes todavía son importantes, y el comercio y la cultura se abren a todas las religiones, siendo los lugares en los que se encuentra una mayor convivencia entre las comunidades -la mayor parte del tiempo.

Como en la mayor parte de la península ibérica, los judíos viven en su propio barrio o kahal, la judería más numerosa e importante de Castilla, que ha recibido refugiados judíos que huyen de las taifas musulmanas. El centro de la judería es la sinagoga principal, un hermoso edificio de tejado de madera, con arcos y pilares. Como otras juderías, en el kahal de Toledo sus habitantes se rigen por una serie de leyes, las *takkanot*, tan vinculantes como las leyes del rey, y los castigos en la comunidad pueden ir desde multas leves al *herem* (excomunión y expulsión de la judería), que se suele reservar para los conversos.

Los musulmanes no se encuentran tan concentrados en un barrio, sino dispersos por Toledo. Aunque la gran mezquita fue derribada y convertida en catedral cristiana, todavía quedan varias mezquitas intactas y abiertas a la oración. Sin embargo, en estos tiempos los musulmanes de Toledo tienen un ánimo agri dulce. Aunque la ciudad todavía da la bienvenida a su comercio, la ciudad se vuelve cristiana sin remedio. Mientras tanto, la ciudad permanece abierta y el ritmo del comercio es todavía más febril a medida que el fanatismo y la guerra limitan el acceso a los mercados de la península.

Aunque por los acuerdos de capitulación el rey Alfonso VI se comprometió a respetar la mezquita mayor, en el año 1087 fue ocupada y consagrada como catedral de Santa María, convirtiéndola en catedral primada del reino. La mezquita catedral se mantuvo casi intacta, aunque algunas partes fueron derribadas, hasta que en el año 1226 comenzó su reconstrucción en estilo gótico.

El actual arzobispo de Toledo es Rodrigo Jiménez de Rada; sirvió como consejero y diplomático de varios reyes y es canciller del reino de Castilla. Fue el principal organizador de la cruzada contra los almohades de al-Ándalus, dirigiendo varias campañas durante

la Reconquista, entre ellas la de las Navas de Tolosa, consiguiendo numerosos señoríos. También es el autor *De Rebus Hispaniae*, una historia de la península ibérica desde sus orígenes hasta 1243. En el año 1245 se encuentra asistiendo a un concilio en la ciudad francesa de Lyon.

SOLEDAD CAINITA

Como los mortales, los Cainitas de la ciudad de Toledo son criaturas cosmopolitas. Aunque existen ciertos antiguos respetados y considerados como autoridades, la verdad es que hay demasiados Cainitas de todas clases entrando y saliendo constantemente para que un solo Cainita controle toda la ciudad. Como resultado, Toledo es lo más parecido a una ciudad libre que existe en toda la península, con favores, obediencias e incluso vidas en ocasiones, que se compran y venden en el mercado nocturno de la Plaza de Zocodover. Alarico, del clan Lasombra, es el alguacil, y por lo general suele ser bastante flexible con los Cainitas toledanos, aunque suele abusar de los neonatos o extranjeros sin un gran poder e influencia. Lo sirve un grupo de mercenarios y guerreros ghouls tan brutales como su amo y conocidos como la Guardia Negra.

La principal autoridad de los Cainitas cristianos de Toledo es el Príncipe Eliécer de Polanco, del clan Lasombra, lo más parecido a un poder real. Fue él quien ideó la conspiración entre Lasombra cristianos y musulmanes para derrocar al Arzobispo Onofre y expulsar a sus partidarios. Sin embargo, Tercio Bravo, chiquillo del Arzobispo, y varios de sus amigos, todavía aguardan una oportunidad de regresar al poder. Durante las frecuentes ausencias de Eliécer, hacen lo que pueden para fomentar el descontento y convertir a Tercio en Príncipe. Sin embargo, por una parte, la población Cainita toledana cambia con frecuencia, y nadie quiere comenzar una guerra, sino que el comercio continúe, y por otra los vampiros judíos y musulmanes se oponen al regreso de quienes no deseaban compartir la ciudad.

Jorge Crespo, un antiguo Nosferatu, es el encargado de velar por el Silencio de la Sangre en Toledo, especialmente en el mercado nocturno, asumiendo como su deber envolver en una capa de invisibilidad los asuntos de la noche y ocultarlos de los ojos mortales. Jorge también utiliza la última torre del puente de San Martín como lugar para encuentros e intercambios especialmente delicados, y hace lo que puede para enfatizar los rumores y leyendas que circulan sobre el lugar, para mantener a los humanos a una distancia respetuosa. Jorge también colabora con Hazual, un antiguo Nosferatu que está acondicionando las catacumbas, túneles y estructuras subterráneas de la ciudad para convertirlos en un refugio para su clan. Hazual ha visto en acción a los Nictuku, los enemigos legendarios de los Nosferatu, y no está dispuesto a que ocurra lo mismo en Toledo.

La situación económica y social también resulta muy adecuada para los Prometeos, que a menudo utilizan la ciudad de Toledo para sus reuniones en la península ibérica. Su agente más estable es García Vázquez, del clan Brujah, un mercader de lana, con intereses en el negocio de los paños, que utiliza como fachada para sus actividades. Aunque un enfrentamiento entre Eliécer de Polanco y Tercio Bravo podría beneficiar a su causa, la situación de Toledo es

demasiado buena para desaprovecharla, y por el momento se dedica a acumular poder e influencia, quizás intentando tomar la ciudad cuando llegue el momento. Entre los Brujah también se encuentra Láquesis, aunque sus motivos son muy diferentes, una inquisidora dedicada a cazar demonios e infernalistas, marcada por su pasado. Colabora con otros Cainitas en la medida que ayuden a sus intereses, pero su actitud fanática a menudo le resta aliados.

Otros no tienen tanta paciencia. Diego de Peñarrubia, un caballero Ventrué, se siente desagradado por el clima cosmopolita de Toledo, y ante lo que considera la pasividad de los Cainitas cristianos, se dedica a erosionar poco a poco la convivencia entre religiones. Sabe que el tiempo corre a su favor, a medida que los cristianos incrementan su número. Al mismo tiempo también se dedica a reclutar soldados y guerreros para continuar la Reconquista. Aunque comparte intereses con los partidarios Lasombra de Tercio Bravo, hubo un desencuentro personal entre ellos.

Como centro cultural, Toledo atrae a muchos eruditos Cainitas, deseosos de encontrar nuevos libros o contratar los servicios de los numerosos traductores de la ciudad, entre ellos se encuentran vampiros de todos los clanes, que aprovechan el clima de paz y tolerancia, pero no todos son inofensivos. Aldonza Manosnegras es una estudiosa Cainita, que ve señales y profecías en diversos libros. Su refugio está recubierto de extrañas inscripciones incomprensibles, y ella misma, cuando se encuentra inspirada, a menudo transcribe sus profecías y señales y las dispersa por las bibliotecas de la ciudad. Quienes encuentran uno de sus libros en ocasiones se ven arrastrados a la locura.

El segundo grupo más numeroso entre los vampiros de Toledo se encuentra conformado por los Ashirra musulmanes, en su mayoría del Qabilat al-Khayal (Lasombra), aunque también hay bastantes Assamitas, Brujah y Toreador entre ellos. Sin embargo, cada vez son más los que perciben el cambio de los tiempos y abandonan la ciudad, o se encogen de hombros y de forma pragmática se convierten al cristianismo, para tristeza y enfado de sus antiguos compañeros de fe. Recientemente la última sultana, Fátima del clan Lasombra, anunció su marcha, siendo sustituido por Ismael, un joven de su mismo clan. Sin embargo, Ismael es un oportunista sin escrúpulos, que tras perder su dominio al sur del reino de Toledo y enfurecer a varios sultanes, ha decidido probar suerte en la ciudad de Toledo. Tras las derrotas de las últimas décadas, sabe que el Islam no tiene posibilidades de recuperarse en Al-Ándalus, por lo menos no a corto plazo. Está pensando en provocar conflictos entre sus compañeros Lasombra, especialmente entre los cristianos, y cuando llegue el momento tomar el trono de Toledo, desde donde pondrá las condiciones para que sus compañeros Ashirra se mantengan en el poder. Ismael está dispuesto a todo, incluso a aparentar un cambio de fe, para salirse con la suya.

El principal seguidor de Ismael es Iná, un enorme guerrero de piel oscura, que en vida formaba parte de los Imesebelen, la guardia de esclavos del sultán almohade. Ismael lo encontró tras la Batalla de las Navas de Tolosa, esclavizado por un caballero cristiano, así que lo liberó y le dio el Abrazo. Con la lengua arrancada, es una presencia leal e inquietante al servicio del sultán de Toledo.

Recientemente llegó también a Toledo Wajid, un hechicero Asamita, que no parece tan interesado en participar en las intrigas de vampiros cristianos y musulmanes como de investigar el saber esotérico de la ciudad. Se rumorea entre los Ashirra que es un enviado de Al-Ashrad, el líder de la casta de los magos Banu Haqim.

Desde la época del reino visigodo, los Cainitas judíos han sido una constante en la ciudad de Toledo. Son pocos, pero estrechamente unidos a su comunidad, a la que han procurado proteger, especialmente de los vampiros cristianos y musulmanes. La antigua Sara, del clan Capadocio, que llegó desde Jerusalén, asumió la labor de proteger a la comunidad judía de la ciudad, especialmente debido a que había llegado acompañando a su familia mortal. Sara ha resistido contra viento y marea a lo largo de los siglos, cumpliendo su misión, incluso en los momentos oscuros del infernalismo del sultán Mohammed o la tiranía del Arzobispo Onofre. Es la más antigua de los tres representantes de los vampiros de Toledo, y comienza a sentir la llamada del letargo.

Aunque en teoría forman parte de la facción de los Cainitas cristianos, lo cierto es que los Tremere constituyen una presencia aislada, y hasta cierto punto temida y respetada en Toledo. Acarisa es la representante del clan en la ciudad, una maga de gran poder y talento, que ambiciona apoderarse de los tesoros de erudición de la ciudad. En su capilla hay Usurpadores cristianos, judíos y musulmanes, y coordina a sus servidores en diversos proyectos e investigaciones, como la expansión del clan en el reino de Castilla, la búsqueda de libros y objetos esotéricos, o la investigación de rumores sobre los últimos Salubri. Para lograr su propósito, Acarisa recurre al mercado nocturno de Toledo, ofreciendo favores y servicios que no suelen ser aceptados, pero siempre hay alguien dispuesto a recurrir al poder de los Tremere, y poco a poco Acarisa teje su propia telaraña de influencia sobre los asuntos de la ciudad.

También al margen de otros Cainitas se encuentra Gadea, una figura que muchos consideran una Malkavian errante, y que procura evitar al resto de los vampiros. Sin embargo, Gadea oculta sus propios secretos, el principal de ellos su identidad como una de los temidos Baali. En vida fue una mendiga mozárabe que fue preparada para servir como sacrificio de los Baali a sus amos infernales. Sin embargo, fue rescatada durante la purga de los infernalistas de Toledo, que provocó la destrucción de la Escuela Negra y la huida de Shaitan. Sus salvadores eran los Moloquim, una facción Baali dedicada a mantener a los demonios aprisionados, y que caza a sus compañeros que pretenden desatar un poder demasiado peligroso en el mundo. Gadea fue Abrazada y adiestrada entre los Moloquim, y desde entonces se dedica a vigilar las calles de Toledo, siempre atenta en busca de señales e indicios del regreso de los infernalistas, a los que caza sin piedad, al mismo tiempo que procura permanecer oculta de la atención de otros vampiros.

LA LEYENDA DE LA REINA CONSTANZA Y ABU WALID

Se cuenta que cuando el rey Alfonso VI conquistó la ciudad de Toledo, acordó con los musulmanes de la ciudad que respetaría sus posesiones y bienes, y les permitiría mantener el uso de sus mezquitas. Sin embargo,

aprovechando la ausencia del monarca durante un viaje a Sahagún, la reina Constanza de Borgoña y el arzobispo Bernardo de Ségirac, decidieron no respetar el acuerdo, y un día un grupo de soldados entró en la mezquita mayor de Toledo, expulsaron a los fieles y el arzobispo consagró la mezquita como catedral dedicada al culto cristiano.

Cuando el rey se enteró de lo ocurrido, montó en cólera, y regresó a toda prisa para tomar el mando de la situación, decidido a dar un castigo ejemplar a quienes habían provocado que rompiera la palabra dada a los musulmanes. Decidió condenar a muerte a todos los que habían participado en la usurpación de la mezquita mayor, incluyendo a su propia esposa y al arzobispo. Los cortesanos reaccionaron horrorizados, pero no consiguieron aplacar la cólera del rey.

Fue entonces cuando el alfaquí Abu Walid, encargado por su gente, salió al encuentro del rey Alfonso antes de que llegara a Toledo, consiguió tranquilizarlo y lo liberó de la palabra que había dado sobre la mezquita mayor, negociando un nuevo acuerdo.

Aunque la leyenda se considera como una muestra de la tolerancia entre las religiones de Toledo, los Cainitas, que tienen una memoria mayor que los mortales, saben que ese encuentro entre el rey y el alfaquí nunca se produjo, y los musulmanes tuvieron que aceptar la usurpación como un hecho consumado, sin que el monarca tomara medidas ejemplares. Sin embargo, los vampiros toledanos saben que el verdadero instigador de la ocupación de la mezquita mayor fue el antiguo Arzobispo Onofre, quien casi provocó una guerra entre Cainitas y Ashirra. Fue el sultán Al-Ikstimal quien consiguió calmar los ánimos, y aunque conseguiría mantener la paz durante un tiempo, finalmente terminaría convirtiéndose en una víctima del Arzobispo.

INTRIGAS TOLEDANAS

La biblioteca de Abderramán: Se dice que los reyes visigodos poseían una enorme biblioteca en la que guardaban numerosos libros y objetos que habían saqueado de Roma. Para protegerla de los numerosos conflictos que se produjeron en el reino, un monarca decidió ocultarla bajo tierra, y allí permaneció escondida hasta que fue hallada durante el reinado del emir Abderramán, que incrementó la colección y la protegió con un laberinto de catacumbas y túneles con trampas y protecciones místicas. Con el tiempo el secreto se perdió, aunque hay vampiros que todavía hoy en día conservan la leyenda. El contenido de la biblioteca es un misterio, aunque las leyendas hablan de libros y objetos legendarios, entre ellos la mesa de Salomón, con el verdadero nombre de Dios, el Santo Grial, libros considerados perdidos, etc. Otros dicen que la biblioteca realmente es una cámara de saber prohibido creada por Shaitan, llena de libros blasfemos e incluso tal vez la prisión de demonios.

Las tres religiones: Aunque en épocas posteriores la tolerancia entre las tres culturas de Toledo será idealizada, lo cierto es que la convivencia no es fácil. Los personajes serán encargados de vigilar la paz entre las facciones de los vampiros toledanos, procurando neutralizar las intrigas, al mismo tiempo que descubren que son los propios mortales los que dificultan la convivencia.

El libro maldito: Un traductor de Toledo se arroja desde una ventana a la muerte. Poco tiempo después un erudito se arranca los ojos balbuceando palabras incoherentes. Un erudito vampiro (o quizás los propios personajes) investigan el rastro de un libro que provoca la locura, y que fue escrito por

Aldonza Manosnegras. Y lo peor de todo es que no es el único...

Las raíces de piedra: La construcción de la catedral de Toledo ha atraído a varios arquitectos franceses, y las obras marchan a buen ritmo. Sin embargo, se produce un conflicto. Hay quienes acusan a uno de los Ashirra, resentido por la destrucción de la antigua mezquita mayor; otros lo atribuyen al Príncipe de un dominio rival, interesado en reducir la grandeza de Toledo. Los personajes pueden descubrir que los responsables son los propios mortales, por culpa de los celos y envidias entre los arquitectos.

EL SEÑORÍO DE VIZCAYA

Alicia de Brie (Capadocia de 7ª Generación): Congregada de las Cenizas Amargas.

Íñigo López (Brujah de 8ª Generación): Caballero de las Cenizas Amargas.

Galinda Gamboa (Nosferatu de 9ª Generación): Señora de Gasteiz.

Lope de Ezquerria (Nosferatu de 8ª Generación): Señor de Vizcaya.

María Ayala (Malkavian de 7ª Generación): Dama de Vizcaya.

Sorgiña (Lhiannan de 8ª Generación): Hechicera de Araba.

El Señorío de Vizcaya es un añadido reciente al reino de Castilla. Surgido en algún momento del siglo IX, el territorio, habitado desde tiempo inmemorial por pueblos cántabros y vascones, pasó a estar situado en medio de la política de los reinos de Oviedo y Pamplona, y los Señores de Vizcaya a menudo trasladaron su lealtad de un monarca a otro en función de sus intereses, incrementando sus territorios y privilegios. En el siglo XIII, aunque en teoría bajo el dominio del rey de Castilla, los señores de Vizcaya continúan mudando de lealtad, e incluso Diego III López de Haro se ha rebelado contra el rey Fernando III en varias ocasiones, aunque ha terminado obteniendo su perdón. Otros territorios vecinos en Álava y Guipúzcoa se encuentran en una situación similar.

Las tierras del Señorío de Vizcaya son montañosas, con los Montes Vascos y la Sierra de Cantabria en el sur, y las estribaciones de los Pirineos que llegan desde el este. La zona costera es húmeda y lluviosa, mientras que el sur de Araba, influenciado por el valle del Ebro, tiene un clima más seco y caluroso. El territorio está recubierto por extensos bosques de hayas, robles y castaños, que van dejando paso hacia el sur a planicies cultivadas con cereales y vid. También son abundantes los yacimientos de hierro en las montañas, que son aprovechados por los habitantes locales.

BERMEO

Antes de la llegada de los romanos, el territorio del Señorío de Vizcaya y gran parte de las tierras circundantes del oeste de los Pirineos estaban habitadas por diversos pueblos, cántabros y vascones, organizados en bandas guerreras a menudo enfrentadas entre sí, o contra los invasores que ocasionalmente llegaban hasta sus tierras. Aunque romanos, visigodos y francos reclamaron las tierras de los vascones, sufrieron frecuentes revueltas y su influencia sobre ellos fue en gran parte superficial. Incluso la llegada del cristianismo no consiguió desterrar del todo las costumbres y creencias paganas.

Las primeras referencias sobre el territorio de Vizcaya aparecen en el siglo IX, cuando los primeros señores consiguen unificar el

apoyo de las tribus, y se benefician del comercio que llega a través del Camino de Santiago, en torno al cual comienzan a surgir los primeros asentamientos urbanos. Íñigo López Ezquerria aparece como un noble leal al reino de Pamplona, pero su hijo Lope Íñiguez rompe su vasallaje y pasa al servicio del rey Alfonso VI de Castilla, a quien acompaña en la conquista de Toledo, y convirtiéndose también en señor de Álava y Guipúzcoa. Los sucesivos señores vizcaínos alternarán su lealtad entre los monarcas de Castilla y Navarra, engrandeciendo y reduciendo sus dominios.

En lo que se refiere a la villa de Bermeo, aparece por primera vez en una donación al monasterio de San Juan de la Peña en el siglo XI, aunque posiblemente habría existido en el lugar un asentamiento muy anterior. En cualquier caso, no recibirá fueros y título de villa hasta el año 1236, por parte del Señor de Vizcaya, Lope II Díaz de Haro.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

Bermeo es una villa pesquera, la mayor de Vizcaya, con una serie de edificios al lado de los dos puertos y dos fondeaderos. Sin embargo, su nueva importancia como villa está incrementando la producción pesquera y el comercio. En la villa también hay dos iglesias: Santa María de la Atalaya y Santa Eufemia.

La Iglesia de Bermeo depende de la diócesis de Calahorra y La Calzada, gobernada por el obispo Jerónimo Aznar, que ha elaborado un documento geográfico sobre su diócesis.

SOLEDAD CAINITA

Los territorios de Vizcaya y de sus alrededores nunca han sido muy atractivos para los Altos Clanes, que temen también la abundancia y ferocidad de los hombres lobo del lugar. Esto ha permitido que los Bajos Clanes prosperen en el lugar, especialmente Malkavian y Nosferatu.

La villa de Bermeo ha atraído la atención de Lope de Ezquerria, un Cainita del clan Nosferatu, que en vida perteneció al linaje de los Señores de Vizcaya, a finales del siglo IX. Lope ha creado prole en los pueblos del lugar, dedicándose a sobrevivir y en ocasiones ha intervenido para evitar que otros clanes se entrometieran en lo que considera su dominio.

Sin embargo, en los últimos tiempos ha sido consciente del crecimiento de las villas y ciudades vizcaínas, y cree que es necesario tomar posesión de ellas, aunque sólo sea para evitar la influencia de otros Cainitas. La reciente fundación de la villa de Bermeo ha llevado a Lope a asentarse allí, y enseñorearse del lugar, al mismo tiempo que toma servidores para extender su influencia sobre otros lugares del Señorío de Vizcaya. Con este propósito ha enviado a su chiquilla Galinda Gamboa a la villa de Gasteiz.

Lope de Ezquerria ha realizado un pacto con la Orden de las Cenizas Amargas, que dispone de dos castillos en la zona. Tanto Lope como la Orden desean mantener el Señorío de Vizcaya libre de interferencias externas, y al mismo tiempo mantener a otros Cainitas apartados de sus dominios.

SAN SEBASTIÁN

Las primeras menciones al territorio de San Sebastián se producen en el siglo XI, en unas donaciones al monasterio de Olazábal, y la mención a los señores de Guipúzcoa al servicio del rey de Pamplona. Sin embargo, en ese mismo siglo, el reino de Pamplona sufrió una convulsión tras el asesinato del rey Sancho IV. Los reyes de León y Aragón, que eran parientes del rey Sancho, ocuparon parte del reino.

Tras el reparto del reino de Pamplona en el año 1076, la comarca más oriental de Guipúzcoa continuó vinculada al reino, mientras que el resto del territorio pasó a la corona de Castilla, que lo entregó al Señor de Vizcaya. Sin embargo, en el año 1116, durante el reinado de Alfonso I de Aragón, muchos territorios guipuzcoanos volvieron al reino de Pamplona, que se separaría de Aragón unas décadas después.

En el año 1180 el rey Sancho VI de Navarra funda una villa en torno al monasterio de San Sebastián para convertirlo en puerto marítimo de su reino, sustituyendo al puerto de Bayona, cegado por la arena. Sin embargo, en el año 1200 el Señor de Guipúzcoa rindió vasallaje al rey Alfonso VIII de Castilla, presionado por la fuerza militar. En cualquier caso, los comerciantes guipuzcoanos se acostumbraron rápidamente al cambio, sirviendo de salida al mar al reino de Castilla, más extenso y en plena expansión. Durante esta época llegan a la villa gascones de Francia, atraídos por el comercio.

Los reyes de Castilla continuaron fundando otras villas marineras a partir de los núcleos de la costa: Fuenterrabía, Guetaria, Motrico y Zarauz, siguiendo el modelo del fuero de San Sebastián. El reino de Castilla también necesitaba de puertos para dar salida a sus productos, construir bases navales o el desarrollo de la pesca o la caza de la ballena.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

San Sebastián se asienta a orillas del Mar Cantábrico, disponiendo de amplias playas y un puerto natural al abrigo del monte Urgull. La villa se extiende entre los ríos Bidasoa y Oria. En la cima del monte Urgull se alza el Castillo de la Mota, que los sucesivos monarcas han cuidado y ampliado sus fortificaciones.

El núcleo original de la villa se encuentra en torno al monasterio de San Sebastián, que se encuentra en decadencia y en medio de pleitos eclesíasticos, dependiendo de la diócesis de Pamplona, gobernada por el obispo Pedro Jiménez de Gazólaz.

SOCIEDAD CAINITA

Aunque la villa de San Sebastián ha sido fundada hace apenas unas décadas, la presencia de los Cainitas en la zona es anterior. A mediados del siglo XII un grupo de Cainitas de la Orden de las Cenizas Amargas llegó a la zona en busca de un refugio para sus reliquias. Siguiendo el Camino de Santiago desde Francia, consideraron que los Señoríos de Vizcaya y Guipúzcoa resultaban adecuados para sus fines, y adquirieron tres castillos, dos en la costa del mar Cantábrico y uno en el interior de Álava, apartados del Camino de Santiago.

Sin embargo, pocos años después de asentarse en la zona, la Orden de las Cenizas Amargas se enfrentó a un serio desafío, encontrándose con un nido de infernalistas Baali, que habían ocupado unas grutas que dominaban la Bahía de Vizcaya. No quedó claro si los demoníacos vampiros habían seguido a la orden o ya se encontraban instalados allí, pero la lucha que estalló entre ambos bandos fue feroz y sin cuartel.

Los caballeros de las Cenizas Amargas consiguieron destruir a los Baali, pero sus enemigos tuvieron tiempo de invocar la ayuda de sus amos para que los vengaran, y una monstruosa serpiente de mar surgió de las profundidades y destruyó uno de los castillos de la orden, matando a casi todos sus moradores antes de regresar al mar. Ahora las ruinas se alzan solitarias y desatendidas, aunque de vez en cuando cobijan en ellas a refugiados solitarios.

Los supervivientes de la debacle se refugiaron en los otros dos castillos de la orden, pero la batalla no había pasado desapercibida para los Cainitas locales. Lope de Ezquerria se presentó en el Castillo de la Mota, y ofreció su ayuda a los caballeros, agradecido por haber destruido a los infernalistas. De esta manera, ambas facciones establecieron una alianza.

El desarrollo de San Sebastián a finales del siglo XII ha beneficiado a la Orden de las Cenizas Amargas, que utiliza los puertos del norte para trasladar reliquias y tesoros a sus posesiones en Escocia.

Actualmente el Castillo de la Mota está gobernado por Íñigo López, un Caballero del Grial, que guió a la orden hasta la península ibérica, donde se encontraban las propiedades de su familia, y sus dos chiquillos. Como es habitual en la Orden de las Cenizas Amargas, está acompañado de un séquito de servidores.

VITORIA

Las tierras de Álava fueron habitadas por diversos pueblos antes de la llegada de los romanos, que construyeron una calzada que unía Asturica (Astorga) con Burdigala (Burdeos). Tras la crisis y caída del Imperio Romano, el territorio se convirtió en una zona marginal, situada entre visigodos y francos. A partir del siglo VIII el territorio quedó expuesto a numerosas incursiones de los musulmanes, por lo que recibió a numerosos refugiados cristianos del sur. Durante esta época Álava se encontraba bajo la influencia de los reyes de Oviedo, que en el siglo IX lo convirtieron en un condado, que pasaría a formar parte de Castilla, aprovechando la revuelta de los nobles locales. Sin embargo, el territorio permanecería en litigio durante los siglos siguientes, pasando de manera alternativa a los reyes de Castilla y Navarra.

La villa de Vitoria o Nova Victoria fue fundada por el rey Sancho VI de Navarra en el año 1181, en un lugar anteriormente llamado Gasteiz, ante la necesidad del monarca navarro de crear una línea defensiva ante el reino de Castilla, ya que acababa de ocupar esos territorios aprovechando los conflictos en el reino castellano durante la minoría de edad de Alfonso VIII. La nueva villa entró en conflicto con la vecina Armentia.

El poblado de Gasteiz ya contaba con una muralla defensiva, que fue fortificada y ampliada. En el año 1199 el rey Alfonso VIII de Castilla asedió Vitoria durante meses hasta conseguir su capitula-

ción, pasando a depender del reino castellano. Tras la conquista, la villa fue extendida hacia el oeste.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

La villa de Vitoria se encuentra en el interior de un recinto amurallado, y se encuentra en reconstrucción tras un incendio en el año 1202. Tras la conquista castellana, la villa atrae a comerciantes castellanos y judíos, que se unen a la población.

La iglesia de Santa María de Vitoria también está siendo reconstruida, y se ubica en el suroeste de la villa, en la parte más elevada de una colina, formando parte de la muralla y contribuyendo a la defensa.

La iglesia de Vitoria depende de la diócesis de Calahorra, gobernada por el obispo Jerónimo Aznar.

SOCIEDAD CAINITA

En el siglo XII llegó al territorio de Álava doña Alicia de Brie, una antigua Capadocia de la Orden de las Cenizas Amargas, acompañada de su séquito. Alicia (que originalmente había sido Abrazada en Oriente Medio en los primeros tiempos del cristianismo, aunque había cambiado su identidad en varias ocasiones), traía con ella una colección de numerosas reliquias y objetos antiguos, y dispuso la instalación de los seguidores de la orden en el territorio, instalando a los Caballeros del Grial en dos castillos en la costa. La propia Alicia reclamó para sí el Castillo de Lanos, donde se instaló con su séquito.

Poco después la Orden de las Cenizas Amargas entró en conflicto con un nido de vampiros Baali, a los que derrotó, aunque perdiendo uno de sus castillos. Sin embargo, la victoria también permitió una alianza con los Cainitas locales, representados por Lope de Ezquerria del clan Nosferatu.

Desde entonces la alianza entre ambos grupos ha fructificado, pues tanto Lope de Ezquerria como Alicia de Brie están interesados en mantenerse aislados y al margen de la política de otros vampiros. Cuando fue fundada la cercana villa de Vitoria, un ambicioso caballero Lasombra reclamó el dominio y se proclamó Príncipe del lugar, pero resultó destruido en el incendio del año 1202. Alicia siempre ha sospechado que Lope de Ezquerria se encuentra detrás del incendio, pero no ha hecho preguntas.

Para evitar que Cainitas de otros reinos volvieran a reclamar Vitoria, el antiguo Nosferatu Abrazó a una chiquilla, Galinda Gamboa, entre las víctimas del incendio de Vitoria, y la situó como Príncipe. Alicia pronto se sintió atraída por la joven neonata, a la que trata como una hija, y a la que ha aconsejado en el gobierno de su dominio.

Recientemente el territorio de Álava ha recibido nuevos visitantes. La Dama María de Ayala es una Cainita Malkavian procedente de Navarra, y que afirma ser hija de las hadas locales, habiendo venido para estar cerca de su familia. Por otra parte, Alicia también ha recibido una petición de ayuda de Sorgina, una hechicera Lhiannan que huyó de la destrucción de su santuario en las montañas. Alicia se ha mostrado interesada por el conocimiento de Sorgina sobre los espíritus locales y le ha concedido cobijo, y ambas Cainitas han

comenzado una amistad basada en su amor por el saber.

De esta manera las cuatro principales Cainitas de Álava forman una alianza unida contra potenciales amenazas, que han bautizado informalmente como “El coloquio de las damas de Álava”. A menudo suelen reunirse en Vitoria para departir de los asuntos del dominio o disfrutar de su mutua compañía.

INTRIGAS VIZCAÍNAS

La Orden de las Cenizas Amargas: El escenario del Señorío de Vizcaya ofrece una posibilidad para que los personajes formen parte de la Orden de las Cenizas Amargas, interpretando a esta misteriosa secta de vampiros que custodian antiguas reliquias y que han creado una orden de caballería para protegerse y llevar a cabo sus enigmáticos objetivos. Los personajes pueden convertirse en aspirantes al Abrazo del Grial, o simples buscadores de reliquias, además de proteger a la orden de posibles amenazas.

La coleccionista: Alicia de Brie se unió a la Orden de las Cenizas Amargas tanto para buscar reliquias sagradas como para saciar su propia curiosidad. Además de los objetos que busca la orden, la propia Alicia busca libros y objetos para su propia colección de conocimiento espiritual y necromántico. Sus agentes recorren la península ibérica y podría contratar los servicios de los personajes. Otra opción es que otro Cainita sepa de un objeto que haya ido parar a manos de Alicia, y contrate a los personajes para recuperarlo.

El peligro de los extranjeros: Lope de Ezquerria y los Nosferatu vizcaínos y navarros se muestran reticentes a la presencia de otros Cainitas extranjeros en lo que consideran sus territorios. Un grupo de Cainitas procedentes de Castilla, Francia u otros lugares, busca refugio en el Señorío de Vizcaya, entrando en conflicto con Lope de Ezquerria y sus aliados. ¿Forman parte los personajes del grupo de refugiados y podrán ganarse la confianza del antiguo Nosferatu? ¿Son los personajes Cainitas vizcaínos y no desean compartir su dominio con los extranjeros?

Aullidos en la noche: El Señorío de Vizcaya es un dominio peligroso, habitado por numerosos hombres lobo a los que no agradan los Cainitas. Además de conflictos puntuales, los Cainitas vizcaínos se enfrentan a otro peligro potencial. Sorgina llegó al Señorío de Vizcaya huyendo de los hombres lobo, tras haber profanado uno de sus lugares sagrados y robado algunas de sus reliquias, con las que se ganó la confianza de Alicia de Brie. Sin embargo, los hombres lobo no han olvidado, y todavía la buscan, tratando de recuperar lo que les fue robado.

LA CORONA DE NAVARRA

Reino de Teobaldo I “El trovador”, rey de Navarra, conde de Champaña y de Brie.

TEOBALDO I DE NAVARRA

Hijo de Teobaldo, conde de Champaña y de Brie, y de Blanca de Navarra, fue educado en la corte del rey Felipe II Augusto de Francia, al cuidado de la reina Blanca de Castilla. En 1216 heredó el condado de Champaña, aunque tuvo que luchar con su primo para poder reclamar sus dominios. En 1224 acompañó al rey Luis VIII de Francia en la guerra contra los ingleses y también en la cruzada contra los albigenses, aunque la abandonó al con-

cluir el servicio mínimo al monarca. En los años siguientes actuaría como negociador entre el rey de Francia y los nobles del Languedoc para poner fin a la cruzada en 1228.

A la muerte de Sancho VII el Fuerte, rey de Navarra, en 1234, recibió la corona del reino, al ser sobrino del monarca por parte de su madre, hermana de Sancho. Juró los fueros del reino y consolidó su corona mediante una serie de tratados con Castilla, Aragón e Inglaterra, reduciendo la importancia de la nobleza no hereditaria, y creando cuatro merindades con funciones fiscales y de orden público. Estableció sus leyes por escrito creando un "Cartulario Magno", y recopilando las tradiciones de la monarquía conocidas como "Fuero General".

En 1238 participó en la Cruzada de los Barones en Tierra Santa. A pesar de su derrota, las disputas entre los musulmanes le permitieron firmar la paz y obtener para los cristianos Ascalón, Belén y Jerusalén. Regresó de la cruzada en 1240 y pasa gran parte de su reinado en viajes entre Navarra y Champaña, manteniendo fuertes disputas con el obispo Pedro Jiménez de Gazólaz, quien ha amenazado con excomulgarlo.

El rey Teobaldo es conocido por su talento como trovador, y su corte se ha convertido en un refugio de artistas, compositores y juglares.

MARGARITA DE BORBÓN

El rey Teobaldo se ha casado en tres ocasiones: en 1220 con Gertrude de Dabo, a la que repudió; en 1222 con Agnes de Beaujeu, de la que enviudó; y en 1232 con Margarita de Borbón, hija de Archimbaldo VIII, sire del Borbonesado, y de Beatrix de Montluçon.

La reina Margarita aportó una gran dote a su matrimonio y ha procurado mantener una presencia discreta en la corte de su marido, aunque ha actuado como una regente capaz durante su ausencia, procurando mantener el reino apartado de la influencia de Castilla y aproximándose a Aragón. Al mismo tiempo, también ha rechazado las pretensiones de la orden de los templarios por adquirir más territorios en Champaña.

Aunque su marido procura pasar bastante tiempo en el reino de Navarra, la reina Margarita prefiere las tierras de Champaña y Francia, donde educa a sus hijos.

CAINITAS DE NAVARRA

Aimersent (Malkavian de 8ª Generación): Líder de los Apóstoles del Tercer Caín en Navarra.

Baiza (Nosferatu de 7ª Generación): La bruja de Baztán, Señora de los Nosferatu de Navarra.

Fortún López (Toreador de 8ª Generación): Representante Toreador de Pamplona.

Edunxe (Lhiannan de 7ª Generación): La Reina Ciega.

Fulgencio d'Idalia (Lasombra de 7ª Generación): Príncipe de Tudela.

Irene (Malkavian de 8ª Generación): Amante torturada.

Pedro de Ezquerria (Nosferatu de 8ª Generación): Representante de los Nosferatu de Pamplona.

Rafael de Corazón (Toreador de 5ª Generación): Representante de las Cortes del Amor.

Roque de Pamplona (Malkavian de 7ª Generación): Príncipe de los Locos.

El reino de Navarra fue creado al oeste de los Pirineos en el siglo IX, años después de la invasión musulmana de la península ibérica, en torno a la ciudad de Pamplona, que había sido el principal asentamiento romano en la zona. En su origen un condado disputado por francos y musulmanes, finalmente se consolidó como reino, iniciando su expansión territorial, llegando a abarcar casi todo el tercio central del norte de la península. Sin embargo, la fragmentación del reino y las ambiciones de sus vecinos detuvieron su expansión, quedando rodeado por Castilla y Aragón. Aunque los monarcas navarros siguieron contribuyendo a los esfuerzos de la Reconquista, en las últimas décadas han orientado su política a estrechar sus lazos con Francia.

El reino de Navarra se extiende al sur de los Pirineos, que dominan el territorio al norte del reino, con bosques de montaña y valles húmedos y lluviosos, donde el pastoreo y la madera proporcionan los principales recursos. Sin embargo, las precipitaciones descienden hacia el sur, donde el comercio en valles y colinas se concentra en torno a la capital, Pamplona. El clima más cálido del sur permite la ganadería y el cultivo de cereal.

PAMPLONA

La ciudad de Pamplona ha estado habitada desde hace milenios. Hacia el 1000 a.C. existía un asentamiento vascón llamado *Iruña* o *Bengoda*. En el año 74 a.C. el general romano Cneo Pompeyo Magno, en su guerra contra Quinto Sertorio, instaló un campamento militar en la zona a través de un pacto de amistad con los vascones, que pasó a ser la ciudad de *Pompaelo*, un enclave en las rutas de la Cordillera Cantábrica, *Caesaragusta* (Zaragoza) y la meseta.

Entre las leyendas de los Cainitas navarros se encuentra la de un antiguo Cainita conocido simplemente como "El Toro", y del que se dice que acechaba en la noche atrapando viajeros perdidos, desangrándolos y pisoteándolos hasta la muerte, de forma que los aterrorizados habitantes de Pompaelo hablaban de la presencia de un monstruoso toro o bisonte salvaje de los que entonces habitaban la zona. Es posible que este Cainita estuviera relacionado con algún culto pagano relacionado con los toros. De la misma forma, entre los vascones se dice que estaban presentes varios Cainitas de los clanes Lhiannan y Nosferatu, mientras que parece que los Malkavian llegaron con los romanos.

Tras la decadencia de los romanos, la ciudad de Pamplona experimentó un renacer con la llegada de los visigodos en el siglo V. Sin embargo, las relaciones entre vascones y visigodos no fueron buenas, y los vascones protagonizaron frecuentes revueltas. En el siglo VI el rey Leovigildo fundó la ciudad de *Victoriacum* para celebrar su victoria sobre los rebeldes de la zona. A principios del siglo VIII, los vascones se habían rebelado de nuevo en apoyo del noble Agila contra el rey Rodrigo, que se encontraba sofocando la rebelión, cuando comenzó la invasión musulmana y la nobleza local pactó pronto con los nuevos conquistadores. Pronto gobernaría la zona la familia de los Banu Qasi, un linaje vasco convertido al Islam.

El rey franco Carlomagno intentó apoderarse de la ciudad de Zaragoza en el año 778, pero fracasó, y en el viaje de retorno a su reino destruyó la ciudad de Pamplona, siendo su ejército atacado

por los vascones en la Batalla de Roncevalles. Poco después el emir de Córdoba recuperaba el poder en Zaragoza, e intentó tomar los territorios vascones, siendo enfrentado por Jimeno el Fuerte.

Las luchas entre francos y musulmanes provocaron la formación del reino de Pamplona en torno a la figura de Íñigo Arista, de la familia de los Banu Qasi, vasallo de los carolingios y del emir de Córdoba, pero mantenía la religión cristiana en su condado como "señor de los vascones." En el año 824, tras la segunda Batalla de Roncevalles, Pamplona y los dominios vascones al sur de los Pirineos se separaron de la influencia carolingia, a pesar de los intentos de restaurar su dominio.

En el siglo IX apareció en Pamplona el Príncipe Roque, del clan Malkavian. Los Cainitas de la ciudad habían sido destruidos o se habían trasladado a otros dominios. No está claro cuál era su origen, pero pronto recibió el apoyo de otros Locos, que lo trataban como una figura paterna. Al mismo tiempo, Nosferatu y Lhiannan habitaban entre los vascones, manteniendo sus antiguas costumbres, aunque la expansión del cristianismo y la llegada de peregrinos por el Camino de Santiago estaban debilitando su influencia sobre la población. En principio, el Príncipe de Pamplona respetó los límites de los dominios de las "brujas" de los valles y montañas de los Pirineos.

En el siglo X, el rey Sancho I Gárces rompió sus compromisos con el emir de Córdoba y los musulmanes, extendiendo sus dominios hasta el río Ebro con la ayuda del rey de Oviedo, Ordoño II, aprovechando la decadencia de los Banu Qasi de Zaragoza. Sin embargo, la expansión del reino de Pamplona fue frenada por los ataques de Almanzor y la ciudad fue completamente arrasada en el año 999.

El Príncipe Roque consiguió evitar la destrucción, ocultándose en las montañas durante los ataques musulmanes, fortaleciendo su relación con los Cainitas de otros clanes. No reaparecería en Pamplona hasta comienzos del siglo XII, cuando la reconstrucción de la ciudad estaba avanzada.

Durante el siglo XI comenzó un período de expansión para el reino durante el reinado de Sancho III, que aprovechó el debilitamiento del califato de Córdoba para extender sus dominios. Pero a su muerte, en el año 1035, su reino fue dividido entre sus herederos, y décadas después terminó pasando a la herencia de Alfonso I de Aragón. Sin embargo, a su muerte 1134, los nobles pamploneses elegirían a García Ramírez como monarca, restaurando el reino. Su sucesor Sancho VI se coronó como rey de Navarra. Pamplona fue reconstruida mediante varias cartas de repoblación. El núcleo original de la Navarrería volvió a alcanzar importancia como capital del reino, pero en el siglo XII surgieron otros dos burgos separados: el burgo de San Cernin y el burgo de San Nicolás, unidos por la autoridad del obispo de Pamplona, pero en la práctica rivales y enfrentados entre sí.

El Príncipe Roque reapareció en la Navarrería en 1134, pero no estaba sólo Alfonso de Nájera, un Cainita del clan Lasombra, se proclamó Obispo de Pamplona, ejerciendo su autoridad sobre el nuevo barrio de San Cernin. El Príncipe Malkavian se limitó a observar durante varias décadas y hacia 1170 el Obispo Alfonso y su séquito

simplemente desaparecieron. En su refugio sólo se encontraron cenizas y huellas de pezuñas de toro.

Tras la desaparición de su rival, el Príncipe Roque proclamó que su autoridad no sólo se limitaba a la Navarrería sino a todos los burgos, pasados y futuros, de la ciudad de Pamplona. Su corte fue reconocida y pronto comenzó a recibir embajadores de otros dominios, de los reinos cristianos y musulmanes.

Los conflictos de los burgos de Pamplona han continuado durante décadas, a menudo con tensiones que han degenerado de forma sangrienta. La formación del burgo de San Nicolás en 1189 añadió otra facción al conflicto, y en el año 1222 la iglesia de San Nicolás fue quemada por los vecinos de San Cernin.

Mientras tanto, Navarra se enfrentaba a un conflicto sucesorio y a las ambiciones de sus vecinos. Ante la muerte sin herederos del rey Sancho VII en 1234, el monarca quiso dejar el reino a Jaime I de Aragón, pero los navarros eligieron como sucesor a su sobrino Teobaldo, conde de Champaña.

Durante estos últimos años, la influencia de los Cainitas franceses no ha dejado de aumentar en Pamplona. Un ambicioso Toreador, llamado Baldomar, entró en negociaciones con las Cortes del Amor de Francia, con la intención de añadir Navarra a las posesiones francesas...y proclamarse Príncipe de Pamplona. El Príncipe Roque aguardó en silencio, y la noche después de la muerte del rey Sancho VII, Baldomar y sus partidarios simplemente desaparecieron. Desde entonces ningún otro Cainita ha vuelto a discutir su autoridad, ni siquiera los recién llegados de Francia.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

La ciudad de Pamplona se extiende sobre las dos orillas del río Arga y por ella también discurren sus afluentes Elorz y Sadar, en un valle fluvial rodeado de altos montes. De forma curiosa, la ciudad consiste realmente en tres ciudades, cada una con sus propios concejos, leyes, jurados (alguaciles) y representantes de la autoridad del rey. Los tres burgos se encuentran separados entre sí por murallas y puertas.

El burgo de la Navarrería, creado formalmente por el rey Sancho VI hacia 1150, está situado sobre la antigua Pompaelo romana, muy castigada por las sucesivas guerras y saqueos, quedando reducida a poco más que una aldea. Sus residentes son vasallos del obispo de Pamplona, y la mayoría son labradores o siervos, aunque se consideran los verdaderos pamploneses frente al resto de habitantes de otros burgos. En el burgo se encuentra la catedral de Santa María. En la Navarrería también se encuentra la aljama judía, cuyos habitantes pagan un tributo al rey de Navarra a cambio de su protección.

El burgo de San Cernin o de San Saturnino fue construido en 1129 por orden del rey Alfonso I de Aragón, y es un barrio habitado por artesanos, mercaderes y cambistas, muchos de ellos de origen francés o aragonés. Debido a su posición social ven con desprecio a los habitantes de otros burgos. La iglesia más importante del burgo es la de San Cernin, patrono de los orfebres.

El burgo de San Nicolás se construyó en el año 1189 por orden del rey Sancho VI de Navarra. En él también viven artesanos, mercaderes y cambistas, pero de origen navarro, que son excluidos por los

habitantes de San Cernin y no quieren mezclarse con los de la Navarrería. De hecho, San Saturnino y San Nicolás suelen hacer frente común, aunque en el año 1222 los habitantes de San Saturnino quemaron la iglesia de San Nicolás, que fue reconstruida recientemente.

Fuera del burgo se encuentra la Población Nova, un arrabal de jornaleros, campesinos sin tierra y desheredados.

La catedral de Santa María es muy antigua, remontándose a los tiempos de los visigodos, aunque ha sido sucesivamente destruida durante los saqueos de la ciudad. El templo actual es de estilo románico y fue construido a principios del siglo XII, durante el reinado de Alfonso I.

El obispo actual de Pamplona es Pedro Jiménez de Gazólaz, hijo de un noble navarro. Es un hombre enérgico, indomable y autoritario, que a menudo se enfrenta al rey por interferir en los asuntos de la Iglesia, e incluso ha amenazado con excomulgarlo. El carácter del obispo también se debe a su pertenencia a la Inquisición en la Sombra, lo que le ha llevado a ver las manipulaciones de los servidores del diablo en las acciones de quienes se oponen a la Iglesia.

SOLEDAD CAINITA

De la misma forma que la ciudad que gobierna, la corte del Príncipe Roque de Pamplona es un lugar extraño y conflictivo. El Príncipe Malkavian tiene una personalidad fluctuante, aunque la mayor parte del tiempo suele mostrarse cortés y atento, guardando silencio incluso ante las provocaciones. Sin embargo, quienes le rodean saben que es mejor no atraer su ira, que llega de manera implacable y silenciosa, más allá de la fachada imperturbable de Roque. Muchos de los Cainitas de su corte son Malkavian, bien descendientes suyos, como Irene, su chiquilla más reciente, u otros Locos que buscan su consejo, pues el Príncipe suele mostrarse generoso con su linaje.

Más allá de la corte del Príncipe en la Navarrería, el burgo de San Cernin ha sido tradicionalmente la sede de su principal oposición, aunque la reciente desaparición de Baldomar, el clan Toreador, parece haber tranquilizado los ánimos. Unos pocos Toreador todavía residen en el burgo, la mayoría habiendo llegado en los últimos años, entre ellos Fortún, un chiquillo de Baldomar y un trovador de talento, que en vida formó parte de la corte del rey Sancho VI. Aunque algunos Toreador le han animado a asumir el legado de su sire, Fortún se encuentra aterrado ante la posibilidad de enfrentarse al Príncipe Roque, y procura medir sus pasos.

Otros Toreador, atraídos por la corte del rey Teobaldo I, disfrutan del ambiente cortesano que ha creado a su alrededor, aunque la mayoría prefieren acompañarlo en sus tierras de Champaña. Entre estos Toreador se encuentra el joven Rafael de Corazón, un diplomático del Clan de la Rosa que ha viajado por las Cortes del Amor de Francia y ambiciona crear la suya propia en Navarra. Sin embargo, sabe que debe tener cuidado con el Príncipe de Pamplona, por lo que de momento actúa con cuidado, fomentando el panorama de las artes y sin mostrar ambiciones políticas.

El burgo de San Nicolás recientemente fue cedido como dominio a Pedro de Ezquerria, del clan Nosferatu, un gesto del Príncipe para calmar el rechazo de los Nosferatu navarros a los vampiros extranjeros, y como forma de conseguir apoyo frente a los Toreador

franceses. Pedro es un chiquillo de Lope de Ezquerria, Señor de Vizcaya, y al mismo tiempo también actúa como agente de "las brujas", entre las que se encuentra una venerable antigua de su clan, que reside en el valle de Baztán, y la llamada "Reina Ciega", una vampira del linaje Lhiannan, que ha pactado con los Nosferatu para conseguir sobrevivir frente a sus enemigos, principalmente los Gangrel de los Pirineos. Estas dos vampiras son la principal autoridad de los Cainitas paganos que todavía sobreviven en las montañas de Navarra, añorando tiempos mejores.

LA LEYENDA DE LOS AGOTES

En Navarra existe un grupo social marginado, conocido como los agotes (también conocidos como gafos, goys o cagots en Francia). Su origen no está muy claro, aunque los vascos afirman que son los descendientes de los visigodos que se instalaron en sus tierras, y que se comportaban con arrogancia y crueldad por lo que el Cielo los castigó con la lepra por no haber querido auxiliar a un peregrino perdido. Otros dicen que la lepra es el precio por los poderes que les ha dado el diablo. En cualquier caso, las comunidades de los agotes se han formado en los valles y montañas del este de los Pirineos: en Vizcaya, Navarra y Aragón.

Leyenda o no, ningún navarro ni vizcaíno con dignidad se relaciona con los agotes. Tienen sus propios pueblos y barrios, e incluso en las iglesias deben entrar por una puerta aparte. Sólo pueden contraer matrimonio entre ellos, no pueden usar tierras comunales, ni servir en el ejército o la Iglesia, e incluso se les niega el entierro en tierra sagrada, siendo acusados a menudo de brujería. En las ciudades deben llevar una prenda roja para indicar su presencia.

Los Cainitas conocen mejor el origen de la leyenda. Varios Nosferatu afirman que son descendientes de los esclavos paganos tomados en tiempos del cristianismo, que mantuvieron su origen infamante. Para los Nosferatu, y especialmente la Bruja de Baztán, que fue Abrazada entre ellos, los agotes son sus protegidos, y a menudo toman servidores entre el pueblo rechazado, protegiéndolo de la interferencia de otras criaturas sobrenaturales. Además, bajo la influencia de sus amos, algunos agotes han conseguido mantener muchas prácticas paganas, ofreciendo una devoción superficial al cristianismo para mantener las apariencias.

Por supuesto, no todos los agotes reciben estas atenciones sobrenaturales. La mayoría de ellos sufren suficientes estigmas sociales dedicándose a sobrevivir lo mejor que pueden.

TUDELA

La ciudad de Tudela es una población de origen incierto en el sur de Navarra, habitada por sucesivos pueblos durante milenios, que dejaron ruinas y restos de todo tipo, pero siempre fue una población poco importante. Cuando los musulmanes la conquistaron a comienzos del siglo VIII recibía el nombre de *Tutela*. En el año 802 fue fortificada y refundada como Al-Tutili por Amrus ben Yusuf, al servicio del emir al-Hakam I de Córdoba. Fue gobernada por Musa ibn Musa, del linaje vascón de los Banu Qasi, que rodeó el recinto de la ciudad con una muralla, y ordenó la construcción de una alcazaba y varias mezquitas. El crecimiento de Al-Tutili fue detenido por el saqueo de la ciudad a comienzos del siglo X por el rey Sancho I de Pamplona.

Tras la caída del califato de Córdoba a principios del siglo XI, Al-Tutili quedó bajo el dominio de la taifa de Zaragoza, que reconstruyó y amplió la ciudad por razones política y económicas. Repobló la zona con musulmanes, judíos y mozárabes. Cuando la taifa de Zaragoza se dividió en 1046 entre los hijos del rey Suleimán ben Mohammed, la taifa de Tudela pasó brevemente a su hijo Mundir ibn Hud, antes de ser reincorporada a Zaragoza.

La ciudad fue conquistada por Alfonso I de Aragón en 1119, que firmó una capitulación con los musulmanes permitiéndoles respetar sus propiedades fuera de las murallas, a cambio de entregar la alcazaba y abandonar la ciudad para vivir fuera de ella. Los musulmanes aceptaron y fueron confinados en el barrio extramuros de la Morería. Los judíos también fueron respetados, pudiendo mantener su aljama. Los habitantes de Tudela recibieron fueros y se convirtieron en capital de una merindad judicial, bajo el mando de un comandante militar.

Con Alfonso I llegaron Cainitas a la ciudad. El Obispo García de Navasilla, del clan Lasombra, no fue tan comprensivo, expulsando a los pocos Ashirra que quedaban en la ciudad, aunque respetó a los Cainitas cristianos de la zona, en su mayoría Malkavian y Nosferatu, tratando de congraciarse con ellos. Sin embargo, apenas diez años después, entró en conflicto con los Malkavian, un enfrentamiento que duró décadas, antes de que desapareciera en el año 1179.

Durante el siglo XII los reyes de Navarra alternaron sus residencias entre Navarra y Tudela. El rey Sancho VI la convirtió en su residencia permanente durante el invierno. Su sucesor, Sancho VII, nació y murió en la ciudad, restaurando la alcazaba y el puente.

Tras la desaparición del Obispo García, hubo algunos breves gobernantes entre los Cainitas. En el año 1197 Fulgencio d'Idalia, un Lasombra llegado desde Madrid, se convirtió en Príncipe de la ciudad, y hasta el momento ha conseguido sortear las numerosas intrigas tejidas a su alrededor.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

Tudela es una ciudad construida a ambas orillas del río Ebro. Los conquistadores han mantenido en gran medida el trazado de la antigua ciudad árabe, aunque han construido numerosas iglesias románicas. También se han construido varios hospitales y albergues gremiales. El área central de la ciudad es conocida como la Plaza de los Fueros y está rodeada por muchas callejuelas retorcidas. Un puente cruza el Ebro, y lleva al camino principal hacia Zaragoza. El puente tiene una construcción inusual, haciéndolo parecer raquítico e incapaz de soportar mucho peso, aunque esta apariencia es engañosa.

La alcazaba musulmana ha sido reformada y convertida recientemente, durante el reinado de Sancho VII, en un castillo medieval, situado en el monte de Santa Bárbara, con una muralla que también protege la nueva judería.

El barrio de la Morería acoge a la declinante población musulmana, incluido en un recinto amurallado y que cuenta con dos mezquitas.

Los judíos tudelanos llegaron a la ciudad en el siglo X y vivían en un extenso barrio conocido como Judería Vétula, formando la

aljama más numerosa de Navarra. Un miembro de la comunidad, llamado Benjamín, viajó por toda Italia, Grecia, Persia, Palestina e incluso llegó a las fronteras de China entre 1159 y 1173. Benjamín recopiló las notas de sus viajes en un libro llamado Massa'ot, donde describía las comunidades judías que encontró en su camino. Su libro es un valioso compendio de información sobre las gentes y culturas de tierras lejanas.

Desgraciadamente, desde la conquista cristiana, la convivencia entre judíos y cristianos ha sido difícil. En el año 1170 los judíos de Tudela, ante sus continuas quejas por los ataques de sus vecinos, fueron trasladados a una nueva aljama dentro de las murallas de su castillo. Sin embargo, ni siquiera ahí están seguros, habiéndose producido una matanza en el año 1235.

La catedral colegiata de Santa María de Tudela, terminada recientemente, es un templo de estilo románico cisterciense, sobre los cimientos de la antigua mezquita mayor.

La Iglesia de Tudela depende de la diócesis de Tarazona, gobernada por el obispo García II Frontín, consejero del rey Jaime I de Aragón, y procedente de una noble familia aragonesa que ya ha dado varios obispos a la diócesis.

SOLEDAD CAINITA

Desde la Reconquista cristiana, la secta de los Apóstoles del Tercer Caín, con gran presencia entre los Malkavian navarros, ha disfrutado de gran influencia en Tudela. Su líder Aimersent, es una manipuladora nata, utilizando las ruinas musulmanas de la ciudad para celebrar reuniones informales, y también es una Cainita ambiciosa, que se dedica a conspirar contra sus rivales de la Herejía Cainita, aunque desde su decadencia pasa más tiempo atendiendo los asuntos de Tudela. Recientemente consiguió destruir a varios Brujah judíos que todavía permanecían en la ciudad, y ahora trata de tomar el control de la judería.

El nuevo Príncipe de Tudela, Fulgencio d'Idalia, del clan Lasombra no tiene ninguna simpatía por la Herejía Cainita ni por los Apóstoles del Tercer Caín, en gran parte debido a la educación que ha recibido de su sire, Ambrosio Monçada de Madrid, y no piensa tolerar los intentos de convertir su dominio en una zona de guerra, aunque está dispuesto a expulsar a los Apóstoles por cualquier medio. Por su parte Aimersent se muestra indiferente, creyendo que los esfuerzos del Príncipe no tendrán más éxito que los de su fallido predecesor.

BENJAMÍN DE TUDELA

Hijo del rabino Jonás de Tudela y hombre culto y preparado, formado en Historia y conocedor de hebreo, arameo, griego, latín y árabe, además del romance navarro de su hogar, en el año 1159 emprendió un largo viaje como comerciante de piedras preciosas, tomando contacto con las comunidades judías que encontró en su camino.

En total visitó casi doscientas ciudades en Europa y Oriente, centrando su interés en la situación de los judíos, describiendo personas, centros de estudio, poblaciones, formas de vida, dificultades y éxitos. También menciona grandes acontecimientos políticos e históricos de su época.

Su Libro de Viajes (Séfer Masaot) se basa en las notas e impresiones

recogidas en su largo periplo desde Tudela, descendiendo por el valle del Ebro, y ascendiendo por la costa hasta entrar en Francia, donde embarcó en Marsella y se dirigió a Italia, donde se detuvo un tiempo.

En Salerno se dirigió a Corfú y atravesó Grecia, deteniéndose de nuevo en Constantinopla, de la que ofreció una viva descripción sobre las condiciones de sus habitantes. Embarcó de nuevo, visitando varias islas hasta llegar a Chipre, en manos de los cruzados, continuando su viaje hasta Tierra Santa, describiendo los lugares sagrados. Su viaje más allá de Mesopotamia y Persia es improbable, aunque se esforzó por recopilar noticias sobre las comunidades judías de Arabia, India, Ceilán, e incluso menciona la judería de Kai Fong en China.

A su regreso se detuvo en Egipto, donde describió las comunidades judías de El Cairo y Alejandría, desde donde embarcó hasta llegar a Sicilia y finalmente regresó a su hogar.

Se rumorea que Benjamín fue acompañado (o inspiró el viaje) de un Cainita judío también llamado Benjamín, que habría emprendido un viaje similar y recogido sus impresiones sobre las cortes nocturnas de los vampiros del Mediterráneo. Algunos creen que podría contener valiosos secretos, pero desde el último ataque contra la judería de Tudela, la obra se ha perdido.

INTRIGAS NAVARRAS

La Corte del Amor de Navarra: Los Toreador de Pamplona quieren crear una Corte del Amor en la ciudad, y para ello tratan de convencer al Príncipe Roque de que acepte a una Reina en la ciudad, como ocurre en varios dominios de Francia. El Príncipe dice que lo pensará, y una noche presenta en sociedad a una joven campesina (puede incluso ser un personaje jugador) Abrazada por uno de los Toreador contra su voluntad y para servir en sus juegos. Roque afirma que ésa será la "Reina de la Corte del Amor" y nombra a los personajes como sus servidores y cortesanos, ordenándoles su protección y educación. Varios Toreador se sienten insultados, pero ninguno se atreve a discutir la decisión del Príncipe Roque. Sin embargo, Roque se muestra protector hacia su reina, enseñándole a desenvolverse en la noche.

Viajes en la noche: Un Cainita les habla a los personajes sobre un vampiro judío llamado Benjamín, que habría recorrido las tierras conocidas en torno al Mar Mediterráneo y escrito una obra sobre las cortes Cainitas que visitó en sus viajes, además de los secretos de varios antiguos e incluso, según se dice, el santuario de un Antediluviano. Sin embargo, Benjamín desapareció tras un ataque contra la judería en Tudela en 1235. Para investigar la judería los personajes cruzarán su camino con los Apóstoles del Tercer Caín, que también buscan el libro. Su verdadero contenido, más allá de lo mundano o valioso, queda en manos del Narrador.

La guerra de los herejes: El Príncipe Fulgencio d'Idalia recluta a los personajes en su guerra particular contra los Apóstoles del Tercer Caín. Sin embargo, pronto resulta evidente que los herejes se encuentran más atrincherados de lo que parece en Navarra. El Príncipe de Tudela y los personajes pueden crear una alianza entre los Cainitas navarros para hacerles frente y desterrar su presencia, de una forma similar a la cruzada albigense.

Cosa de brujas: Un Nosferatu pide ayuda a los personajes. Los agotes de su pueblo han sido acusados de brujería por un sacerdote local, y ahora se encuentran presos en la residencia de un noble esperando a ser juzgados, y quizás arrojados a las llamas. Liberarlos no será tarea fácil, y puede que los personajes también terminen perseguidos, pues el sacerdote local trabaja

para la Inquisición en la Sombra. Sin embargo, si lo consiguen, serán recibidos por la antigua Bruja de Baztán, quien le ofrecerá su favor a cambio de su ayuda.

LA CORONA DE PORTUGAL

Reino de Sancho II "O Capelo", rey de Portugal, el Algarve y Silves

SANCHO II DE PORTUGAL

Hijo del rey Alfonso II de Portugal y la infanta Urraca de Castilla, nació en la ciudad de Coímbra, pasando sus primeros años bajo la tutela de los nobles Martim Fernandes de Riba de Vizela y Estevainha Soares da Silva.

Con trece años fue coronado rey de Portugal en 1223, después de que su padre muriera excomulgado por el Papa Honorio II y enfrentado a la Iglesia de Portugal, heredando las querellas de su progenitor. Sin embargo, no devolvió los señoríos y privilegios que su padre había arrebatado a los obispos y en 1231 la Iglesia colocó el reino de Portugal en interdicción y en 1234 el rey Sancho fue excomulgado. Envio diplomáticos a Roma para negociar y aligerar los efectos de la excomunión, prolongando su reinado.

A pesar de los problemas con la Iglesia, la reconquista portuguesa ha continuado. Sin embargo, Sancho no es un hábil estratega, y durante su reinado el protagonismo de la guerra contra los sarracenos lo desempeñan las órdenes militares y la nobleza. El Papa incluso emite bulas de cruzada para el reino de Portugal.

En 1245 contrae matrimonio con Doña Mencía López de Haro, una noble dama vizcaína, pero Alfonso, el hermano menor del rey, recurre al Papa Inocencio IV, quien anula el matrimonio y vuelve a excomulgar a Sancho, declarándolo depuesto como rey y nombrando sucesor a Alfonso. La nobleza y los eclesiásticos de Portugal se rebelan contra el monarca excomulgado.

MENCÍA LÓPEZ DE HARO

Es Hija de Lope II Díaz de Haro, Señor de Vizcaya, y de Urraca Alfonso, hija ilegítima del rey Alfonso IX de León.

Con diecinueve años se casó en 1234 con el noble Álvaro Pérez de Castro, como forma de terminar una disputa entre su padre y el rey Fernando III de Castilla.

Participó en las guerras contra los musulmanes junto a su marido. Tras la conquista de Córdoba en 1236, Álvaro Pérez fue nombrado comandante militar, y durante una visita al rey para pedirle víveres y recursos para aliviar la hambruna, dejó a su esposa en la fortaleza de Martos, al cuidado su sobrino Tello. Sin embargo, Tello decidió juntar a los guardias para realizar una incursión en territorio musulmán, dejando a Doña Mencía desprotegida. El rey moro de Arjona aprovechó la ocasión para atacar la fortaleza de Martos.

Cuando advirtieron la llegada del ejército musulmán, Doña Mencía y sus doncellas se vistieron con armas y armaduras y se situaron en las murallas de la fortaleza, mandando aviso a su sobrino del ataque. El engaño surtió efecto y los musulmanes se retiraron, creyendo que la fortaleza todavía estaba protegida por soldados y Tello consiguió regresar a tiempo de sorprender al enemigo. Advertido de lo que había ocurrido en Martos, Álvaro Pérez murió de un infarto durante el camino de regreso, en 1239.

Doña Mencía concertaría un nuevo matrimonio con el rey Sancho II

de Portugal, a pesar de las reticencias de una posible anulación, debido a que eran parientes en cuarto grado de consanguinidad, y el reino de Portugal se encontraba enfrentado con la Iglesia. Sin embargo, el deseo de ser reina pudo más y finalmente siguió adelante con el matrimonio en 1245.

Doña Mencía fue rápidamente rechazada por la nobleza y el pueblo de Portugal, tanto por la inferioridad jerárquica de la viuda, como por rodearse de cortesanos castellanos. Circuló el rumor de que el rey había sido hechizado por las artes de Doña Mencía. Ese mismo año, a petición de Alfonso, hermano menor del rey, el matrimonio fue anulado y Sancho II depuesto, iniciándose una guerra civil entre sus detractores y partidarios. También ese mismo año la reina fue secuestrada y llevada a un castillo en Vila Nova de Ourém.

EL REINO DEL ALGARVE

Los títulos de “Rey del Algarve” y “Rey de Silves” fueron utilizados por primera vez por Sancho I de Portugal en 1189, tras tomar la ciudad almohade de Silves, como una forma de añadir al título del monarca las conquistas que había efectuado. Los almohades recuperaron Silves en 1191 y el monarca dejó de utilizarlo. Sin embargo, cuando el califato almohade comenzó a desmoronarse en 1234, surgieron nuevas taifas y el territorio al sur de Portugal quedó incluido en la taifa de Niebla, cuyo emir Muza ibn Mohammed se proclamó “emir del Algarve”, designado la zona más occidental de Al-Ándalus (al-Garb, el oeste).

Durante el reinado de Sancho II de Portugal se conquistaron las últimas plazas del Alentejo y la mayor parte del Algarve al oeste del río Guadiana, quedando sólo pequeños enclaves discontinuos que quedaron separados de lo que quedaba de la taifa de Niebla. De esta forma pudo volver a utilizar el título de “rey del Algarve”.

El paisaje del reino del Algarve se caracteriza por suaves colinas y valles, a menudo salpicados de cultivos de árboles frutales. Sólo las sierras de Monchique y Caldeirao interrumpen el relieve relativamente llano. El clima es influenciado por los vientos del Atlántico y el Mar Mediterráneo, con veranos calurosos y secos e inviernos suaves y húmedos. El río Arade atraviesa la región desde la sierra de Caldeirao hasta desembocar en Silves, mientras que el río Guadiana constituye la frontera natural al sur.

CAINITAS DEL REINO DEL ALGARVE

Al-Cásim (Baali de 9ª Generación): *Esclavista de Silves.*

Ana de Silves (Brujah de 9ª Generación): *Conversa de Silves.*

Issa Al-Muzzafar (Torcedor de 9ª Generación): *Poeta Ashirra.*

Joao Afonso Alvares (Brujah de 8ª Generación): *Protector de Évora.*

Jonás (Capadocio de 10ª Generación): *Representante judío de Évora.*

Mohammed ben Faruk (Baali de 8ª Generación): *Sultán de Silves.*

Petrolina (Nosferatu de 7ª Generación): *Príncipe de Évora.*

ÉVORA

La historia de Évora se remonta a varios milenios, siendo un centro de construcción de megalitos en torno a los que hay asociadas muchas leyendas. En las cercanías había un antiguo castro que recibía el nombre de *Ebora* (Tejos). En el siglo I a.C. fue construida

una colonia romana, que fue elevada al rango de municipio por Julio César con el nombre de *Ebora Liberalitas Julia*, siendo integrada en la provincia de Lusitania en época del emperador Augusto. La ciudad se benefició de la construcción de varias obras públicas, entre ellas un templo corintio dedicado a la diosa Diana y al culto imperial, y en las épocas finales de la romanización, con la llegada del cristianismo, fue convertida en una diócesis. Los primeros Cainitas de la ciudad procedían de Emerita Augusta, principalmente del clan Lasombra. A menudo se enfrentaron a los vampiros lusitanos, principalmente del clan Brujah. Una vampira Lasombra conocida como Áurea, gobernó durante varios siglos la ciudad.

La ciudad languideció durante la caída del Imperio Romano, aunque la diócesis continuó existiendo. Durante este período Áurea abandonó la ciudad, dirigiéndose a Corduba. Una antigua Nosferatu, llamada Petrolina, y su prole, se asentaron entre las ruinas abandonadas.

Évora recuperaría su dinamismo con la conquista musulmana en el siglo VIII, siendo conquistada por Abdalaziz ibn Muza, recibiendo el nombre de *Yabura*, y pasando al señorío de Badajoz. En el año 913 el rey Ordoño II de Galicia cercó la ciudad y gracias al mal estado de las murallas romanas, la saqueó, masacrando a la población, retirándose con miles de cautivos. Poco tiempo después la ciudad sería repoblada y reconstruida.

Los Ashirra ocuparon Évora, nombrando como sultán a Abd al-Malik, del clan Lasombra. Sin embargo, casi todos los vampiros de la ciudad fueron destruidos en el saqueo de Évora en el siglo IX. Petrolina consiguió sobrevivir, aunque algunos de sus chiquillos quedaron expuestos a la luz del sol.

Tras la reconstrucción, Évora experimentó un nuevo período de esplendor económico y político, llegando a suplantarse la importancia de Beja, que había sido la ciudad más importante en la zona. La población se extendió más allá de las murallas, creando varios arrabales habitados por cristianos y judíos.

Los Ashirra regresaron, y Mohammed, un chiquillo del antiguo sultán Abd al-Malik asumió su puesto. Sin embargo, tras la caída del califato de Córdoba, Évora pasó a la taifa de Badajoz, encontrándose expuesta a los enfrentamientos entre los reinos musulmanes. Los portugueses aprovecharon la debilidad de sus enemigos y en el año 1165, el audaz caballero Geraldo Sempavor la conquistó, junto con otras localidades de la zona del Alentejo. El rey Alfonso I de Portugal le concedió su primera carta foral y estableció en la ciudad una orden militar llamada Orden de los Freires de Évora, bajo el mando de Gonçalo Viegas de Lanhoso. Esa orden, antecesora de la Orden de Avis, tuvo una importante función en la defensa de la ciudad y se instaló en el alcázar viejo. En el año 1211 la orden trasladó su sede a la villa de Avis, donde cambiaría su nombre.

Tras la conquista de la ciudad, el sultán Ashirra abandonó Évora, junto con varios de sus vasallos. Fue entonces cuando Petrolina decidió salir de la oscuridad y asumir la posición de Príncipe, actuando como mediadora entre los Cainitas cristianos y los musulmanes.

SOCIEDAD Y RELIGIÓN

La ciudad de Évora se encuentra en medio de una gran planicie

con colinas, con extensos cultivos de vid, cereales y arroz, y pastos y bosques de alcornoques, olivos y encinas. Todavía conserva gran parte del trazado musulmán, con dos alcázares, uno del siglo XI, y otro del siglo XII, que fueron construidos sobre la ciudad romana. La ciudad musulmana fue construida hacia el este de los alcázares.

En el siglo XI Évora se extendió más allá de las murallas. Al norte se encuentra el arrabal de San Mamede, convertido en morenía, donde habitan los musulmanes que quedan en la ciudad, y al oeste el arrabal de los judíos.

La catedral (Sé) de Santa María de Évora se comenzó a construir poco después de la conquista cristiana de la ciudad, siendo consagrada en 1204, aunque todavía no ha sido terminada. Se trata de un templo con elementos románicos y góticos.

El obispo actual es Martinho Pires, procedente de la noble familia de Oliveira, con gran influencia en la Iglesia de Portugal.

SOcIEDAD CAINITICA

Petrolina del clan Nosferatu ha asumido la posición de Príncipe simplemente por ser la opción más neutral para los vampiros de la ciudad. Los Cainitas cristianos, representados por el caballero Joao Afonso Alvares, del clan Brujah, están conformes con que sea una cristiana, aunque sea nominalmente, y se encargan de la protección de la ciudad. También hay unos pocos Cainitas judíos, representados por Jonás, del clan Capadocio.

En cuanto a los Ashirra, la mayoría huyeron de Évora tras la conquista, pero otros, como el poeta Issa al Muzzafar, representante Toreador de los vampiros musulmanes, o la esclava conversa Ana, del clan Brujah, son refugiados de Silves. Petrolina ha escuchado los relatos aterradores sobre la situación del dominio de Silves, donde al parecer el sultán y sus vasallos han caído en el diabolismo y prácticas más depravadas. Ha enviado a varios agentes que han confirmado sus sospechas y está planeando utilizar a las órdenes militares para que “limpien” la ciudad.

LA LEYENDA DE GERALDO SEMPAVOR

Considerado por algunos como el “Cid portugués”, Geraldo Galdes es una figura a medio camino entre la realidad y la leyenda surgida en medio de las batallas de la Reconquista, siendo conocido ya como Geraldo Sempavor (Geraldo Sin Miedo).

Por lo que se sabe de él, en sus orígenes fue un noble portugués del norte, de carácter fuerte y de trato difícil, que bien por voluntad propia, o quizás motivado por los conflictos con sus vecinos, pronto abandonó sus dominios para probar suerte en el sur de Portugal, en la guerra contra los moros, reuniendo a su alrededor una banda de mercenarios, proscritos, salteadores y aventureros.

Geraldo acompañó al rey Alfonso I de Portugal en la conquista de las regiones del Alentejo y Extremadura, ofreciéndose voluntario para conquistar la ciudad de Évora y otras ciudades vecinas. Utilizando como base de operaciones un antiguo castro romano, conocido hoy como Castelo do Geraldo, se introdujo furtivamente en la ciudad, ejecutó al gobernador moro y entregó la plaza al rey.

De personalidad imprevisible, fue un entusiasta partidario de la conquista de Badajoz en 1169, una campaña que se convertiría en un desastre

para el ejército del rey Alfonso I y para el propio Geraldo, que terminó perdiendo todas sus tierras excepto el castillo de Juromenha.

Su espíritu inquieto y aventurero no podía aceptar el retiro, así que, hacia el final de sus días, Geraldo viajó a Ceuta, en el Norte de África, en misión de espionaje para el rey Alfonso I, a quien le había recomendado la conquista de aquella plaza estratégica. Sin embargo, fue descubierto y murió a manos de los almohades.

Una figura recordada en Évora, Geraldo fue homenajeado situándolo en el centro del escudo de armas de la ciudad, montado a caballo y con la espada en ristre.

Entre los caballeros Cainitas, Geraldo es una figura controvertida. Hay Cainitas que lo consideran un aventurero imprudente y sin honor, mientras que otros, especialmente los Brujah, lo consideran un ejemplo de valor y audacia.

INTRIGAS ALGARAVÍAS

El gusano en Évora: Un vampiro Baali procedente de Xelbe se ha infiltrado en la ciudad de Évora, tratando de entorpecer los esfuerzos de la reconquista. Para ello trata de provocar un enfrentamiento entre Cainitas cristianos y Ashirra, y poner en duda la capacidad de la Príncipe Petrolina. Los personajes deberán desenmascararlo y arrojar luz sobre sus planes, así como arrancar las semillas de corrupción infernal que pueda haber plantado.

La reconquista de Xelbe: La Príncipe Petrolina de Évora está buscando apoyos para reconquistar Xelbe, no tanto de los mortales, como de los vampiros que habitan el dominio, que parecen haber caído ante el infernalismo, y recurre a los personajes para que la ayuden a reclutar una facción lo bastante poderosa como para acabar con los infernalistas. Los personajes deberán actuar como embajadores por diferentes dominios y tratar de mediar entre la desconfianza de facciones.

El final de la reconquista: Casi todo el Algarve ha sido ocupado, y sólo algunas plazas y fortalezas continúan resistiendo. Los personajes deben actuar como diplomáticos y conquistadores, tratando de ofrecer una paz honrosa a los Ashirra que permanecen en el territorio. Sin embargo, no será fácil. Una banda de los Leones de Rodrigo se dedica a sabotear los esfuerzos diplomáticos mediante sus algaradas en el Algarve.

Un nuevo Príncipe: Un grupo de Cainitas cristianos, vinculados con las órdenes militares, cuestionan la idoneidad de la Príncipe Petrolina, tanto por su bajo linaje, como por su sexo y su cristianismo primitivo. Estos Cainitas proclaman como Príncipe a uno de ellos, ante la oposición del caballero Joao Afonso Alvares, quien recluta a los personajes para hacerles frente y proteger la autoridad de la Príncipe. Los personajes deberán reunir apoyos, tanto entre vampiros cristianos, como musulmanes, para conseguir expulsar al nuevo “Príncipe” y sus partidarios de Évora.

EL REINO DE PORTUGAL

CAINITAS DE PORTUGAL

Balesquida (Lasombra de 8ª Generación): Líder de los Apóstoles de Caín de Lisboa.

Carmenita Yoryari (Ravnos de 7ª Generación): Líder de la familia Yoryari.

Filomeno Riveiro (Malkavian de 6ª Generación): Príncipe de Bra-

ga.

Galarico (Brujah de 5ª Generación): *Antiguo Príncipe suevo.*

Gomes de Sousa (Nosferatu de 8ª Generación): *Representante de la Príncipe de Évora.*

Gualdim Soares (Tremere de 8ª Generación): *Regente de Coímbra.*

Guilherme de Visu (Brujah de 8ª Generación): *Príncipe de Coímbra.*

Macario da Cunha (Brujah de 8ª Generación): *Príncipe de Lisboa.*

Mafalda Viegas (Toreador de 7ª Generación): *Príncipe de Oporto.*

Maria Nunes (Gangrel de 9ª Generación): *Representante Gangrel de Oporto.*

Musa ibn Yacub (Visir Banu Haqim de 8ª Generación): *Consejero del Príncipe de Coímbra.*

Nuno da Silva (Brujah de 7ª Generación): *Protector de Lisboa. Señor de la Palestra de Amílcar.*

Nyssa (Capadocia de 8ª Generación): *Investigadora de religiones.*

Rodrigo Toca (Lasombra de 11ª Generación): *Agente de los Amici Noctis.*

Teresa Sanches de Riba Douro (Ventrue de 9ª Generación): *Comerciante de León.*

Vicente Cardona (Lasombra de 10ª Generación): *Agente de los Amici Noctis en Lisboa. Aspirante a Príncipe.*

El reino de Portugal ("la tierra del puerto") se encuentra situado en la costa occidental de la península, y es el más reciente de los reinos cristianos, separándose del reino de León en 1139, teniendo que luchar en varias ocasiones contra los leoneses, tanto como contra los musulmanes, para mantener su territorio. Para protegerse, los reyes de Portugal han recurrido a la ayuda al Papa de Roma y a los cruzados del norte de Europa, por lo que la ayuda extranjera en la guerra contra el Islam siempre ha sido bienvenida. De hecho, los reyes de Portugal siempre han animado la presencia de los cruzados ofreciendo tierras y títulos, lo que también ha generado cierta desconfianza entre la nobleza portuguesa.

En las últimas décadas las relaciones entre Portugal y la Iglesia han sido muy tensas. En un intento de reducir la influencia eclesiástica en el reino, que había sido garantizada por los monarcas anteriores, los reyes Sancho I, Alfonso II y su hijo Sancho II, arrebataron privilegios y señoríos a la Iglesia, lo que les ha valido la excomunión. En estos momentos el rey portugués ha sido formalmente excomulgado y depuesto por el Papa Inocencio IV, y muchos vasallos se han alzado en armas en favor de su hermano Alfonso, llevando al país a una guerra civil.

La parte norte de Portugal, que se extiende entre los ríos Miño y Limia al norte y el río Duero al sur, es montañosa, con mesetas de altura considerable y valles profundos y estrechos. Al sur del río Duero el paisaje se suaviza progresivamente hasta el río Tajo, aunque con algunas sierras montañosas, mientras que más allá del río Tajo, el paisaje está lleno de llanuras y mesetas, con montañas de escasa importancia. Casi todos los sistemas montañosos se adentran en el interior de la península ibérica.

BRAGA

Braga surgió a partir de un asentamiento prerromano del siglo V a.C., construido en lo alto de una colina en el territorio de los brácaros, un pueblo de origen céltico. Las primeras expediciones romanas, dirigidas por Décimo Junio Bruto, llegaron en el año 136 a.C., entablado una batalla en las inmediaciones de la capital de los brácaros. De todas formas, el territorio no sería ocupado de manera efectiva hasta después de las Guerras Cántabras y la ciudad romana de *Bracara Augusta* sería fundada hacia el 15 a.C., expandiéndose durante sus primeras décadas, un crecimiento que no se detendría hasta el siglo III.

Sin embargo, pocos Cainitas romanos acudieron al noroeste de la península ibérica, temiendo la presencia de los vampiros prerromanos, especialmente Brujah y Lhiannan. En verdad, la ciudad de Braga constituyó un refugio para la anciana Yzabel, del clan Brujah, que aguardaba su momento antes de lanzar una ofensiva contra los vampiros romanos. La elección del lugar por parte de Yzabel se debía a la presencia de un manantial místico que proporcionaba visiones a quienes bebían de sus aguas.

Durante el reinado del emperador Diocleciano, en el siglo III, fue creada la provincia de Gallaecia en el noroeste de la península ibérica, y Braga se convirtió en su capital, y con la oficialización del cristianismo en el siglo IV se convertiría en una archidiócesis para las iglesias de la zona. La importancia de la ciudad fue reconocida por los invasores suevos en el siglo V, que convirtieron Braga en la capital de su reino.

La llegada de los suevos fue el momento que Yzabel aguardaba. Convocó a sus chiquillos y descendientes, y de esta manera bandas de vampiros Brujah se extendieron por el oeste de la península ibérica, atacando los dominios de los vampiros romanos. El furor de los Brujah y los suevos llevó a los hispanorromanos a pedir ayuda al emperador, que a su vez confió en sus aliados visigodos la pacificación de Hispania. A mediados del siglo V los suevos habían sido derrotados y confinados en el noroeste de la península.

Yzabel continuó luchando contra los Cainitas romanos, especialmente contra los Lasombra y Ventrue, destruyendo a varios de sus antiguos, y tratando de debilitar el creciente dominio visigodo introduciendo a sus servidores entre la nobleza y fomentando los conflictos sucesorios y rebeliones. Sin embargo, los Ventrue no se encontraban tan divididos. En el año 585, aprovechando la invasión del rey Leovigildo del reino suevo, un grupo de antiguos Ventrue de toda la península atacaron Braga, donde se habían reunido Yzabel y varios de sus chiquillos. Fue una batalla encarnizada, y aunque sufrieron graves pérdidas, incluyendo antiguos realmente poderosos que habían combatido en las Guerras Púnicas, los Ventrue consiguieron su propósito y destruyeron a Yzabel, cayendo sobre ella y despedazándola. Varios de sus chiquillos fueron destruidos o huyeron.

Aunque habían obtenido la victoria, los Ventrue no ocuparon Braga, sino que se retiraron de regreso a sus dominios. Quedaban muy pocos y su poder en el reino visigodo quedó debilitado, lo que permitió el ascenso y predominio de los Lasombra.

Tras la caída de Yzebel en el año 585, la situación vampírica al norte del río Duero era muy confusa, pero finalmente un antiguo del clan Malkavian tomó el poder en la ciudad de Braga y la convirtió en su dominio en algún momento del siglo VII. Este vampiro tomó el nombre de Filomeno Riveiro, aunque se cree que era mucho más antiguo, y que su sire era un Matusalén que se encontraba entre los druidas galos en el momento de la conquista romana.

Con la invasión musulmana en el siglo VIII, Braga fue conquistada y destruida en el año 715, debido a su importancia religiosa, recibiendo el nombre de *Saquiate*. La sede de la archidiócesis fue trasladada a Lugo. La presencia musulmana se mantendría hasta el año 868, cuando el rey Alfonso III de Oviedo consiguió conquistar Braga y el territorio al norte del Duero. El Príncipe Filomeno sobrevivió al saqueo de Braga, e impidió que los Ashirra se instalaran allí, acechándolos desde las sombras o enloqueciéndolos para que lucharan entre ellos. Asumió una identidad nueva como sultán, que abandonaría tras el regreso de los cristianos, procurando siempre mantenerse como el verdadero poder.

Braga volvió a ser destruida en el año 985 por el general Almanzor, que devastó varias ciudades de los reinos cristianos para tratar de invertir el avance de la reconquista cristiana. Sin embargo, el desmoronamiento del califato de Córdoba tras su muerte permitió que los reinos cristianos reconstruyesen sus fuerzas. Poco después Braga fue reorganizada y amurallada, al mismo tiempo que se construía la catedral y la ciudad se extendió alrededor de ella. La archidiócesis fue restaurada en el año 1070.

En el año 1096 el rey Alfonso VI de Castilla y León, como agradecimiento de la ayuda de varios nobles franceses, dio el condado de Galicia a Raimundo de Borgoña, casado con su hija Urraca, y el condado de Portugal a su hermano Enrique de Borgoña, casado con su hija Teresa, dividiendo de esta manera el antiguo reino de Galicia. La diócesis restaurada de Braga fue elevada a archidiócesis, lo que provocó los celos del arzobispo de Santiago, Diego Gelmírez, que robó las reliquias de los santos de Braga para reducir la importancia de la ciudad.

Durante este período varios Cainitas cristianos, especialmente Brujah y Toreador, acudieron a Braga. El Príncipe Filomeno los recibió con cortesía, pero en el año 1098 y tras recibir varios desprecios e incluso la proclamación de un nuevo Príncipe, el antiguo Malkavian realizó una purga, dejando bien claro quién era el verdadero señor de la ciudad. Durante varias décadas sólo el Príncipe y un pequeño grupo formado por sus descendientes, fueron admitidos en el dominio de Braga.

A la muerte del conde Enrique en el año 1114, su esposa Teresa y su hijo Alfonso Enríquez heredaron el condado de Portugal. Cuando Alfonso VII de Castilla y León y se proclamó emperador en el año 1139, su primo se proclamó rey de Portugal, estableciendo su capital en la ciudad fortificada de Guimaraes, no lejos del arzobispado de Braga. Posteriormente, con la ayuda de caballeros franceses e ingleses que partían a la Segunda Cruzada, conquistó la ciudad de Lisboa tras un terrible saqueo y trasladó a Coímbra la capital de su reino. Alfonso VII reconoció el título real de su primo, aunque manteniendo las obligaciones propias de un vasallo, por lo que librarse de

la dependencia leonesa se convertiría en el principal objetivo de los reyes de Portugal. Alfonso I sometió su reino a la autoridad del Papa Lucio II, comprometiéndose a pagarle un tributo. Tras la muerte de Alfonso VII, el rey de Portugal consideró terminado su vasallaje.

Braga se convirtió en la capital eclesiástica del nuevo reino. Varios Lasombra intentaron congraciarse con el Príncipe Filomeno, pero éste los rechazó, de la misma forma que había hecho con Brujah y Toreador. En gran parte aislado, durante un tiempo desapareció, dejando los asuntos del dominio en manos de uno de sus chiquillos, antes de reaparecer hacia 1230.

De la misma forma que los primeros reyes de Portugal trataron de aproximarse a la Iglesia, los últimos monarcas trataron de recuperar los privilegios que le habían otorgado, provocando su excomunión. Los arzobispos de Braga se convirtieron en los portavoces de la oposición eclesiástica a la autoridad real. El arzobispo Estevao Soares da Silva se enfrentó a los reyes Alfonso II y Sancho II, llegando a ser expulsado de su archidiócesis por los caballeros del rey, lo que provocó la excomunión del monarca.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

La ciudad de Braga se encuentra situada en un territorio de sierras, bosques y valles, con campos de labranza. El recinto de la ciudad se encuentra rodeado por una doble muralla, construida en el siglo XI. Siendo la principal archidiócesis de Portugal, está llena de iglesias y edificios eclesiásticos, algunos remontándose hasta el siglo VI, aunque inevitablemente han sufrido daños durante los saqueos de la ciudad y han tenido que ser reconstruidos. Las órdenes militares, como los Templarios, tienen propiedades en Braga.

La catedral (Sé) fue construida sobre los cimientos del antiguo mercado romano y sobre el templo de Isis, y comenzó a ser construida en 1128, aunque resultó parcialmente destruida en un terremoto, y las obras de reconstrucción todavía no han terminado. Se trata de un templo románico, con influencia de los benedictinos de Cluny.

El actual arzobispo es Joao II Egas, que fue elegido recientemente, tras la deposición del rey Sancho II, que había tratado de influir sobre sus predecesores. El actual arzobispo es partidario del rey Alfonso III, hermano del monarca, que fue proclamado rey tras la reciente excomunión y destitución de Sancho.

SOCIEDAD CAINITA

El Príncipe Filomeno Ribeiro, del clan Malkavian, que ha reaparecido recientemente, es el Príncipe de Braga desde la época del reino visigodo, cuando acudió aliado con los Ventrué, al santuario de la Matusalén Yzebel, conocida por sus dones de profecía que le permitían anticiparse a los movimientos de sus enemigos. Sin embargo, su don no le permitió evitar la Muerte Definitiva cuando sus enemigos cayeron sobre ella.

Filomeno había descubierto que el poder de Yzebel procedía de una cabeza de granito, que le proporcionaba el don de la profecía a su poseedor a cambio del sacrificio de inocentes, así que la robó de su santuario y la Matusalén fue sorprendida por los Ventrué.

Tras la batalla, el antiguo Malkavian se instaló en la ciudad de Braga y la convirtió en su refugio, ocultando el ídolo en un pozo

oculto bajo la catedral de Braga, y lo ha utilizado periódicamente, arrojando sangre inocente a sus aguas, especialmente de niños, que conceden el don de la profecía a quien bebe de ellas.

En el año 1211 la antigua Ayzebel, una chiquilla de Yzebel, atacó la ciudad de Braga, tratando de recuperar el legado de su sire, pero Filomeno y su proge nie la estaban aguardando y la destruyeron, aunque el Príncipe cayó en letargo debido a la dura batalla.

Desde su despertar, Filomeno parece más sereno y tranquilo, y tras la destrucción de varios de sus chiquillos, se ha mostrado dispuesto a abrir su ciudad a otros Cainitas. Los Príncipes de dominios cercanos de Galicia, León, y Portugal se han mostrado sorprendidos por la llegada de sus embajadores. Teresa Sanches, una comerciante Ventru e procedente de León, ha acudido a Braga dispuesta a hacer negocios con Braga en nombre de Juan Miguel Ramírez, Príncipe de Valladolid, aunque duda de las intenciones de Filomeno.

LA LEYENDA DEL PÍO LATROQUINIO

Corrían los últimos meses del año 1102. Poco después de su elección como obispo de Compostela, Diego Gelmírez viajó a Portugal, con el objetivo aparente de visitar las propiedades del obispado compostelano en el lugar. Fue recibido con todos los honores por el arzobispo Giraldo de Braga, cediéndole sus propios aposentos en su palacio.

Sin embargo, el obispo Gelmírez tenía otros motivos, y excusándose en que los santos de Braga no recibían el trato debido, despojó varias iglesias bracarenses de las reliquias de varios santos, entre ellos San Víctor, Santa Susana, San Cucufate, San Fructuoso y San Silvestre.

Cuando las gentes de Braga descubrieron el robo, ya el obispo compostelano había emprendido el viaje de regreso por caminos secundarios para evitar ser interceptado, confiando la custodia de las reliquias a uno de sus arcedianos mientras él seguía otra ruta.

Al llegar a Santiago de Compostela, Diego Gelmírez llevó a las reliquias hasta la catedral, acompañado de una multitud, justificándose en que había recuperado el recuerdo de aquellos santos del olvido y la oscuridad.

De esta manera Diego Gelmírez redujo la importancia de la archidiócesis de Braga, mientras al mismo tiempo engrandecía Compostela, que se convertiría en arzobispado en 1120.

Circulan rumores entre los Cainitas de que el Príncipe Filomeno Riveiro, cada vez más molesto por la creciente aura de fe que se extendía por la ciudad de Braga, dificultando sus movimientos, fue uno de los inductores del robo de las reliquias, que le permitió acceder a lugares que anteriormente le estaban vedados. El hecho de que ni el arzobispo Giraldo ni sus sucesores hicieran intentos de reclamar la devolución de las reliquias resulta bastante significativo para quienes defienden esta teoría.

COÍMBRA

La ciudad de Coímbra remonta sus orígenes al asentamiento romano de *Eminium*, que comenzaría a cobrar importancia a partir del año 468, cuando la cercana ciudad de *Conimbriga* fue arrasada por los suevos, y muchos de sus habitantes huyeron a *Eminium*, donde se trasladaría también la diócesis.

No está claro si había Cainitas presentes ya en *Eminium* o *Conimbriga*, pero parece que una banda de vampiros Brujah acompañaba a los suevos, asentándose en la zona, que utilizarían como base

para sus correrías. Sin embargo, hacia finales del siglo VI del grupo original sólo quedaba Reciaro, que gobernaba como un Príncipe guerrero, atacando otros asentamientos cercanos en ocasiones, a los que sometía o imponía tributo.

Reciaro fue destruido en algún momento del siglo VII, pero su muerte no fue debida a sus rivales, sino a los propios mortales de los que abusaba. Durante el día un grupo de cazadores prendió fuego a su refugio y lo aguardaron fuera, atravesándolo con lanzas bajo la luz del sol. El acto quedaría reflejado en una leyenda local. Otros Cainitas huyeron para no sufrir el mismo destino.

En el siglo VIII, el rey visigodo Witiza convertiría *Conimbriga* en la sede de un condado para su hijo Sisebuto, pero apenas unas décadas después los musulmanes ocuparon la ciudad, que pasó a llamarse *Qulumriyya* y a convertirse en un importante centro comercial entre el norte cristiano y el sur musulmán. Entre los Ashirra pasó a ser gobernada por Musa ibn Yacub, un visir de los Banu Haqim. Aunque la ciudad fue tomada temporalmente por los cristianos en el año 871, los musulmanes consiguieron recuperarla, y los ataques contra los reinos cristianos en el siglo X impedirían que volviera a ser conquistada hasta el año 1064 por el rey Fernando I de León, que dejó a un mozárabe llamado Sisnando Davidiz como gobernador. Con la creación del condado de Portugal, en 1096 el conde Enrique de Borgoña y su esposa Teresa convirtieron la ciudad en su residencia, concediéndole su primer fuero en 1111.

Los Ashirra resistieron la llegada de los Cainitas, hasta que el sultán Musa fue desafiado por un caballero del clan Brujah llamado Guilherme de Viseu. Guilherme se comprometió a respetar a los musulmanes, vivos y no muertos, si vencía, y que se retiraría de Coímbra con su mesnada para no regresar jamás si era derrotado. El sultán aceptó el desafío, y ambos vampiros lucharon durante la mayor parte de la noche, hasta que Guilherme consiguió vencer a su rival.

De esta manera Guilherme se convirtió en Príncipe sobre vasallos en gran parte musulmanes. Carlos de Tolosa, el Príncipe Torreador de Oporto, a quien había jurado vasallaje, le exigió que expulsara a los Ashirra y que reconociera su dominio sobre Coímbra. Guilherme se negó, y hubo tensión entre ambos dominios hasta que finalmente el Príncipe de Oporto fue destruido en el año 1143. A partir de entonces los Brujah portugueses, liderados por Nuno da Silva, tomarían la iniciativa en las campañas de la reconquista.

Guilherme resultó inesperadamente beneficiado con la independencia de Portugal, cuando el rey Alfonso I Enríquez convirtió Coímbra en la capital de su reino, levantando murallas y fortalezas que serían continuadas por sus sucesores. Sin embargo, mientras otros vampiros acompañaban a los ejércitos que avanzaban hacia el sur, conquistando territorios musulmanes, Guilherme abandonó sus empresas guerreras poco después de llegar al poder, actuando como mediador entre Cainitas cristianos y Ashirra musulmanes, atrayéndose rencores entre los extremistas de ambos bandos.

A medida que la reconquista avanza hacia el sur, Coímbra comienza a perder importancia, y en la corte portuguesa comienza a proponerse el traslado de la capital del reino a Lisboa, una ciudad más grande y con una posición más estratégica.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

La ciudad de Coímbra fue construida sobre el río Mondego, conservando todavía varias estructuras de época romana, como su acueducto. La ciudad alta o almedina, situada sobre un monte, es la residencia de los aristócratas de la corte real y los eclesiásticos, mientras que en la base del monte junto al río se construyó la ciudad baja, con barrios comerciales y artesanales, rodeados de granjas y campos de labranza. Junto al monasterio agustino de Santa Cruz se encuentra una judería y una morería.

La catedral (Sé) de Coímbra comenzó a construirse en 1146 sobre los restos de la anterior, ya muy deteriorada. Se trata de un templo románico construido por arquitectos franceses.

El obispo actual de Coímbra es Dom Tibúrcio, que fue canónigo y tesorero de la catedral de Palencia. Debido a las discordias entre el rey Sancho II y la Iglesia, el nuevo obispo retrasó su llegada a Coímbra hasta 1237, cuando recibió la orden impuesta del Papa Gregorio IX. Participó en el concilio de Lyon de 1245 y fue quien trajo a Portugal la bula del Papa Inocencio IV que depuso al rey.

SOLEDAD CAINITA

La ciudad de Coímbra se encuentra en manos del Príncipe Guilherme de Viseu desde la reconquista cristiana. En aquellos momentos el Príncipe llegó acompañado de su sire, Nuno da Silva, quien dejó la conquista de la ciudad en sus manos, y de repente se encontró con un poder inesperado. Otros Cainitas más veteranos bien podrían haberle arrebatado el dominio con poco esfuerzo.

Sin embargo, el sultán Musa ibn Yacub de los Banu Haqim supo percibir el cambio de la política, y se dejó derrotar por el joven Brujah, ganándose su confianza y convirtiéndose en su consejero de mayor confianza. De esta manera Musa no sólo gobierna a la comunidad musulmana de los Ashirra que quedan en Coímbra, sino que también asesora a Guilherme en otros muchos asuntos, siendo el verdadero poder tras el trono. Sin embargo, con el paso del tiempo, entre ambos Cainitas se ha forjado una duradera amistad, y simplemente ambos complementan sus esfuerzos en beneficio del dominio. La actitud mediadora de Guilherme entre otros Príncipes y sultanes ha permitido solucionar conflictos sin derramar sangre. Por supuesto, no todos ven con buenos ojos esta relación, y algunos Cainitas de Coímbra, especialmente los cristianos, preferirían que el Príncipe prescindiera del consejo del Ashirra.

La mayor parte de la población vampírica de Coímbra está compuesta por vampiros Brujah y Banu Haqim, aunque también hay algunos Capadocios, Lasombra y Toreador en el dominio. Recientemente un caballero llamado Gualdim Soares llegó en representación del clan Tremere, pidiendo permiso para establecerse en Coímbra, y aunque con cierta desconfianza, el Príncipe ha aceptado su petición, en gran parte debido a su conocimiento de las artes de la caballería.

LISBOA

La situación de Lisboa en el estratégico estuario del Tajo (Mar da Palha) pronto provocó la aparición de una factoría fenicia llamada Alis Ubbo (Puerto Seguro) ya hacia el siglo IX a.C, aunque

la leyenda romántica sugiere que fue fundada por el héroe aqueo Ulises. Con el tiempo pasaría a estar bajo el control cartaginés. Con la llegada romana a Lusitania, el enclave de Olissipo se aliaría con los romanos, dirigidos por Décimo Junio Bruto, luchando contra las tribus célticas del norte, que asolaban la zona con sus incursiones. Como recompensa, recibieron el título de ciudadanos romanos y una amplia autonomía dentro de la provincia de Lusitania.

Algunos eruditos creen que fue por esta época cuando llegaron los primeros vampiros a Olissipo, pero su presencia no ha sido confirmada, y se cree que estos primeros colonos habrían sido destruidos o expulsados con las invasiones germanas.

En el siglo V, los invasores vándalos y alanos saquearon Olissipo antes de retirarse al Norte de África. El rey suevo Valia la saqueó nuevamente en el 419 y finalmente fue integrada en el reino suevo en el año 469, cayendo a su vez en manos de los visigodos durante el siglo VI, que la bautizaron como Ulishbona. Durante esta época conflictiva Lisboa perdió sus lazos políticos con Constantinopla, pero no los comerciales. Mercaderes griegos, sirios, judíos y de otros lugares de oriente formaron comunidades, intercambiando los productos locales con los del Imperio Bizantino, África y Asia.

Por lo que se sabe, los aliados de la Matusalén Yzebel estuvieron presentes durante el saqueo de Olissipo en el año 419. El guerrero Galarico, del clan Brujah, asumió el control de la ciudad, que permanecería en sus manos hasta que cayó en letargo hacia el año 585, luchando contra los Ventrue. Fue sucedido por su chiquillo Redamaro, que resultó destruido durante la invasión musulmana del siglo VIII.

Los musulmanes rebautizaron la ciudad como Al-Ushbuna, y la convirtieron en un centro administrativo y comercial para el valle del Tajo. Con los musulmanes llegaron los vampiros Ashirra, principalmente Assamitas y Lasombra, que dejaron su impronta en la ciudad. El sultán Mohammed de al Ushbuna, del clan Lasombra, se convirtió en el gobernante vampírico, fomentando su prosperidad y convirtiéndola en un gran centro administrativo y comercial que llegó a tener cerca de 100.000 habitantes en el siglo X. No obstante, una minoría cristiana mozárabe permaneció en Lisboa, trasladando los restos de San Vicente, que se convertiría en su patrón. También se formó una comunidad judía, reforzada por los mercaderes que llegaban a la ciudad.

La ciudad también se convirtió en un importante mercado de esclavos, y algunos de ellos terminaron siendo convertidos en administradores por sus amos y ocupando posiciones importantes en la ciudad, especialmente durante el período de las taifas.

Con el inicio de la Reconquista cristiana, Lisboa sufrió no sólo los ataques de los reinos del norte, sino también de los vampiros. La ciudad fue saqueada por primera vez en el año 796, por las tropas del rey Alfonso II de Asturias. En el año 844 una flota vikinga cercó la ciudad, pero fueron rechazados por Alah ibn Hazme.

Desde comienzos del siglo X varios vampiros de los clanes Assamita y Brujah se organizaron contra la autoridad del sultán Mohammed, pero al principio sus revueltas fueron detenidas. Sin embargo, con la fragmentación del Califato de Córdoba a partir del año 1000, Mohammed resultó destruido durante la invasión cristiana de Al-

fonso VI de León del año 1093, que retuvo la ciudad durante dos años. Un grupo de los Cainitas conocidos como los Leones de Rodrigo cayeron sobre el sultán y sus consejeros, y prendieron fuego a su refugio. Durante las décadas siguientes los distintos vampiros lisboetas se enfrentarían entre sí, dando lugar a una larga serie de sultanes efímeros e inefectivos.

Con la fragmentación del califato de Córdoba en el siglo XI y las luchas intestinas, los notables de Al-Ushbuna oscilaron entre la obediencia a la taifa de Badajoz o a la de Sevilla, maniobrando para mantener su autonomía. La llegada de los almorávides detuvo las aspiraciones de independencia de la ciudad, que recuperaría su prosperidad al poco tiempo.

En el año 1147 el rey Alfonso I de Portugal aprovechó la llegada de una flota de cruzados que partían hacia Tierra Santa para atacar Lisboa, que cayó ante los cristianos el 23 de Octubre. Siguiéron cinco días de sangre, asesinatos y violaciones contra la población, sin distinguir entre musulmanes y cristianos. Más de 30.000 lisboetas fueron esclavizados. Muchos Ashirra musulmanes fueron destruidos, y los que no consiguieron escapar de la matanza, se encontraban demasiado debilitados ante la llegada de sus congéneres cristianos como para suponer una amenaza. Brujah y Lasombra se convirtieron en los principales poderes de la ciudad, pero fue finalmente Macario da Cunha, un joven Brujah, quien se hizo con el dominio y se convirtió en Príncipe, apoyado por su sire Nuno da Silva.

En principio nadie negó la reclamación del Príncipe Macario, pues los demás Vástagos estaban demasiado ocupados repartiéndose los despojos, mientras que otros vampiros prefirieron convertirse en cortesanos y consejeros, presionando al débil Príncipe cuando convenía a sus intereses. Un grupo de vampiros de la Herejía Cainita conocidos como los Apóstoles del Tercer Caín, predicaban su credo blasfemo abiertamente, sin importarles la autoridad de Macario.

A pesar de los desafíos al Príncipe, Lisboa prosperó, convirtiéndose en un importante puerto marítimo, beneficiado sobre todo por el comercio y la ruina de los comerciantes germánicos, lo que atrajo a mercaderes —y vampiros— de toda Europa: genoveses, venecianos, holandeses e ingleses. Se fundaron astilleros para la construcción de más barcos comerciales y militares, esenciales para la protección del comercio de los piratas sarracenos. Durante esta época se desarrolló la carabela y las profesiones ligadas a la navegación, como carpinteros y marineros, que recibieron privilegios y protección, incluyendo la creación en Lisboa de un juez propio, el Alcaide do Mar, en 1242.

Durante el reinado de Sancho I, varios vampiros del clan Brujah se infiltraron en su círculo interno. La antigua Ayzebel, una chiquilla de Yzebel, sirvió como astróloga y vidente personal del monarca, ayudándole en su guerra contra los musulmanes. Los Brujah pretendían que Ayzebel también pudiera ayudar al monarca a debilitar la influencia de la Iglesia y la nobleza local, pero esas esperanzas murieron con el rey Sancho en el año 1211. Ayzebel desapareció ese año sin dejar rastro, como si se hubiera desvanecido de la faz de la tierra. En las últimas décadas, los sucesores de Sancho, Alfonso II y Sancho II, se han enfrentado con la Iglesia, pero sus esfuerzos han terminado arrastrando al reino a una guerra civil.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

La parte más antigua de Lisboa se encuentra a lo largo de las laderas empinadas del castillo de Sao Jorge, que había sido la fortaleza de los musulmanes. Se construyó en tiempos de Julio César y fue reforzado por los musulmanes para la defensa de la ciudad. Tiene tres torres, conocidas como Ulises, Albarram y Managen. Ahora es la residencia de los reyes de Portugal, y su fortaleza y aspecto siguen siendo un recuerdo de que el país sigue en guerra. Sin embargo, la guerra ya no es sólo contra los musulmanes. Muchos nobles y caballeros apoyan al rey Alfonso III contra su hermano excomulgado, Sancho II. Aunque el rey depuesto todavía tiene partidarios en la ciudad, cada día sus voces se escuchan menos.

Las calles de Lisboa resuenan con el clamor de pies con armadura, ya que caballeros portugueses y extranjeros llenan la ciudad. Una facción importante de los soldados son cruzados, muchos de ellos de las órdenes de Hospitalarios y Templarios, dedicadas a la lucha contra los musulmanes. Los reyes de Portugal premian a los cruzados generosamente, por lo que muchos han acumulado grandes riquezas e influencia.

La judería de Lisboa se encuentra en el centro de la ciudad, aislada del resto, con sinagoga, escuela, hospital, baños públicos, tribunal y prisión. Sin embargo, ya hay voces que piden su traslado a otro lugar. Al estar bajo la protección del rey Sancho, los judíos se encuentran expuestos a los ataques de sus detractores.

La Catedral (Sé) de Santa María es la iglesia más antigua de Lisboa, datando del año 306. Sirvió como mezquita para los musulmanes durante su ocupación de la ciudad. La fachada con sus torres y el enorme pórtico todavía tienen que ser reconstruidos, a pesar de las promesas de los mandos civiles y eclesiásticos. Fuera de lo que eran los muros viejos de Lisboa se encuentra la iglesia de Sao Vicente da Fora. La iglesia contiene la capilla mortuoria de los reyes de Portugal, así como un monasterio.

El obispado de Lisboa fue restaurado tras la conquista cristiana. Actualmente depende del arzobispado de Compostela. El obispo actual es Dom Airas Vasques, procedente de una ilustre familia de Galicia de las tierras de Limia, y sobrino del arzobispo de Compostela. Estudió entre los monjes agustinos y asistió al concilio de Lyon, donde defendió al rey Sancho II frente a los demás obispos portugueses. Mientras el conflicto político de Portugal no se resuelve, ha preferido permanecer en el extranjero.

SOCIEDAD CAINITA

La ciudad de Lisboa es muy importante para el clan Brujah, debido a la presencia de la Palestra de Amílcar, una institución académica y militar dirigida a la enseñanza de los jóvenes del clan. Varios antiguos Zelotes dan clases sobre diversas materias en el lugar. Sin embargo, su fundador, el venerable Amílcar, desapareció recientemente y según se dice, ha caído en letargo, dejando la Palestra en manos de su chiquillo, Nuno da Silva, un valeroso guerrero de la reconquista, que también es el responsable de haber tomado los dominios de Coimbra y Lisboa, gobernados por dos de sus chiquillos.

Nuno da Silva es un guerrero y estratega capaz, aunque prefiere

dejar la política en manos de su chiquillo, el Príncipe Macario da Cunha. En secreto también vigila el lugar de descanso del antiguo Galarico, uno de los chiquillos de la anciana Yzebel, que dormía bajo la ciudad de Lisboa hasta que despertó recientemente, confuso y en frenesí. Su chiquillo Amílcar intentó detenerlo, pero fue devorado por el ansia de sangre del antiguo, aunque su sacrificio consiguió hacerle recuperar el sentido. Ahora Nuno ayuda a Galarico mientras recupera fuerzas y se adapta al nuevo mundo en que ha despertado, haciéndolo pasar por un chiquillo suyo. El antiguo no pierde el tiempo, aprendiendo de todo lo que ocurre a su alrededor, y mostrándose interesado por la facción de los Prometeos. Sin embargo, la distracción de Nuno ha debilitado el poder de su chiquillo Macario, que ha quedado en manos de sus consejeros. Por ahora los demás Cainitas, aunque perciben la debilidad del Príncipe, observan y tantean, pensando en sustituirlo a largo plazo.

Tras el Príncipe Macario y los Brujah de Lisboa, la facción más influyente de la ciudad está formada por los Apóstoles del Tercer Caín, una rama escindida de la Herejía Cainita, que recientemente consiguió deshacerse de sus rivales, aprovechando su debilidad. El antiguo Balesquida, del clan Lasombra, diabolizó a su rival, Vibius Fimbria, y acabó con el resto de herejes. Confiado en su nuevo poder, los Apóstoles del Tercer Caín han enviado a agentes a otros dominios de Portugal, especialmente a Évora y Xelbe. Sin que lo sepan, algunos de esos agentes han regresado, corrompidos como infernalistas.

Aunque no se usa por los mortales, el antiguo teatro romano es un lugar de reunión mensual para los Apóstoles del Tercer Caín de la ciudad. Se reúnen en la noche de luna nueva antes de retirarse a un almacén en los muelles para compartir un banquete de sangre comunal. Los Apóstoles operan con el mayor secretismo, para no ser descubiertos por sus enemigos. El príncipe Brujah de la ciudad, Macario, no tiene nada en contra de los Apóstoles, pero no está dispuesto a defenderlos contra ninguno de sus enemigos.

Los Apóstoles del Tercer Caín son ayudados por la antigua Capadocia Nyssa, una de los pocos Ashirra que permanecen en la ciudad. Aunque Nyssa se encuentra fascinada por las religiones, nunca se ha mostrado como una verdadera creyente. Se alió con los Apóstoles por curiosidad, pues pretendían que el rey Sancho I era el tercer Caín, un mesías que redimiría a los vampiros. Sin embargo, la muerte del monarca dejó durante un tiempo a los Apóstoles llenos de dudas, especialmente cuando supieron que su cuerpo había desaparecido. Realmente fue Nyssa quien lo robó tras su muerte, deseando estudiarlo y resultando decepcionada por no encontrar ninguna señal “mesianica”. Desde entonces Nyssa continúa apoyando a los Apóstoles, simplemente para guardar las apariencias, distanciándose poco a poco de ellos, considerando que sus creencias son falsas.

Los Lasombra de Lisboa están representados por Vicente Cardona y su chiquillo Rodrigo Toca, que en teoría representan los intereses de los Amici Noctis y tratan de unir a los Cainitas de su clan para acabar con el predominio del clan Brujah en el reino. Vicente aspira a derrocar al Príncipe de Lisboa y para ello no ha dudado en amenazar a varios Ashirra Lasombra para que le presten su apoyo a cambio de mantenerlos en sus posiciones tras la conquista cristiana.

Sin embargo, en el camino las manipulaciones burdas de Vicente y su falta de éxito han erosionado su perfil político, y Rodrigo de Toca ha contactado con los Amici Noctis para sustituirlo.

El comercio marítimo de Lisboa ha atraído a un grupo de Ravnos, los Yoryari. Tras escindirse de los Ravnos Sibaritas de Italia, los Yoryari huyeron a Portugal, convirtiendo los puertos del reino en su refugio. Carmenita, la líder de los Yoryari, permanece en Lisboa, controlando una red de barcos y agentes que se extiende por el océano Atlántico y el Mediterráneo, proporcionando ayuda y cobijo a los miembros de la familia y a los Cainitas que pagan su precio. Carmenita también se encuentra en contacto con los Prometeos, y varios de los Ravnos Yoryari forman parte de esta facción.

Las catacumbas de Lisboa atrajeron a una prole de Nosferatu después de la conquista, habiendo recibido su dominio del Príncipe Brujah. Gomes de Sousa, un chiquillo de la Príncipe de Évora, es su líder. Recientemente los Nosferatu descubrieron a un Baali tratando de infiltrarse entre sus filas, al que destruyeron, y tras compartir su hallazgo con Petrolina de Évora, los Nosferatu han comenzado a buscar más señales de la presencia de los infernalistas en Portugal, a la vez que apoyan el avance de la reconquista hacia Xelbe. Por otra parte, los Nosferatu también han descubierto que “Galarico” no es el neonato que pretende ser, y temen que pueda convertirse en una amenaza si intenta tomar el control de la ciudad, por lo que lo mantienen vigilado.

OPORTO

El origen de la ciudad de Oporto se encuentra en un poblado galaico, que, en época romana, era llamado *Cale* o *Portus Cale* (“puerto de la bahía”), que terminaría dando lugar al nombre de Portugal. Pasó sucesivamente por manos de visigodos, suevos y musulmanes, siendo conquistado en el año 868 por Vimara Peres, vasallo del rey Alfonso III de León, convirtiéndose en un centro de la reconquista y el origen del condado portugalense, que fue atacado por sarracenos y normandos durante los siglos siguientes. Los musulmanes recuperarían la ciudad durante las expediciones de Almanzor en el siglo X, pero una flota dirigida por Don Munio Viegas recuperó la ciudad.

En 1096 el condado de Portugal fue entregado al conde Enrique de Borgoña y a su esposa Teresa, que desplazaron la capital del condado hacia Coímbra, menos expuesta a los ataques de los normandos, que habían devastado la ciudad de Oporto, que fue refundada y dotada de fueros en 1123.

Hacia el año 1120 llegó a la ciudad el vampiro Carlos de Tolosa, del clan Toreador, que se proclamaría a sí mismo Príncipe de Portugal, animando la separación del condado portugalense del Reino de León, con la ayuda de varios vampiros del clan Brujah. Sin embargo, fue traicionado por sus aliados, que lo destruirían en 1143 y que tomarían el mando de la expansión portuguesa hacia el sur. Oporto quedó en manos de Iago de Valença do Minho, un Brujah con inquietudes eclesiásticas, que forjó una inestable alianza con el Príncipe Filomeno de Braga.

El Príncipe de Oporto colaboró activamente con sus compañeros de clan en la reconquista de Lisboa, pero se distanció de ellos con la reacción contra la Iglesia. A finales del siglo XII fue depuesto

y destruido por la antigua Ayzebel, que a su vez sería destruida poco después cuando intentó someter a los Malkavian de Braga. Aprovechando el vacío de poder, los Toreador recuperaron la iniciativa, y Mafalda Viegas, una chiquilla de Carlos de Tolosa, se proclamó Príncipe.

A partir del siglo XIII Oporto comenzó un rápido desarrollo, creciendo en población e importancia económica, lo que llevó a comerciantes y burgueses a enfrentarse a los sucesivos obispos de la diócesis, actuando los reyes como mediadores en estas contiendas,

POLÍTICA Y RELIGIÓN

Oporto se encuentra en la costa de Portugal, junto a la desembocadura del río Duero. Originalmente fue construida sobre el cerro de Pena Ventosa, rodeada de vertientes que descienden hacia el río, facilitando su defensa. La villa de Oporto es una urbe en expansión, con un conjunto de barrios y calles en la parte superior de Pena Ventosa. Los montes próximos también están habitados y unidos por calles o senderos adaptados a la topografía. Alrededor de Pena Ventosa se extienden fincas, huertas, frutales y bosques, entremezclados con casas habitadas. En el Morro do Olival se han asentado las órdenes mendicantes de dominicos y franciscanos, que han construido sendos monasterios, que se encuentran en disputa con el rey Sancho II.

En la costa se encuentra el asentamiento de Miragaia, un núcleo de pescadores y constructores de barcos ligados al río Duero y al mar.

En el siglo XII la ciudad fue dedicada a la Virgen María, construyéndose una catedral (sé), cuya construcción terminó recientemente. Se trata de un templo románico, con algunas modificaciones más recientes. El obispo de Oporto tiene señorío sobre la ciudad, siendo el obispo actual Pedro IV Salvadores, opuesto al rey Sancho II por las disputas sobre el señorío y los impuestos sobre Oporto.

SOCIEDAD CAINITA

En sus orígenes los Toreador tenían como intención convertir el condado de Portugal en un reino apartado de la hegemonía de los Lasombra en otros reinos cristianos, aliándose con los Brujah. Sin embargo, su líder, Carlos de Tolosa, fue traicionado, y su proyecto les fue arrebatado por los Brujah. La antigua Ayzebel fue la responsable de acabar con varios vampiros del Clan de la Rosa, que consideraba obstáculos para recuperar la hegemonía de su linaje en la península ibérica.

La Príncipe Mafalda es chiquilla de Carlos de Tolosa, y sintiéndose traicionada, comenzó a preparar las bases para su venganza. Consiguió manipular y enfrentar al Príncipe Iago contra su propio clan, provocando la reacción enfurecida de Ayzebel. La desaparición de la antigua (que fue destruida por los Malkavian de Braga) fue un giro imprevisto, aunque Mafalda desconoce su destino y teme que reaparezca en cualquier momento, por lo que procura tener cuidado.

En los últimos tiempos Mafalda ha recibido embajada del Príncipe Filomeno de Braga, y aunque la reputación del antiguo Malkavian la asusta, ha aceptado un intercambio de embajadores como

muestra de buena voluntad. Al mismo tiempo, ha reafirmado su poder, aliándose con varios Gangrel de origen gallego, como María Nunes, que se han asentado en los montes que rodean Oporto.

A largo plazo, la Príncipe planea su propia reconquista, recuperando el territorio que le fue arrebatado a su clan por los Brujah, por lo que ha comenzado a utilizar sus alianzas para debilitar el poder del clan en el conjunto de Portugal, especialmente al cercano Príncipe de Coímbra. El enfrentamiento entre los reyes de Portugal y la Iglesia también beneficia a sus clanes, pues le permite socavar la influencia de los Brujah sobre la monarquía.

INTRIGAS PORTUGUESES

El llanto de los niños: Varios niños han desaparecido en algunas aldeas cercanas del dominio de los personajes, provocando inquietud entre la población, que comienza a hablar de brujas y espíritus que vienen en la noche. Un Cainita o un contacto de los personajes también ha perdido a un niño de su familia y les pide ayuda. Siguiendo el rastro, los personajes terminarán descubriendo que el ladrón de niños es un vampiro Malkavian al servicio del Príncipe de Braga. Los personajes deben convencerlo de que el Silencio de la Sangre es necesario para evitar atraer la atención de los agentes de la Inquisición, que también están investigando las desapariciones. ¿Y qué pretende hacer el Príncipe con los niños?

El rey excomulgado: Portugal se encuentra en plena guerra civil entre los partidarios del rey Sancho II y su hermano Alfonso III. Los personajes pueden tomar partido o verse arrastrados al conflicto, que también se ha extendido a las intrigas Cainitas. A grandes rasgos los Brujah apoyan al rey Sancho en su conflicto con la Iglesia, tratando de fortalecer a la monarquía, mientras que los Lasombra tratan de fortalecer el poder eclesiástico para debilitar su influencia. Otros clanes y facciones se ven arrastradas a este conflicto entre Cainitas.

Los piratas de Lisboa: Uno de los contactos de los personajes está preocupado porque uno de sus barcos comerciales no ha llegado y los recluta para que protejan un importante cargamento de posibles ataques piratas. Durante el trayecto el barco es atacado por piratas Ravnos, que tienen sus propias pendencias con el contacto de los personajes. Pueden tratar de derrotar a los piratas mediante la fuerza bruta o actuar como mediadores para alcanzar un acuerdo con Carmenita Yoryari.

LAS TAIFAS DE AL-ÁNDALUS

La reconquista avanza inexorable, y muchos lugares que habían permanecido lejos de los ataques de los reinos cristianos ven aparecer ahora a los ejércitos en el horizonte, ya sea en incursiones o preparando un asalto permanente. Tras la Batalla de las Navas de Tolosa y a medida que el Imperio Almohade se desmorona, una vez más comienzan a surgir reinos y taifas independientes, tratando de salvar lo que pueden, y al mismo tiempo fomentando la desunión y la división, pactando con los cristianos contra sus rivales, o perdiendo el tiempo en luchas entre facciones en lugar de hacer frente a un enemigo común. El resultado es que las antiguas ciudades andalusíes caen una tras otra, y el futuro no parece nada halagüeño para el Islam en la península ibérica.

La melancolía y el derrotismo son frecuentes entre los musulmanes de lo que queda de Al-Ándalus. Muchos creen que el final está cerca y que nada puede detener a los cristianos. La probabilidad de recibir más ayuda de los musulmanes del norte de África es pequeña, ya que en ese lugar los almohades también se enfrentan al surgimiento de nuevos reinos, y el fanatismo religioso no parece una buena estrategia en estos tiempos inciertos.

El derrotismo de los mortales también se extiende entre los As-hirra. Muchos creen que no queda esperanza en Al-Ándalus, y algunos deciden abandonar la península ibérica para siempre, buscando dominios más seguros en el norte de África y Oriente Medio. Sin embargo, otros se aprovechan del vacío de poder para convertirse en los nuevos sultanes y gobernantes, esperando poder coexistir con los Cainitas cristianos, y otros simplemente se ocultan, esperando el momento de reaparecer en tiempos mejores.

MOHAMMED I AL NASR, EMIR DE GRANADA

Abu Abdalá Mohammed ibn Yusuf ibn Nasr, también conocido como Ibn Al-Ahmar ("El hijo del rojo") y por su apodo al-Ghalib billah ("El victorioso por la gracia de Dios"), es el primer emir de Granada, y el fundador de la dinastía nazarí.

Nació en 1195 en Arjona, una pequeña ciudad fronteriza cerca de Jaén. Procedía de una familia humilde, y según se dice, al principio "no tenía otra ocupación que seguir el buey y el arado." Su familia eran los Banu Nasr o Banu Al-Ahmar, que posteriormente serían emparentados con un compañero del profeta Mahoma.

En el año 1212, a medida que el prestigio de los almohades se desmoronaba, surgieron nuevos reinos de taifas. En el año 1232 una asamblea en la mezquita de Arjona declaró la independencia de la ciudad y Mohammed fue elegido como líder por su devoción y su reputación militar en la guerra contra los cristianos, siendo apoyado por su familia, los Banu Nasr, y los Banu Ashqilula.

Ese mismo año se rebeló contra el gobernador Ibn Hud y tomó Jaén, extendiendo su dominio rápidamente y llegando incluso a apoderarse temporalmente de Córdoba y Sevilla en los años siguientes, pero poco después, las élites de las ciudades, descontentas con el gobierno de Mohammed, volvieron al dominio de Ibn Hud.

Mohammed volvió a atacar los dominios de Ibn Hud en 1236, aliándose con el rey Fernando III de Castilla, ayudando a los castellanos a conquistar Córdoba. En los años siguientes se apoderó de Granada (1237), que convirtió en la capital de su reino, y también de Almería (1238) y Málaga (1239), sin emplear tanto la fuerza como la diplomacia y el apoyo de los habitantes locales. De esta forma en pocos años había conquistado la taifa más grande que quedaba en Al-Ándalus, convirtiéndose en el gobernante musulmán más poderoso.

Sin embargo, su rápida expansión provocó el recelo de sus antiguos aliados, los castellanos, y pronto comenzaron los conflictos. En el año 1242 los musulmanes atacaron Andújar y Martos, y en respuesta los castellanos se apoderaron de la ciudad de Arjona. En 1245 Fernando III de Castilla asedió la ciudad de Jaén, y debido a las dificultades de Mohammed para defender la ciudad aceptó negociar con el rey castellano.

Se lo describe como un hombre sencillo y austero, que prefería la vida

rústica, y era sobrio en el comer y en el vestir, y nunca llevó turbante, manteniendo una imagen ascética cuando accedió al poder. Se casó con su prima Aisha bint Mohammed, con la que ha tenido varios hijos.

LAS TAIFAS DEL OESTE

CAINITAS DE LAS TAIFAS DEL OESTE

Abraham (Lasombra de 9ª Generación): sultán de Niebla.

Áhmad (Toreador de 10ª Generación): artesano de Huelva.

Laila (Lasombra de 9ª Generación): Sultana de Huelva.

Mohammed ben Faruk (Baali de 7ª Generación): Sultán de Silves.

Qasim ben Dabir al-Hakim (Malkavian de 9ª Generación): El Vidente.

La región más occidental de Al-Ándalus se encuentra en los límites de la reconquista cristiana. Los portugueses ya han ocupado casi toda la zona del Algarve, y sólo algunas plazas aisladas todavía no han sido conquistadas. Más hacia el este, aunque las ciudades locales han sido afectadas por algunas incursiones cristianas, la conquista todavía no ha llegado hasta ellas. Sin embargo, los musulmanes son conscientes de que sólo es una cuestión de tiempo. La poderosa Taifa de Sevilla todavía resiste, pero cuando caiga, los pequeños reinos que quedan al oeste de Al-Ándalus serán los siguientes.

La zona tiene como fronteras naturales la meseta y la depresión bética, con los ríos Guadiana y Chanza ejerciendo como frontera con el reino de Portugal. Al sur, el océano Atlántico baña una amplia zona de costas, donde se sitúan las ciudades más importantes.

HUELVA (AWNABA)

El territorio de Huelva fue hace milenios el lugar donde se asentó el poderoso reino de Tartessos, el primero de la península ibérica. Los tartesios se beneficiaron del comercio con fenicios y griegos y su cultura, asentada entre los reinos Guadiana y Guadalquivir, alcanzó su auge durante el siglo VI a.C. Los tartesios prosperaron mediante el comercio de metales preciosos, la agricultura, la pesca y el pastoreo. Sin embargo, cuando las ciudades fenicias de Oriente Medio cayeron, su lugar en el comercio fue sustituido por los cartagineses, que terminaron conquistando todo el sur de la península ibérica.

Entre los Cainitas, Tartessos es objeto de varias leyendas. Aunque no queda ningún testigo de aquellas noches tan antiguas, en los relatos de los Brujah que recuerdan la gloria de Cartago se habla de un reino gobernado por Gerión, un anciano (o quizás varios) de clan desconocido, que con sus descendientes gobernaba abiertamente a los tartesios, pero en lugar de cooperar con ellos actuaba como un tirano, exigiendo sacrificios humanos a cambio de su protección y contribuir a la prosperidad del reino. No está muy claro cómo desapareció, aunque muchos creen que terminó entrando en conflicto con los Cainitas cartagineses, siendo destruido...o quizás todavía duerme en algún lugar.

Hacia el año 194 a.C. el cónsul Marco Porcio Catón conquistó todo el valle entre los ríos Annas (Guadiana) y Betis (Guadalquivir), habitado por los turdetanos, descendientes de los tartesios, y pueblos de origen céltico procedentes de la meseta. Los romanos

reactivaron la actividad minera y trajeron de nuevo prosperidad a la zona, construyendo varios enclaves, refundando la ciudad de *Onuba Aestuatria* a partir de un asentamiento anterior, que fue dedicado principalmente a la actividad pesquera, en contraste con la cercana ciudad de *Ilipla*, que heredaría la actividad minera y que se convertiría en la principal ciudad de la zona en el siglo III.

Se sabe que un grupo de Cainitas Lasombra y Toreador habitaban Onuba en época romana. Los primeros eran descendientes de un antiguo ibérico, y tras un pacto con el Senado Eterno fueron incluidos en el orden romano. Por lo que se refiere a los Toreador, eran artesanos que fomentaron la implantación de la cultura romana.

Con la caída del poder imperial romano, los visigodos invadieron la zona, pero los habitantes locales recurrieron a la ayuda del Imperio Bizantino, que mantuvo su dominio en el sur de Hispania hasta finales del siglo VI. Durante esta época la zona ya había sido cristianizada, y Onuba pasó a depender de la diócesis de Elepla (Niebla).

Los Toreador se hicieron con el poder en Onuba en época bizantina, nombrando como Príncipe a un orfebre llamado Domicio. Los Lasombra de la ciudad en principio lo rechazaron, pero poco a poco comenzaron una colaboración que perduraría durante el dominio bizantino y visigodo.

Cuando se produjo la conquista musulmana en el siglo VIII, los habitantes de Onuba, que pasó a llamarse *Awnaba*, presentaron poca resistencia. El líder de los Lasombra de la ciudad fue el primero en convertirse al Islam, convirtiéndose en sultán de la ciudad con el nombre de Yusuf Al-Grani. Con la ayuda de los Ashirra derrocaron al Príncipe Domicio, y expulsó a los Toreador que no aceptaron su autoridad.

Durante la época del emirato y el califato de Córdoba Awnaba pasó a ser un importante puerto pesquero, y tras la caída en el siglo XI de la autoridad cordobesa, durante un tiempo pasó a formar parte de una taifa independiente que fue absorbida por la taifa de Sevilla.

Durante los siglos siguientes el dominio del sultán Al-Grani prosperaría. Sin embargo, sentía que Awnaba era demasiado poco, y trató de apoderarse también del dominio de Niebla, consiguiendo derrocar al sultán Banu Haqim, y ocupando su lugar. Su chiquilla Laila se convirtió en la nueva sultana de Awnaba.

Con la caída del califato de Córdoba, Huelva y Niebla se separaron en dos taifas que fueron progresivamente absorbidas por la taifa de Sevilla, y posteriormente pasó al dominio de almorávides y almohades. Durante esta época convulsa, el sultán Yusuf fue asesinado por uno de los chiquillos de su rival Banu Haqim.

Tras la derrota de los almohades y la caída de su imperio, en el año 1234 volvió a formarse una nueva taifa en Niebla, que se extendía desde el Guadalquivir hasta la costa atlántica del Algarve. Sin embargo, en los últimos años los portugueses se han apoderado de la zona del Algarve, aislando Silves y el señor castellano Íñigo de Mendoza atacó la ciudad en 1238, aunque se vio obligado a retirarse.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

Awnaba fue construida sobre una zona entre los ríos Tinto y

Odiel. Fundada por los fenicios y refundada por los romanos, ha tenido una existencia relativamente pacífica hasta hace poco. La ciudad es un puerto pesquero y se encuentra vinculado a la cercana isla de Saltés, donde se encuentra una fortaleza musulmana. La población se dedica principalmente a la pesca y al comercio, tanto de sus capturas como de los metales que llegan de las minas cercanas. La ciudad recibe agua a través de un acueducto subterráneo.

La principal mezquita se encuentra junto a la alcazaba, residencia de los gobernadores locales, que domina el estuario fluvial de los ríos.

SOLEDAD CAINITA

Al contrario que su sire, la sultana Laila del clan Lasombra se ha mostrado conforme con gobernar su dominio de Awnaba, dejando en paz a los gobernantes de los dominios vecinos, habiendo mantenido su influencia a través del tiempo, gobernando sobre una población Ashirra formada principalmente por Qabilat al-Khayal (Lasombra) y Raye'en al-Fen (Toreador). Sin embargo, en los últimos tiempos la ciudad ha quedado mermada, especialmente después del reciente ataque cristiano, que provocó la huida de varios de sus súbditos.

Laila no tiene intención de retenerlos, pero tampoco tiene intención de perder su posición ante lo que considera otro cambio de poder; recientemente fue amenazada por Vicente de Cardona, un Lasombra de Portugal, negociando para mantener su posición. Sin embargo, es consciente de que Vicente es un bufón arrogante y tiene más confianza en su chiquillo y emisario, Rodrigo Toca. Laila está dispuesta a apoyar a Rodrigo ante los Amici Noctis para desplazar a Vicente, mientras le permita mantenerse en el poder ante la inminente llegada de los cristianos. Ella misma está incluso dispuesta a convertirse al cristianismo si es necesario, aunque mantiene sus planes en secreto de los demás Ashirra.

O eso cree.

Aunque sólo se trata de un rumor, algunos Ashirra creen que la sultana planea abandonarles cuando lleguen los cristianos, e incluso que ya se ha convertido al cristianismo. Un artesano Toreador, Ahmad, está preparado para vengarse ante lo que considera una traición, aguardando su momento.

NIEBLA (LEBLA)

El origen de la ciudad de Niebla es muy antiguo, remontándose al reino de Tartessos. Ubicada en las proximidades de Sierra Morena, adquirió importancia como asentamiento minero. Los tartesios la llamaron *Ilípula*, y los romanos *Ilipa*.

En tiempos legendarios Ilípula estuvo bajo el reinado del anciano Gerión, e incluso se dice que las montañas que rodeaban la ciudad eran el lugar donde guardaba sus rebaños, unos toros gigantes que según se dice alimentaba con carne humana. Los mortales y vampiros de la zona vivían aterrorizados hasta que Gerión simplemente desapareció. Se desconoce cuál fue su final.

En cualquier caso, la ciudad minera y sus yacimientos fueron conquistados por los cartagineses, que la destruyeron, y posteriormente por los romanos en el siglo II a.C., que reactivaron la ciudad

y la refundaron, proporcionándole el derecho de acuñar moneda y fortalecieron sus murallas turdetanas. La ciudad minera fue ocupada por varios Toreador romanos, que se enriquecieron con la extracción de metales preciosos y comerciaron con los Cainitas de la cercana Onuba.

Con la llegada de los visigodos, la ciudad de Elepla consiguió prosperar, y Domicio, del clan Toreador, se convirtió en Príncipe de Onuba, convirtiendo ambas ciudades en parte de su dominio. Sin embargo, con la llegada de los musulmanes, los Toreador de Onuba fueron derrocados por los Lasombra. El sultán Yusuf Al-Grani trató de apoderarse también de Lebla, pero los Toreador se resistieron y se situaron bajo la protección de otro sultán, el guerrero Al-Bakri, un Banu Haqim. Sin embargo, el sultán Lasombra fue paciente, y consiguió derrocar a su rival a finales del siglo X, pasando a someter bajo su autoridad ambas poblaciones, cuyos territorios conformarían la taifa de Niebla en el siglo XI tras la caída del califato de Córdoba.

Durante las luchas entre los Ashirra de Al-Ándalus que siguieron a la caída del califato, el sultán Yusuf de la taifa de Niebla fue asesinado por un chiquillo del anterior sultán. Sin embargo, los Lasombra no serían desplazados del poder. Alí Al-Aziz, un chiquillo de Al-Grani, ocupó su lugar, vengando a su sire y realizando una purga entre los Banu Haqim y los Toreador.

El sultán Al-Aziz se alió con los Ashirra de Sevilla para mantenerse en el poder, aunque tras enemistarse con los Banu Haqim sufrió varios ataques contra su vida. Finalmente, sus enemigos consiguieron asesinarlo en el siglo XII, poco después de la llegada de los almohades a la península. Un nuevo sultán Banu Haqim, Abd Al-Mansur, tomó el poder, pero ante el asedio de los cristianos a Córdoba partió con sus chiquillos para proteger la ciudad.

Entre los mortales nuevamente Lebla se convertiría en el centro de una taifa en el año 1234, gobernada por Muza Abenmahfot.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

La ciudad de Niebla se encuentra situada a orillas del río Tinto, en una llanura entre Sierra Morena y la costa, atravesada por una ruta que lleva a Huelva. Unas imponentes murallas construidas hace milenios y sucesivamente reparadas y fortalecidas protegen la ciudad, que todavía conserva varias calzadas romanas, un puente, un acueducto y varias termas. También dispone de una próspera aljama con varias sinagogas.

La defensa de la ciudad la completa una alcazaba, construida en un extremo de la ciudad y dominando las murallas. La mezquita mayor de Niebla es una de las más grandes de Al-Ándalus.

SOCIEDAD CAINITA

El vacío de poder en Niebla ha sido ocupado por Abraham, un Lasombra de origen judío, que fue visir de los sultanes Ashirra que ocuparon la ciudad, y que también es uno de los vampiros más antiguos que quedan en la ciudad. Paradójicamente, aunque la ciudad es musulmana, casi todos los Ashirra acompañaron al sultán o han huido en los últimos años. También ha recibido a los emisarios portugueses de Vicente de Cardona, pero no se ha comprometido con

su causa.

Abraham planea mantener el control de Niebla tras la conquista cristiana, y para ello ha comenzado a crear una prole entre la comunidad judía, convirtiendo a los Cainitas judíos en la facción mayoritaria de la ciudad. Al mismo tiempo también está preparado para resistir a los vampiros cristianos si se niegan a acatar su autoridad.

SILVES (XELBE)

La ciudad de Xelbe se encuentra en el extremo sur de Portugal, y su territorio fue habitado por el pueblo prerromano de los cinetes. Fue conquistado por los romanos en el siglo I a.C., que construyeron el asentamiento de *Cilpes*, dedicado principalmente a la agricultura.

Con la caída del Imperio Romano y las invasiones germánicas, Silves quedó integrado en el reino visigodo en el siglo V, construyendo varias fortificaciones. Bajo el dominio musulmán en el siglo VIII recibió el nombre de Xelbe.

Xelbe se convirtió en un puerto próspero mediante el comercio con África y el tráfico de esclavos, además de convertirse en una base naval importante durante el siglo IX, gobernada por burócratas poderosos al servicio directo de los emires y califas de Córdoba.

Durante este período Xelbe también fue un importante y lucrativo sultanato de los Ashirra. El sultán Hilel al-Masaari de Córdoba nombró a Faruk ben Omar, del Qabilat al-Khayal, para que supervisara el gobierno del puerto, pues además de ser un importante centro comercial, también era una vía de entrada hacia Al-Ándalus. El comercio de esclavos también era importante para alimentar a los vampiros hambrientos, permitiendo que el puerto tuviera una población de no muertos muy superior a su tamaño.

Tras la caída del califato de Córdoba, Xelbe se convirtió en la capital de una pequeña taifa en el año 1027, que duró hasta 1063, siendo absorbida por la taifa de Sevilla. Sin embargo, el sultán Faruk ben Omar consiguió mantener su poder sobre la ciudad y continuó mostrando su lealtad al sultán de Córdoba al mismo tiempo que trataba con cualquiera que pagara un tributo por el uso de los servicios de su ciudad. Durante los siglos XI y XII apoyó igualmente a los Ashirra que acompañaron a los almorávides y almohades a Al-Ándalus e incluso mantuvo relaciones con los Cainitas cristianos bajo la fachada del comercio de Xelbe, utilizando la comunicación entre Lasombra cristianos y musulmanes en su beneficio. Durante el siglo XI llegó a sobrepasar en importancia a Lisboa.

En el año 1189 y tras un duro asedio, el rey Sancho I de Portugal consiguió conquistar brevemente la ciudad, con la ayuda de una flota de cruzados ingleses y germánicos, antes de ser expulsado por los almohades dos años después. Faruk había pactado con los Lasombra cristianos y se consideraba protegido por sus tratos para mantenerse en el poder, incluso mostrándose dispuesto a convertirse al cristianismo.

Sin embargo, no fueron caballeros Lasombra los que acompañaron a los cruzados portugueses, sino una cuadrilla de vampiros Baali que habían llegado con los almohades tratando de aprovecharse del caos de la destrucción. Encontraron en Xelbe un lugar perfecto para extender su corrupción, y en un golpe súbito, masacraron a gran

parte de los Ashirra infiltrándose entre los cristianos. Después situaron a uno de los suyos como sultán, disfrazado como Mohammed ben Faruk, uno de los chiquillos del sultán Faruk, que comenzó a gobernar con mano de hierro, acusando de tibieza o traición a posibles enemigos, y provocando la destrucción o el exilio de varios Ashirra.

Cuando los almohades se retiraron a principios del siglo XIII, el último visir de esclavos, un descendiente de mozárabes llamado Dabir ben Abundio al-Noya consiguió hacerse con el control en 1202, formando una alianza informal con los comerciantes más poderosos de Xelbe. La ciudad portuaria prosperó, manteniendo el comercio y no molestando a los piratas que sustituyeron al ejército almohade como la facción más peligrosa de la ciudad.

Sin embargo, en 1211 Xelbe volvió a sentir la presión del avance imparable de los reyes de Portugal hacia el sur. Los Perros del Mar, una flota inglesa, atacaron la ciudad y prendieron fuego a los muelles. Dabir murió en medio de los alborotos provocados por los ciudadanos de Xelbe después de que los invasores se retiraran. Fue sustituido por Nusair ben Jamal Abu-Hamra, un esclavista árabe de gran riqueza e influencia, el primero entre los comerciantes de la ciudad. El nuevo gobierno de Nasir se mantuvo estable, a pesar de que los portugueses comenzaron a aislar la ciudad, cortando el comercio, por lo que los comerciantes y ciudadanos adinerados comenzaron a trasladarse al Norte de África o a Sevilla, esperando que los almohades pudieran protegerlos.

Ahora, con el resto del Algarve casi conquistado, la mayoría de los habitantes creen que su caída definitiva sólo es cuestión de tiempo.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

La ciudad de Silves es un puerto de mar, rodeado de suaves paisajes llenos de árboles frutales, especialmente naranjos.

Los musulmanes comenzaron a fortificar Silves ya en el siglo VIII, rodeándola de una muralla almenada, construyendo un puerto y ciudad comercial que prosperó especialmente durante el siglo XI. Durante el período de presencia almohade, ya a finales del siglo XII, se tomaron medidas para reforzar las defensas dañadas.

En gran parte la ciudad es un laberinto fantasma lleno de habitantes hambrientos y desesperados. Los adinerados hacen los preparativos para marcharse, y se atrincheran en sus casas para evitar ser asaltados en los ocasionales disturbios que se producen en la ciudad.

LA SOCIEDAD CAINITA

El sultán Mohammed ben Faruk ha visto la inevitable llegada de los cristianos, y los ha incluido en sus planes. Contactó con Vicente de Cardona, del clan Lasombra, y se fingió aterrorizado, tratando de negociar la entrega de la ciudad a cambio de seguir gobernando, e incluso ofreció convertirse al cristianismo. Vicente vio una ventaja que no podía desaprovechar, y sometió al sultán de Silves a su vasallaje.

Recientemente el sultán Mohammed también ha contactado con los Apóstoles del Tercer Caín de Lisboa, y les ha ofrecido abrirle su dominio a cambio de su apoyo. Varios de los Apóstoles han acudido a Silves, donde poco a poco han sido corrompidos por los

Baali -o sustituidos cuando se resistieron.

Los Baali también hacen sus preparativos para marcharse, habiendo plantado las semillas de la corrupción y sabiendo que no podrán mantener su engaño mucho más tiempo. Cuando la ciudad caiga ante los cruzados portugueses, se pondrán nuevas máscaras y se dispersarán por los dominios cristianos.

Desde que tomaron la ciudad en 1189, los Baali no han perdido el tiempo. Utilizando uno de los antiguos mercados de esclavos construyeron un pozo de corrupción, en el que han ido arrojando víctimas mortales y Ashirra. La miasma de hambre y desánimo que invade Silves es uno de los frutos de la influencia del pozo, así como los espíritus demoníacos que revolotean a sus anchas por la ciudad, impulsando a sus habitantes a caer en la degeneración movidos por la desesperanza y la locura.

Pocos Ashirra han escapado de la corrupción de los Baali. Sin embargo, Qasim, un muchacho Malkavian con dones de videncia, ha estado oculto en Silves desde hace años, consiguiendo evitar a los Baali. Ha visto las atrocidades que han cometido y ha escuchado las voces de sus víctimas. Qasim escucha a los espíritus de los niños y aguarda el momento en que pueda hacer justicia. En sus sueños ve el fuego alzándose alto sobre Silves, y una bandada de murciélagos tratando de huir asustados, mientras las llamas los atrapan y consumen. Una paloma blanca consigue elevarse por encima del humo y el fuego y se dirige...hacia el norte. Sabe que pronto deberá marchar hacia el norte.

INTRIGAS ANDALUSÍES EN EL OESTE

El nido de la corrupción: Los personajes pueden ser agentes de la Príncipe de Évora o de otras facciones, encargados de infiltrarse en la ciudad de Xelbe y descubrir cuál es la situación de los Ashirra de la ciudad. Aunque en principio la infiltración resulta relativamente sencilla, pronto descubrirán que Xelbe se encuentra bajo una influencia demoníaca. Atrapados en un laberinto de locura y perseguidos por los vampiros Baali o sus servidores corrompidos, los personajes tendrán que encontrar una salida.

El refugio de Abraham: El sultán de Niebla contacta con varios vampiros judíos de Al-Ándalus y les ofrece asilo en su dominio, como una forma de crear un refugio para los Cainitas de su fe. Durante un tiempo la ciudad prospera, hasta que comienzan los problemas. A algunos Ashirra les desagrada lo que consideran la conquista soterrada de territorios del Islam, y los Cainitas cristianos no ven mucha diferencia entre los vampiros judíos y los musulmanes. Los personajes deberán ayudar al sultán a defender su proyecto, o sobrevivir si la ciudad es conquistada.

La sultana infiel: Entre los Ashirra de la ciudad de Huelva comienzan a circular rumores en contra de la sultana Laila, desde que planea entregar la ciudad a los Cainitas cristianos sin lucha hasta que ha renegado del Islam y se ha convertido al cristianismo. Atrapada en sus negociaciones con los Cainitas y sus súbditos, Laila puede adoptar medidas desesperadas. Los personajes pueden tratar de ayudarla o provocar su derrocamiento e instalar a un sultán Ashirra más devoto.

LAS TAIFAS DE LA LLANURA CENTRAL

CAINICAS DE LAS TAIFAS DE LA LLANURA CENTRAL

Aliyyah (Capadocia de 8ª Generación): *Sultana de Itálica.*

Elishaba bint Aliyya (Capadocia de 9ª Generación): *Representante Capadocia en Sevilla.*

Gerushah bint Yoav (Brujah de 7ª Generación): *Sultana derrocada de Sevilla.*

Harún al-Balbali (Lasombra de 8ª Generación): *Sultán de Cádiz.*

Hassan ibn Faiz (Hechicero Assamita de 10ª Generación): *Fanático almohade.*

Hashem Osman (Hechicero Assamita de 9ª Generación): *Sultán de Carteria.*

Mirabelle (Azanecali de 6ª Generación): *La Voz de la Oscuridad.*

Nadim ibn Nuri (Ventruce de 9ª Generación): *Intermediario profesional.*

Nashwa bint Mukhtar (Gangrel de Taifa de 8ª Generación): *Representante Ghazi en Sevilla.*

Reyham al-Khabir (Lasombra de 8ª Generación): *Sultán de Sevilla.*

Umar al-Rashid (Visir Assamita de 7ª Generación): *Titiritero Almohade.*

Rida (Lasombra de 8ª Generación): *Imán de los Ashirra de Sevilla.*

Saatha el Esclavo (Seguidor de Set de 6ª Generación): *Sacerdote de Set.*

Salah ben Qaboos (Seguidor de Set de 8ª Generación): *Emir encadenado.*

Taysir (Nosferatu de 9ª Generación): *Peregrino de La Meca.*

Yusuf ben Mohammed (Guerrero Assamita de 8ª Generación): *Sultán de Algeciras.*

La mayor de las regiones de Al-Ándalus es la amplia y fértil llanura aluvial del río Guadalquivir, el más importante del sur de la península ibérica. Se trata de una zona de ricas tierras de labranza, llena de viñas y olivos, donde desde la antigüedad han surgido grandes ciudades como Córdoba y Sevilla. Sin embargo, tras la caída de Córdoba, el control de la llanura se encuentra muy disputado. Aunque el principal poder de la zona es la taifa de Sevilla, muchas ciudades se han convertido en taifas independientes, bajo el control de los nobles, los burócratas o los militares locales.

Los veranos en la llanura central de Al-Ándalus son cálidos hasta la desesperación, y a menudo se cobran las vidas de los enfermos o débiles; en contraste, los inviernos son bastante apacibles en las tierras bajas, pero bastante duros en las montañas.

ALGECIRAS (AL YAZIRAT AL HADRA)

La zona en torno al estrecho de Gibraltar ha sido habitada desde hace milenios, aunque en el territorio de la ciudad de Algeciras sólo se construyeron pequeños asentamientos. Durante la época romana, la zona fue atacada por invasores bereberes del Norte de África, pero el lugar siguió recibiendo escasa atención en los siglos siguientes, siendo el principal asentamiento la ciudad de Carteia.

En el año 711 las tropas árabes dirigidas por Tariq desembarcaron en la península ibérica, y tras ocupar la ciudad de Carteia y el peñón de Gibraltar, llegaron hasta una isla, donde quedó un pequeño destacamento, y tras constatar la escasa resistencia de los hispanos, el campamento se trasladó a tierra, con el nombre de Al-Yazirat Al-Hadra, la Isla Verde, donde pusieron las bases de una nueva ciudad.

Al Yazirat se convirtió en la principal puerta de entrada a la península desde el Norte de África, y pronto la nueva ciudad creció en número de habitantes, principalmente soldados y guerreros musulmanes de paso para la guerra.

Entre estos guerreros musulmanes llegaron varios Banu Haqim, que decidieron instalarse en el lugar, tanto para controlar su posición como para instalar una base estratégica para reclutar servidores y chiquillos entre los guerreros que llegaban. El primer sultán fue el antiguo Hilel al-Masaari, que permaneció poco tiempo en Al-Yazirat antes de dirigirse al norte, dejando el dominio en manos de uno de sus lugartenientes.

Tras la formación del emirato de Córdoba, Al Yazirat continuó su crecimiento, pero en el año 859 una flota vikinga al mando de Hasting y Björn Ragnarsson asediaron la ciudad tres días y la saquearon. Los yaziríes consiguieron recuperar la ciudad y expulsar a los invasores. Unas décadas después la ciudad se sublevó contra el emir de Córdoba debido a los elevados tributos, convirtiéndose en el centro de una rebelión que se extendió por el sur de Al-Ándalus.

Aunque algunos Ashirra oportunistas se unieron a los rebeldes, la mayoría de los vampiros de Al Yazirat se mantuvieron leales al sultán de Córdoba, en gran parte debido a que la mayoría eran Banu Haqim y se encontraban aliados con el sultán. Durante esta época, varios guerreros Banu Haqim de Al Yazirat trataron de acabar con la rebelión, que tardaría décadas en ser sofocada. En los años sucesivos, Al Yazirat pasó de un bando a otro hasta el reinado de Abderramán III, que consiguió pacificar Al-Ándalus y se proclamó califa en el año 929.

Durante esta época, y bajo la dirección del sultán Hilel al-Masaari de Córdoba, los Banu Haqim de Al Yazirat se dividieron en varias plazas cercanas para vigilar la llegada de otros vampiros desde el estrecho de Gibraltar, especialmente desde la cercana Carteria, con una creciente población judía. El Hechicero Hashen Osman se instaló en Carteria y supervisó la distribución de sus compañeros Banu Haqim.

Tras la caída del califato de Córdoba, un ejército de bereberes saqueó Al Yazirat, formando un reino de taifa que fue conquistado en el año 1055 por la taifa de Sevilla. Algunos Banu Haqim resultaron destruidos durante los conflictos en Al-Ándalus, pero el sultán Hashem se mantuvo en el poder, reclutando nuevos guerreros en el Norte de África. Viendo la debilidad de Al-Ándalus, comprendía que la única solución era reunificar los reinos divididos y la intervención de un poder exterior, por lo que en el año 1085 dio la bienvenida a los almorávides.

Entre los almorávides llegaron nuevos guerreros Banu Haqim, que además de apoyar el avance del Islam también derrocaron el poder a los Ashirra, que consideraban demasiado condescendientes

con el avance cristiano. El sultán Hashem puso a disposición de los guerreros de su clan la plaza de Al Yazirat y se trasladó a Carteria, aunque en teoría seguía siendo el sultán de ambas poblaciones.

El reinado de los almorávides no fue popular, y descontentos, los habitantes de Al Yazirat entregaron la ciudad a los almohades en el año 1147, que de nuevo fracasaron en su intento de detener el avance cristiano sobre Al-Ándalus tras la Batalla de las Navas de Tolosa. En 1231 Al Yazirat se rebeló contra los almohades y los expulsó, apoyando a Ibn Hud, el emir de la taifa de Murcia.

Una nueva oleada de Banu Haqim almohades llegó en el siglo XII, pero en esta ocasión los guerreros nombraron su propio sultán, Yusuf ben Mohammed. A regañadientes, el sultán Hashem tuvo que compartir su autoridad con los recién llegados, pero a medida que los almohades sufrían derrotas en la península pudo recomponer parte de su influencia.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

Aunque por ahora la calma parece haber vuelto a la zona, Algeciras y las poblaciones cercanas como Carteria, Tarifa y Gibraltar, se han convertido en un refugio caótico de piratas y contrabandistas, que gobiernan mediante la fuerza bruta y la intimidación.

Algeciras se encuentra en el extremo sur de la península ibérica, junto a una bahía natural que lleva su nombre, en la que se encuentra la Isla Verde, separada de la costa por el "río de la miel," cuyo estuario también sirve de puerto. La ciudad está rodeada por una muralla con torres de planta cuadrada. Al otro lado del río también hay torres defensivas para detener el acceso desde la playa.

La mezquita aljama es la principal de la ciudad, construida durante el siglo X. Sin embargo, existe otra mezquita más antigua del siglo VIII, conocida como mezquita de las Banderas.

SOLEDAD CAINITA

Desde los comienzos de la invasión musulmana en el siglo VIII, Algeciras y sus alrededores han estado gobernados por los Banu Haqim, que constituyen la mayoría de los Ashirra. Sin embargo, actualmente existe cierta división entre el sultán Yusuf ben Mohammed de Algeciras y el sultán Hashem Osman de Carteria. El sultán Yusuf llegó con los almohades, y su poder se está reduciendo rápidamente, aunque todavía conserva el apoyo de la mayoría de los guerreros de su clan, mientras que el sultán Hashem dispone de apoyos entre otros clanes presentes en la zona, y también está buscando nuevos apoyos en el norte de África.

Cerca de Algeciras se encuentra el pequeño pueblo de Gibraltar, fundado en 1159 por los almohades, a la sombra del Peñón, que los musulmanes llaman Jabal Tariq (Roca de Tariq), por ser el lugar donde supuestamente el caudillo Tariq llegó a Al-Ándalus. Ningún Ashirra habita en el pueblo, considerado una zona neutral, pero de todas formas los Banu Haqim mantienen siempre la vigilancia, aunque sospechan que aprovechando los últimos enfrentamientos varios vampiros lo han utilizado de manera clandestina como punto de entrada a la península ibérica -entre ellos varios Baali y Seguidores de Set.

CÁDIZ (QADIS)

La ciudad de Cádiz fue construida sobre uno de los asentamientos más antiguos de la península ibérica, una fortaleza fenicia cuyo nombre *Gadir* significa precisamente "castillo", desde sus inicios dirigida al mar y al comercio, y fundada en el siglo XII a.C., después de la guerra de Troya, por navegantes procedentes de Tiro, en Oriente Medio. La antigua ciudad fenicia se encontraba asentada sobre un pequeño archipiélago junto a la costa, desde donde comerciaba con los tartesios.

No está muy claro cuáles fueron los primeros Cainitas que llegaron a la ciudad de Gadir. Algunos afirman que fueron Brujah procedentes de Tiro, y algunas leyendas incluso hablan de algún anciano, que tomando el nombre de Gerión se apoderó del reino de Tartesos. Algunos viajeros dejaron constancia de las leyendas de la zona en sus viajes, pero no tienen claro quién era Gerión o cómo terminó su reinado.

Hacia el año 530 a.C. estalló una guerra entre Gadir y los tartesios, y los fenicios pidieron ayuda a los cartagineses, que se apoderarían del sur de la península ibérica en los siglos siguientes. Sin embargo, al interrumpirse el comercio, la ciudad declinó hasta la llegada en el 237 a.C. de Amílcar Barca, que trataba de recuperar el poder de Cartago extendiendo sus colonias en la península. Durante esta época la ciudad de Gadir sufrió un maremoto y tuvo que ser reconstruida.

Es durante esta época que llegó a la península ibérica la anciana Yzebel, del clan Brujah, coincidiendo con la desaparición de Gerión. Mientras Yzebel se desplazaba hacia el interior, Gadir quedó bajo el control de los Brujah, que fomentaron su importancia comercial para recuperar la economía en crisis de Cartago.

En el año 206 a.C. Gadir resistió la llegada de los romanos, siendo sitiada por el general Escipión, aunque terminaría rindiéndose incondicionalmente y recibiendo el título de ciudad federada, manteniendo su autonomía y actividad comercial. Los Brujah gaditanos provocaron un levantamiento unos años después, que fue sofocado, instalándose en el lugar un Príncipe del clan Lasombra, Tiberio Balbo Gaditano, apenas un neonato que había sido Abrazado en la ciudad.

Durante el período romano *Gades* reforzó su comunicación terrestre con el resto de la península, y la ciudad se extendió, construyéndose una ciudad nueva y varias obras públicas como un circo, acueducto, templos etc. Durante esta época la ciudad se enriqueció en el Imperio Romano mediante el comercio de *garum*, una salsa de pescado. Los romanos también acabaron con los sacrificios humanos al dios Moloch.

El Príncipe Tiberio fomentó el enriquecimiento de Gades, y especialmente de su familia, los Balbos, abriendo su ciudad al comercio con los Toreador y otros clanes, aunque se mostró bastante desconfiado hacia los Assamitas, Brujah y los Seguidores de Set.

Con la caída del Imperio Romano y la llegada de los visigodos, Gades entró en un declive importante, perdiendo su importancia comercial y estratégica, debido al derrumbamiento de las rutas comerciales. La ciudad perdió población y se rodeó de una muralla.

Desesperados por la necesidad, muchos habitantes renunciaron a sus derechos para ponerse en manos de los grandes terratenientes. Hubo un pequeño repunte de actividad durante la breve ocupación bizantina, pero la ciudad no consiguió recuperar su importancia.

El Príncipe Tiberio se mantuvo en el poder durante estos años convulsos. Pactó con los Cainitas de Bizancio, tratando de mantener su ciudad dentro de la civilización romana, pero fracasó en su empeño. Aunque consiguió rechazar un intento de los Cainitas visigodos por derrocarlo, su dominio se redujo en importancia, pero consiguió mantenerse en el poder, negándose a aceptar el cristianismo.

Conocedores de las dificultades del reino visigodo, los musulmanes invadieron la península ibérica en el siglo VIII. El rey Rodrigo se enfrentó a los invasores en la Batalla de Guadalete, que algunos sitúan en la bahía de Cádiz, pero fue derrotado y los musulmanes se extendieron por el resto de la península, aplastando la resistencia y pactando con algunos magnates locales. Tras la conquista la ciudad recibió el nombre de *Qadis*.

El Príncipe Tiberio recibió bien la invasión musulmana, pensando que revitalizaría su dominio. Sin embargo, a pesar de sus esfuerzos, Qadis pasó a depender de Medina Sidonia durante la época del emirato y el califato de Córdoba, siendo brevemente ocupada por los vikingos en el año 844. Los Ashirra que llegaron a la ciudad comenzaron a presionarle para que aceptara el Islam. Finalmente, cerca del año 1000 decidió retirarse al letargo, Abrazando a un chiquillo para que gobernara en su ausencia, el sultán Harún, un descendiente lejano de los Balbos romanos, un hombre devoto y honorable que fue aceptado por la comunidad Ashirra.

Tras la caída del califato, en el año 1031, Qadis pasó sucesivamente al dominio de las taifas de Arcos y Sevilla antes de ser conquistada por los almorávides en el año 1091 y por los almohades en 1147. La devoción del sultán Harún y la lealtad de los Ashirra gaditanos le permitieron mantenerse en el trono a pesar de los cambios de poder entre los mortales. Durante este período la población Ashirra de Qadis estaba formada principalmente por Lasombra, Banu Haqim y Brujah, estos últimos vinculados a la creciente comunidad judía de la zona.

La desintegración del imperio almohade facilitó las incursiones cristianas sobre Al-Ándalus. En el año 1235 un señor de la guerra llamado Gonzalo y sus mercenarios arrasaron Cádiz, que pronto fue recuperada por sus habitantes.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

La ciudad musulmana de Qadis se encuentra construida en una isla separada de la costa por un reducido estrecho. Es un puerto estratégico, pero que no es competencia para otros como Silves o Málaga. La ciudad en sí es bastante pequeña, con calles bien dispuestas en un modelo de cuadrícula roto por numerosas plazas. Una serie de atalayas controlan el pueblo y el océano.

Existen dos mezquitas en la villa.

SOLEDAD CAINITA

Los Cainitas locales han prosperado bajo el dominio almohade. El sultán Harún al-Balbali recibió bien a los Banu Haqim que llega-

ron con los almohades, que encontraron a un sultán devoto y acorde con sus creencias musulmanas, y que apoyó su causa. El resto de los Ashirra de la ciudad apoyaron la decisión del sultán o simplemente lo ignoraron.

Sin embargo, algunos Brujah judíos se encuentran contrariados con el dominio almohade, pues su comunidad ha recibido varios ataques de los fanáticos musulmanes durante estas décadas. Aunque la paz y la convivencia han regresado, en secreto están preocupados y han comenzado a conspirar contra el sultán. Sin embargo, otros Brujah consideran que el sultán Harún les ha protegido, aunque no haya conseguido defender a sus contrapartidas mortales, y no se muestran dispuestos a cambiar su gobierno.

El reciente saqueo de Cádiz por los cristianos ha desestabilizado todavía más la convivencia. Muchos Brujah muestran ya abiertamente su descontento, mientras los Banu Haqim los acusan de traidores e infieles. El sultán Harún intenta mediar entre ambas facciones, pero a pesar de sus esfuerzos su prestigio se desmorona progresivamente, y son muchos Ashirra que lo consideran débil y reclaman un liderazgo más enérgico en estos tiempos.

SEVILLA (İSBILIYA)

La ciudad de Sevilla y sus alrededores han disfrutado de un rico pasado histórico. La zona fue habitada por tartesios, fenicios y cartagineses, atraídos por los ricos yacimientos de plata de las montañas del Sistema Bético.

Como otros lugares, se cree que el asentamiento tartésico de *Ispal* se encontraba entre los dominios del anciano Gerión, donde se encontraba uno de sus principales santuarios. Sin embargo, otros creen que la ciudad tartésica estaba habitada por otros vampiros, que ofrecían tributo al anciano para no ser destruidos. En cualquier caso, quizás finalmente el anciano se cansó de ellos o quizás se rebelaron, porque no ha quedado ningún rastro de su presencia salvo en las leyendas, y no hay nada más embustero que un no muerto.

Tras la Segunda Guerra Púnica los romanos fundaron varias poblaciones en la zona. En el año 206 a.C. el general Publio Cornelio Escipión fundó la ciudad de Itálica para establecer allí a los legionarios veteranos que habían resultado heridos en la guerra contra los lusitanos, y en el siglo I a.C. Julio César fundó en las proximidades la *Colonia Iulia Romula Hispalis*, que se convertiría en un centro artesanal. Hispalis disponía de muralla y foro, y comerciaba a través del río Guadalquivir. Con el tiempo los terratenientes hispanos alcanzarían suficiente poder para adquirir la ciudadanía romana, e incluso llegaron a conformar su propia facción en Roma, que durante el siglo II dio lugar a una gloriosa dinastía iniciada por el general Trajano y continuada por Adriano, Antonino y Marco Aurelio.

Como es habitual, ante la prosperidad y riqueza de la zona no tardaron en llegar los parásitos no muertos, bajo la forma de un antiguo Ventrue llamado Cneo Junio, que tras haber perdido sus posesiones en Italia tomó posesión de Itálica y sus alrededores con sus descendientes mortales e inmortales. Cneo se convirtió en un Príncipe poderoso, relacionándose con sus iguales de Corduba y Emerita Augusta, conformando un triunvirato que gobernaba a la mayor parte de los Cainitas romanos de la zona.

El cristianismo llegó pronto a la ciudad, y en el siglo III fueron ejecutados los primeros mártires, como las hermanas Justa y Rufina, que con el tiempo se convertirían en las santas patronas de Hispalis.

El Príncipe Junio comenzó persiguiendo a los cristianos, pero a medida que la religión se extendía, ordenó a Julio Nestoriano, uno de sus chiquillos, que se convirtiera y lo nombró Obispo, pasando a controlar a los Cainitas cristianos. Quienes no aceptaban la autoridad del Obispo Julio eran expulsados o destruidos.

En el siglo V los vándalos atacaron Itálica y las ciudades cercanas, y entre ellos viajaba un antiguo Gangrel llamado Alar y sus descendientes. El Príncipe Cneo le hizo frente con sus propios chiquillos, y se libró una encarnizada batalla de resultados inciertos en la que ambos antiguos desaparecieron. Los vándalos Gangrel fueron rechazados y el Obispo Julio gobernó una ciudad no sólo arruinada por las sucesivas oleadas de invasores, sino también por la decadencia económica. De todas formas, los Ventrue consiguieron seguir gobernando las ruinas de Itálica y las poblaciones próximas durante los siglos siguientes, beneficiándose de un acuerdo entre los Gangrel germánicos y el Príncipe de Corduba.

Finalmente, los visigodos consiguieron conquistar *Spali*, y durante un tiempo incluso trasladaron temporalmente la residencia real a la ciudad. Sin embargo, los hispanorromanos se rebelaron, asesinando al rey Teudiselo en el año 549. La debilidad del reino visigodo fue aprovechada por los bizantinos, que no obstante terminaron expulsados por el rey Leovigildo.

En el año 585 Hermenegildo, uno de los hijos del monarca, se convirtió al catolicismo y se autoproclamó rey en *Spali*, sublevándose contra su padre. Leovigildo hizo asediar la ciudad, llegando a cortar el curso del río Guadalquivir para rendir la ciudad por falta de agua. El príncipe rebelde fue capturado y ajusticiado. Sin embargo, tras la muerte de Leovigildo, en el año 589 su sucesor Recaredo se convirtió al catolicismo, terminando con las disputas religiosas entre hispanorromanos y visigodos, y *Spali* volvió a disfrutar de un período de prosperidad.

Durante esta época los obispos de *Spali*, los hermanos Leandro e Isidoro, desempeñaron una importante labor política y erudita en representación de la Iglesia católica, realizando un compendio de todo el saber grecorromano de la época.

En el año 712 llegaron los musulmanes a *Spali*, procediendo a la conquista del reino visigodo. El príncipe Abd al-Aziz ibn Musa tomó *Spali* después de un largo asedio, convirtiéndola brevemente en la capital de Al-Ándalus, hasta su asesinato en el año 716. A partir de entonces la capital del emirato fue trasladada a Córdoba, aunque la ciudad de *Spali*, rebautizada como Isbiliya, conservó su importancia y creció enormemente en riqueza económica y cultural. Se construyeron mezquitas y otros edificios.

El Obispo Julio y los Ventrue trataron de resistir la llegada de los Ashirra con la ayuda de los Cainitas cristianos, especialmente los Gangrel contra los que habían luchado en otro tiempo. Sin embargo, fueron destruidos o expulsados, y algunos se refugiaron en las ruinas romanas de Itálica, que encontraron ocupadas por los Capadocios. No es seguro si recibieron cobijo o fueron destruidos, pero hay quienes creen que algunos todavía podrían yacer en letargo.

Ocupó entonces el trono de Isbiliya un sultán de los Qabilat al-Khayal, un Lasombra converso al Islam que había tomado el nombre de Hamid al-Dossadi, que reconoció la autoridad del sultán Hilem al-Masaari de Córdoba. Realizó un pacto con los Banu Haqim y los Mushakis (Brujah) para disponer de estabilidad en su dominio. Junto con los Lasombra, estos tres clanes se convertirían en los más poderosos entre los Ashirra de Isbiliya.

En el año 844 Isbiliya sufrió el primer ataque de los vikingos, que regresarían en varias ocasiones, aunque siempre conseguirían ser expulsados. En uno de esos ataques llegó una banda de incursores Gangrel y Brujah, que saquearon uno de los refugios del sultán y lo destruyeron junto con varios de sus chiquillos. Su sucesor Haytham ben Jakeem, del clan Toreador, puso especial empeño en que la ciudad dispusiera de una armada fuerte para protegerse de los ataques por mar. También se mostró conciliador con otros clanes, tratando de unirlos en interés de su dominio.

Tras la muerte de Almanzor y la caída del califato de Córdoba en el año 1031, el sultán ben Jakieem vio su oportunidad, desligando su ciudad de la autoridad cordobesa y convirtiéndola en la capital de una poderosa taifa independiente, gobernada entre los mortales por Abu al-Casim. Sus aliados Banu Haqim no vieron con buenos ojos esta maniobra e intentaron derrocar al sultán, que había previsto esta reacción y realizó una purga entre sus filas, expulsando a los supervivientes.

Con el tiempo, y aprovechando la expansión de su taifa, el sultán de Isbiliya recibió el vasallaje de varios sultanes, especialmente del clan Lasombra, buscando alcanzar una hegemonía similar a la del sultán de Córdoba y tratando de unir Al-Ándalus bajo su dominio.

Sin embargo, el avance de los reinos cristianos llevó a los gobernantes de Isbiliya a buscar ayuda en el Norte de África. Siendo consciente de la necesidad, el sultán ben Jakeem llegó a un acuerdo con los Banu Haqim que acompañaban a los almorávides, liderados por el visir Umar al-Rashid, permitiéndoles regresar a la ciudad si reconocían su autoridad. De esta manera, al contrario que otros sultanes Ashirra de Al-Ándalus, el sultán de Isbiliya consiguió mantenerse en el poder.

El sultán ben Jakeem y el visir al-Rashid chocaron con frecuencia durante el gobierno almorávide de Isbiliya. Sin embargo, el visir Banu Haqim comenzó a preparar su derrocamiento, apoyando a una ambiciosa Ashirra Brujah de origen judío llamada Gerusha bint Yoav, a cambio de su conversión al Islam. Cuando los almohades llegaron en el año 1146, lo hicieron acompañados por más Banu Haqim, pero en esta ocasión no estaban dispuestos a alcanzar un acuerdo con el sultán ben Jakeem. Los Lasombra, los Brujah y los Banu Haqim retiraron su apoyo al sultán de Isbiliya, y en los disturbios que siguieron, el sultán ben Jakeem fue destruido con varios de sus chiquillos en un incendio que devastó su refugio. En ese momento los Banu Haqim se hicieron a un lado, y permitieron que Gerushah bint Yoav se hiciera con el poder como candidata de compromiso, aunque realmente era el visir Umar quien tiraba de sus hilos.

Tras la conquista de la ciudad, los almohades convirtieron Isbiliya en la capital de Al-Ándalus, el príncipe Abu Yaqub Yusuf

fue nombrado gobernador, iniciando un período de grandes obras, como la mejora de las murallas exteriores, ampliando el alcázar, la canalización de las aguas y construyendo una nueva mezquita.

Tras la euforia inicial por alcanzar el poder, la sultana Gerushah comenzó a sentirse intraquila. Marginada por los vampiros judíos de Isbiliya tras su conversión al Islam, los Ashirra tampoco le ofrecían la deferencia debida por su condición de mujer conversa. El visir Umar la trataba con distante cortesía, dejando claro que debía obedecer sus órdenes, por lo que buscó apoyos alternativos para mantenerse en el poder, e incluso tratando con Cainitas cristianos, encontrándose cada vez más sola.

Poco a poco, otros comenzaron a pugnar por el poder. El visir Umar protegió a la sultana de las intrigas que se iban tejiendo a su alrededor, especialmente de los Lasombra, dejándole claro que no la dejaría caer, pero que tenía el poder de hacerlo si así lo pretendía. Tras la Batalla de las Navas de Tolosa y la derrota de los almohades, la sultana vio la posibilidad de consolidarse y deshacerse de la influencia del visir. Sin embargo, éste reconoció sus intenciones y se distanció de ella, aproximándose a los Lasombra y preparando un nuevo candidato al trono de Isbiliya.

En el año 1230 se produjo una gran crisis entre los Ashirra de Isbiliya. En lo que fue llamado el Día del Cielo Oscuro se produjo un eclipse que provocó graves problemas en la ciudad. No se trataba de un eclipse normal, pues duró más de una hora, y bajo su influencia los Ashirra despertaron y muchos cayeron en frenesí. Un grupo de infernalistas Azaneali y Lasombra habían realizado un poderoso ritual en Isbiliya, oscureciendo el cielo.

En ese momento también despertó el antiguo Alar, que había permanecido en letargo en la ciudad durante siglos. La sultana Gerushah lo había encontrado y lo había preparado para su despertar y enviarlo contra sus enemigos. Sin embargo, el antiguo Gangrel despertó completamente descontrolado, matando Ashirra e infernalistas por igual, y parecía poseído por la oscuridad invocada. Sólo una alianza de los Ashirra y otros vampiros de la ciudad consiguió acabar con el antiguo y derrotar a los infernalistas.

Sin embargo, la destrucción provocada por el antiguo y la presencia de los infernalistas marcaron el final del sultanato de Gerushah, a quien culparon de haber actuado con debilidad durante la crisis. El visir Umar y otros Ashirra apoyaron a Reyham, del clan Lasombra, como nuevo sultán, aunque se permitió a la sultana derrocada permanecer en la ciudad.

Pero, aunque la paz parecía haber vuelto a Isbiliya, la caída de Córdoba en 1236 y la proximidad de los cristianos han vuelto a generar una nueva crisis de intranquilidad en los últimos años.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

La ciudad de Sevilla fue construida sobre el río Guadalquivir, dominando la ribera oriental. Es una gran ciudad con calles estrechas y retorcidas, con muchas plazas pequeñas. A pesar de la decadencia almohade, sigue siendo un gran centro de poder en Al-Ándalus, político, económico y cultural, famoso por sus sabios y artesanos. Las sucesivas dinastías andalusíes, así como almorávides y almohades, han dejado su huella en la ciudad. La construcción más

reciente es la Torre del Oro, una fortaleza para vigilar el río Guadalquivir, con una cadena para impedir la navegación llegado el caso.

La alcazaba de Sevilla fue construida en el siglo X, por orden de los emires omeyas. Se construyó adyacente a las murallas romanas, y posteriormente fue ampliada hacia el sur, construyéndose una serie de pequeños edificios y un palacio. Los almohades la reformaron completamente en el siglo XII, creando nuevos edificios y reforzando las fortificaciones.

La judería de Sevilla se encuentra en el extremo oriental de la ciudad, aunque quedan muy pocos judíos, que fueron repetidamente atacados durante el dominio almohade.

La mezquita aljama comenzó a construirse poco después de la conquista almohade en el siglo XII, y fue terminada en 1198. Su arquitecto fue Ahmad ben Baso, que utilizó el estilo de los palacios que había construido, un enorme edificio de diecisiete naves con arcos de herradura. El alminar de la mezquita es una hermosa torre ornamentada que sobrevivirá a su destrucción y será conocida como la Giralda.

El gobierno de Sevilla se encuentra en una situación convulsa. Tras la expulsión de un gobernador enviado por el rey de Túnez, el nuevo gobernador es un cadí andalusí llamado Bel Achad, de una importante familia sevillana, aunque su posición es muy precaria. Su gobierno es discutido por Axataf, comandante de la guarnición de la ciudad.

SOCIEDAD CAINITA

El actual sultán de Sevilla es Reyham al-Khabir, del clan Lasombra, un chiquillo superviviente del antiguo sultán al-Dossadi. Después de haber tomado el poder con ayuda de los Banu Haqim y otros Ashirra, ha descubierto para su contrariedad su dependencia del visir Umar al-Rashid, líder de los Assamitas sevillanos. Sin embargo, el sultán no está dispuesto a compartir el poder, ni siquiera en la situación actual de amenaza que sufre su dominio. Ha comenzado una serie de intrigas para debilitar al visir, y apoyado por los Ashirra de su clan, confía en que podrá pactar con los Lasombra cristianos cuando lleguen a la ciudad para deshacerse de la influencia Assamita.

Por su parte el visir Umar se encuentra irritado ante su peón díscolo en un momento en el que también tiene que hacer frente a otras intrigas en lo que queda de Al-Ándalus. El visir fue en gran parte responsable de reclutar a los sucesivos Banu Haqim que llegaron acompañando a almorávides y almohades. El fracaso de estos invasores es en gran parte el suyo, aunque ha conseguido desviar las responsabilidades hacia otros Ashirra, especialmente los Lasombra, culpándolos de dividir Al-Ándalus con la lucha entre taifas. Pero incluso en estos momentos oscuros, el visir Umar confía ciegamente en que todavía se puede salvar la situación y recuperar la gloria de Al-Ándalus. Otros Assamitas sevillanos, en su mayoría de origen almohade, comparten su visión y están afilando sus cuchillos aguardando sus órdenes para atacar o realizar una última resistencia desesperada. Uno de estos servidores es Hassan ibn Faiz, un hechicero, que se ha convertido en la mano derecha del visir para realizar trabajos sucios. Umar también controla a la Imán de Sevilla, Rida,

del clan Lasombra, que, no obstante, considera que las intrigas de Umar pueden terminar provocando su destrucción, y ha preparado un plan de contingencia para huir.

Por su parte la antigua sultana Gerushah ha intentado regresar con sus compañeros Brujah, en su mayor parte judíos. Sin embargo, quedan muy pocos. El fanatismo almohade provocó la huida de muchos judíos, que fueron acompañados por sus compañeros vampíricos al exilio. Rechazada por los Brujah, Gerushah se encuentra sola y sin apoyos, por lo que piensa en marchar a su propio exilio, pero antes de marcharse le gustaría provocar la caída del visir Umar y que vea cómo la ciudad cae ante los cristianos. Con sus contactos comerciales ha comenzado a contactar con varios Cainitas de la Reconquista en la Sombra, tanto para facilitar su entrada en Sevilla como para protegerse a sí misma.

Otra facción reciente e importante entre los Ashirra es la de los Gangrel de Taifa, dirigidos por Nashwa bint Muktar, que lidera a sus compañeros en ausencia de su sire. Nashwa es una creyente sincera que contempla entristecida cómo el sultán al-Khadir y su visir se enfrentan cuando deberían unir fuerzas para defender la ciudad. Nashwa cree que, aunque Sevilla puede caer pronto a los cristianos, los Ashirra pueden conservar su dominio como ocurrió en Valencia, donde se encuentra su mentor Shabaqo el Nubio. Sin embargo, tras su enfrentamiento con el antiguo Alar, las filas de los Gangrel de Taifa quedaron diezmadas, y quizás no sean suficientes para resistir la llegada de los Cainitas cristianos.

Entre los jóvenes Ashirra se encuentra la figura del mercader Nadim ibn Nuri, del clan Ventrue, un intermediario profesional que organiza las entradas y salidas de los Ashirra a través del río Guadalquivir. En los últimos tiempos ha recibido a muchos clientes, mortales y vampíricos, que desean huir de Sevilla antes de que caiga ante los cristianos, y en secreto, mantiene contacto con varios mercaderes de su clan. Los Ventrue cristianos le han ofrecido protección y un lugar en el nuevo dominio si ayuda a introducir a varios Cainitas cristianos en la ciudad. Por el momento se ha negado, pero mantiene el contacto por si acaso tuviera que recurrir a medidas desesperadas...

Mientras unos Ashirra se van, otros llegan. Taysir, un Nosferatu procedente de la Meca, ha acudido para traer consuelo a sus compañeros de clan, que se están preparando para hacer frente a la conquista. Las crecientes intrigas entre las diversas facciones Ashirra les han proporcionado numerosas recompensas y favores, pero Taysir está tratando de convencerles de que deberían actuar unidos al servicio del Islam para detener la conquista cristiana. Los Nosferatu se encuentran divididos entre los creyentes musulmanes y quienes creen que su supervivencia es lo primero, y no ven con buenos ojos al peregrino santurrón que intenta darles órdenes.

Pero en las sombras de Sevilla se está realizando otra batalla de voluntades. Una antigua infernalista del linaje Azaneali llamada Mirabelle ha llegado a la ciudad con la intención de provocar una matanza. El ritual de 1230 estaba pensado para debilitar la influencia de los Ashirra sobre la ciudad, pero el verdadero objetivo de Mirabelle es cosechar el dolor y la sangre que provocará la conquista cristiana para invocar a uno de sus amos, y liberarlo de las cadenas

del abismo. El ritual de 1230 ya agitó a este poder, que provocó una miasma que enloqueció a los vampiros sevillanos. Si este demonio sin nombre queda totalmente libre las consecuencias podrían ser imprevisibles.

Pero las acciones de Mirabelle no han pasado desapercibidas. En el año 1202 un ambicioso Seguidor de Set, llamado Salah ben Qaboos llegó a Sevilla con el propósito de corromper y destruir el poder de los almohades. Tras los sucesos de 1230, Salah contactó con su sire y varios antiguos Setitas, que percibieron lo que estaba ocurriendo. Recientemente un antiguo llamado Saatha ha acudido a la ciudad, aunque se hace pasar por un chiquillo de Salah y por un esclavo entre los mortales, pasando desapercibido. Saatha está dispuesto a encontrar a los infernalistas antes de que vuelvan a provocar otra crisis en la ciudad, y planea utilizar a los Ashirra para deshacerse de ellos. Sin embargo, mide sus pasos con cuidado, pues es consciente de que muchos de sus compañeros de clan han sido destruidos por los Gangrel de Taifa, cuyo líder Shabaqo el Nubio mantiene un especial rencor hacia las Serpientes, y ha destruido varios templos de Set en la península.

Cerca de Sevilla se encuentran las ruinas de la antigua ciudad romana de Itálica, que fueron reclamadas por Aliyyah, una antigua Capadocia y su prole, que se dedican a realizar experimentos necrománticos en el lugar, aunque mantienen representación en Sevilla a través de Elisheba, una chiquilla de Aliyyah. Estos Capadocios son aliados del visir Umar, y apoyaron el derrocamiento de la sultana Gerushah. Ahora permanecen impasibles, dedicados a sus asuntos, esperando la próxima cosecha de almas que se avecina, habiendo leído los signos que indican la próxima caída de Sevilla.

INTRIGAS ANDALUSÍES EN LAS TAIFAS DE LA LLANURA CENTRAL

Contrabando en el Guadalquivir: El río Guadalquivir es utilizado como ruta comercial, y muchos vampiros lo utilizan para entrar y salir de Sevilla. El mercader Nadim ibn Nuri dispone de una red de transporte que facilita este tráfico y pide a los personajes que escolten a un Ashirra que desea salir de la ciudad. Sin embargo, antes de llegar a su destino, serán interceptados por Cainitas cristianos, que han descubierto la ruta, o por Ashirra fanáticos que quieren obstaculizarla para evitar que los "cobardes" abandonen Sevilla.

Intento de asesinato: Alguien intenta asesinar al sultán Harún de Cádiz, soliviantando todavía más los ánimos en una situación política tensa. Si los personajes investigan, el responsable fue manipulado por uno de los Ashirra judíos de la ciudad. Sin embargo, los personajes también son advertidos, posiblemente por otro de los vampiros judíos, que si revelan lo ocurrido podrían provocar una matanza contra su comunidad. Hacer justicia y evitar la furia descontrolada de los Ashirra contra los vampiros judíos requiere actuar con gran tacto.

Riña fratricida: En el dominio de Algeciras, la convivencia entre los Banu Haqim se ha envenenado entre el fanatismo guerrero del sultán Yusuf y la posición moderada del sultán Hashem. Otros Ashirra también ven en el enfrentamiento entre las dos facciones la oportunidad de arrebatar el poder a los Banu Haqim, mientras que hay vampiros que quieren distraer a los Banu Haqim para poder utilizar las vías de entrada desde África a la

península ibérica sin ser molestados.

Las últimas noches de Isbiliya: En vísperas de la conquista cristiana, el dominio de Sevilla hierve de actividad, a medida que la desesperación se extiende entre sus habitantes mortales y no muertos. Quienes no piensan en huir poco a poco van abandonando las sutilezas para solucionar rencillas y rencores pasados y presentes. Los Lasombra contra los Assamitas, los Seguidores de Set contra los Baali, la anterior sultana Gerusha contra el visir Umar, los Ashirra judíos contra los musulmanes...es una situación tensa, compleja y difícil, en la que los personajes pueden quedar fácilmente atrapados.

LAS TAIFAS DE LAS MONTAÑAS ORIENTALES (EL REINO DE GRANADA)

CAINICAS DE LAS TAIFAS DE LAS MONTAÑAS ORIENTALES

Badr (Lasombra de 8ª Generación): *Sultán de Granada.*

Coman (Brujah de 7ª Generación): *Sultán de Málaga.*

Cristina (Nosferatu de 10ª Generación): *Sabia contrabandista de Granada.*

Farid (Visir Assamita de 8ª Generación): *Visir de Granada.*

Hamad al-Badajozí (Nosferatu de 8ª Generación): *Arquitecto de Jaén.*

Hind (Capadocia de 11ª Generación): *Infitiore, guardiana de las tumbas.*

Mane Enriques (Toreador de 8ª Generación): *Sultán de Jaén.*

Miriam bint Aisha (Lasombra de 8ª Generación): *Tejedora de intrigas.*

Nazirah (Hechicera Assamita de 8ª Generación): *Consejera del Sultán de Granada.*

Omar ben Abdalá (Toreador de 11ª Generación): *Poeta triste de Granada.*

Tariq ben Ziyad (Lasombra de 10ª Generación): *El Supuesto Conquistador (diabolist).*

Teodorico Neves (Ventrue de 7ª Generación): *Sultán de Almería.*

Yusuf ben Shamsid (Lasombra de 9ª Generación): *El poeta errante.*

Más allá del valle del Guadalquivir y de la llanura central de Al-Ándalus se encuentra un territorio en gran parte montañoso formado por las Cordilleras Béticas, divididas a su vez en una serie de serranías y valles de montaña. En estos momentos la zona se ha convertido en uno de los frentes de la Reconquista. Algunos señores musulmanes se resisten al avance de los cristianos, mientras que otros han preferido pactar con ellos e incluso les ayudan en la guerra contra sus vecinos. Entre las taifas también ha surgido el reino de Granada, que con el tiempo se convertirá en el último reducto musulmán de la península, y que no será conquistado del todo hasta el año 1492, aunque ese momento todavía queda lejos.

Los lugares más elevados son ricos en yacimientos minerales, pero su población es dispersa. Sin embargo, a medida que se avanza hacia el sur, el relieve se suaviza, dejando paso a una serie de colinas que descienden hasta llegar al Mar Mediterráneo. El territorio es seco y en verano especialmente cálido, pero los inviernos son muy

fríos y son habituales las grandes nevadas.

ALMERÍA (AL MARIYAT)

Por el territorio de Almería pasaron sucesivamente diversos pueblos. Los fenicios crearon varios asentamientos comerciales en el siglo VIII a.C., que fueron utilizados por los cartagineses para la conquista de la península ibérica. Sin embargo, serían los romanos quienes en el siglo I a.C. construirían el asentamiento de *Portus Magnus*, que se convertiría en uno de los puertos más importantes del sur peninsular. Posteriormente la zona sería disputada por visigodos y bizantinos, pasando el territorio al reino visigodo en el año 621.

En el siglo VI llegó al territorio almeriense Teodorico Neves, un Cainita del clan Ventrue, bisabuelo del primer conde Neves de la zona, que había acompañado a su familia durante años. Cuando decidieron instalarse permanentemente en *Portus Magnus*, se unió a ellos y reclamó la zona como su dominio. Un auténtico guerrero visigodo, Teodorico era más adecuado para los campos de batalla que para los asuntos cortesanos, ignorando los protocolos de su clan y continuando con sus costumbres germánicas y sangrientas. Al principio disfrutó cazando y destruyendo a los pocos Cainitas de la zona, Ventrue y Toreador de origen romano, y luego ayudó a sus descendientes mortales a dominar las tierras cercanas, disfrutando con la destrucción y la violencia sangrienta, instalándose al final como amo en las sombras. Durante los siguientes siglos dedicó su tiempo a ampliar el poder de su familia mortal y a cazar sin piedad a cualquier Cainita que entrara sin permiso en sus dominios. A pesar de su territorialidad, fue aceptado entre los Ventrue y participó en los asuntos de su clan.

Sin embargo, la historia efectiva de Almería comienza con la invasión musulmana del siglo VIII, cuando el territorio almeriense pasó a estar controlado por tres familias de terratenientes: dos de ellas, los Al-Wadi y los Al-Rimal eran árabes, mientras que los Neves eran mozárabes que descendían de una familia de nobles visigodos que habían gobernado la zona desde el siglo VI. Controlando las tierras cultivables alrededor de Almería, las tres familias se aseguraron la sucesión de los gobernadores enviados por el emir de Córdoba.

Desgraciadamente para Teodorico, su actitud lo dejó aislado cuando los Ashirra musulmanes acompañaron a la invasión islámica. Superado en número y ante su previsible Muerte Definitiva, Teodorico suplicó la misericordia de los invasores. Se convirtió al Islam y aceptó un Juramento de Sangre con el nuevo imán del sultanato de Córdoba. Poco más que un esclavo, Teodorico trabajó para sus amos durante siglos. Privada de su apoyo, la familia Neves perdió poder ante el empuje de otras familias locales, aunque con el tiempo consiguieron rehacerse sin la ayuda de su ancestro.

En el siglo IX los ataques de los normandos llevaron al emir de Córdoba a enviar a una familia yemení a la zona, y en colaboración con las familias autóctonas construyeron la fortaleza de *Bayyana*, que se engrandecería hasta convertirse en un gran puerto marítimo. El desarrollo del puerto de la fortaleza *Al Mariyat Bayyana* ("La atalaya de Pechina") sería el origen de la ciudad de Almería.

Tras vencer a los rebeldes mozárabes y rechazar un ataque de los fatimíes del Norte de África contra *Bayyana*, el califa Abderra-

mán III decidió trasladar la capital del territorio, y así Al Mariyat Bayyana se convirtió en una ciudad en el año 955, comenzando a construirse su muralla y su alcazaba, que llegaría a ser la segunda fortaleza musulmana más grande de Al-Ándalus.

Tras la caída del califato de Córdoba a principios del siglo XI, Al Mariyat se convirtió en la capital de una taifa, gobernada por el antiguo esclavo Áflah, que se extendió durante unas décadas sobre la mayor parte del sudeste de Al-Ándalus. Durante esta época la ciudad siguió extendiéndose, fortaleciéndose la muralla y construyéndose nuevos barrios. Los nuevos gobernadores tuvieron que tener en cuenta las disputas entre las tres familias, y la llegada de almorávides y almohades.

Durante la caída del califato de Córdoba, Teodorico llevó a cabo un plan que había preparado durante mucho tiempo y asesinó a su amo antes de huir a su antiguo dominio, estableciéndose en secreto y tomando el control de los principales Ashirra de la ciudad, decidido a regresar a su estilo de vida tranquilo e independiente, haciendo todo lo posible para mantener Al Mariyat apartada de los conflictos de Cainitas y Ashirra. Las invasiones de almorávides y almohades, así como una breve ocupación cristiana a mediados del siglo XII, resultaron ser una fachada adecuada para deshacerse de quienes consideraba una amenaza.

En el año 1199 estallaron levantamientos contra el gobierno almohade y Al Mariyat cayó en el caos, pues las tres familias de la ciudad se encontraban en una disputa violenta por varios terrenos. La reacción de los almohades fue enviar a mercenarios bereberes, que devastaron los terrenos alrededor de la ciudad y la ocuparon en breve. Murieron centenares de almerienses y muchos más fueron capturados y vendidos como esclavos. Los Al-Wadi, Al-Rimal y Neves, responsables de las intrigas que habían afectado a Al Mariyat, fueron esclavizados o eliminados, junto con las demás familias locales que no pudieron pagar su rescate para subordinarse al nuevo gobernante, Bassam ben Coman Al-Abbes.

Al-Abbes formó una nueva dinastía gobernante, los abésidas y repartió los terrenos vacíos entre sus seguidores. Sin embargo, en poco tiempo la familia del gobernador se había vuelto indistinguible de las familias previas, una conversión realizada por las mujeres Al-Wadi, Al-Rimal y Neves, esclavizadas, que fueron obligadas a casarse con los asesinos de sus familias. La vida volvió a la normalidad, aunque los terrenos de cultivo nunca recobraron su productividad anterior y el asesinato o esclavitud de todos los judíos de Al Mariyat durante la conquista perjudicó el comercio. La recuperación tampoco fue favorecida por la guerra de Al Mariyat con sus vecinos, especialmente los nazaríes de Gharnata.

Tras la caída de Córdoba en 1236, el emir Ibn Hud se refugió en Almería, donde fue asesinado por el gobernador Ibn Ramimi, que de esta forma justificó a los nazaríes para conquistar la ciudad en 1238, expulsando a los últimos abésidas, que se refugiaron en el norte de África.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

Almería es una ciudad de importancia en uno de los territorios más secos y remotos de Al-Ándalus, con tierras yermas rotas por

montañas y un litoral de grandes acantilados, ensenadas y cuevas. El litoral es especialmente fértil, y a pesar de las dificultades, Almería es un centro exportador de productos agrícolas, que proporcionan a sus habitantes algo de riqueza.

Como se ha mencionado, la alcazaba de Almería es una de las más grandes de Al-Ándalus, una sólida fortaleza de piedra arenisca de más de cinco metros de altura, formando un recinto amurallado y cerrado sobre sí mismo. En las cercanías se encontraba la judería, ahora abandonada en gran parte. La necesidad de agua llevó al rey Jairán a construir una serie de aljibes y obras hidráulicas para abastecer la ciudad, así como numerosos baños y mezquitas.

La mezquita aljama de Almería fue construida hacia el año 965, a semejanza de la mezquita de Córdoba, que fue ampliada sucesivamente primero por el rey Jairán y posteriormente por los almohades.

Actualmente la ciudad de Al Mayrat forma parte del reino de Granada.

SOCIEDAD CAINITA

Durante la rebelión de 1199, el sultán Teodorico Neves cayó en letargo, por lo que no pudo intervenir para salvar a su familia. Tras despertar, se encontró con que muchos de sus peones, tanto mortales como Ashirra, habían sido destruidos. Decidió vengarse de los abésidas y para ello pactó con los Ashirra de Granada, ofreciéndoles unir su dominio al reino de Granada si desplazaban a los abésidas.

Aunque en teoría leal a los Ashirra de Granada, Teodorico en realidad sólo es leal a sí mismo. De la misma forma que ha pactado con los Ashirra también ha realizado tratos con los Cainitas de Castilla y Aragón para asegurarse de continuar en el poder aunque la ciudad cambie de manos. Espera estar presente cuando la Reconquista termine y los Ashirra que lo desplazaron se hayan ido de una vez.

Sin embargo, después de tantos siglos, la reputación del tiránico Ventrue no ha pasado desapercibida. En el sultanato de Granada hay Ashirra que dudan de su lealtad, aunque por el momento se ha mantenido fiel a los pactos con los vampiros musulmanes. Sin embargo, otros Ashirra creen que puede ser necesario "liberar" a sus hermanos del sultanato de Almería, habitado por unos pocos Gangel, Brujah y Toreador, para que el dominio realmente se involucre en la lucha contra los Cainitas cristianos.

GRANADA (GHARNATA)

En el actual territorio de la ciudad de Granada hubo un importante asentamiento ibérico llamado Iliberris, que floreció hacia el siglo V a.C., ocupado por el pueblo de los bastetanos, que mantenían comercio con los cartagineses, que consolidarían su dominio mediante la conquista a partir del 237 a.C. Con el estallido de la Segunda Guerra Púnica, los romanos conquistaron el asentamiento y crearon la colonia de Florentia Iliberritana, beneficiándose de su situación estratégica y de la presencia de oro en los ríos Darro y Genil. Sin embargo, la ciudad tuvo escasa importancia durante siglos.

En el siglo VIII los musulmanes invadieron la región y crearon la ciudad de Medina Elvira, uniendo los enclaves cercanos de Qasti-

lla y Garnatha, donde buscó refugio Marcos, un Lasombra de origen hispanorromano, que decidió permanecer oculto, aguardando su momento.

Ese momento llegaría con la caída del califato, cuando en medio de los disturbios y guerras civiles por el poder, los habitantes de Elvira huyeron en el año 1012, asentándose en la vecina *Medina Gharnata*, entonces un asentamiento judío conocido como *Gharnata al-Yud* ("Granada de los judíos"). Se convirtió en la capital de una taifa gobernada por la familia bereber de los ziríes.

Sin embargo, Marcos no los acompañó. Su chiquilla lo diabolizó durante la caída de la ciudad y asumiendo la identidad de Badr se instaló en la nueva ciudad, a donde llegaron otros Ashirra fugitivos, entre ellos el visir Farid, un Banu Haqim que tenía planes para traer prosperidad al lugar.

En el año 1091 los almorávides conquistaron la taifa de Elvira y derrocaron a la dinastía zirí, comenzando a perseguir a los cristianos y judíos que allí habitaban. El rey Alfonso I de Aragón acudió para socorrer a los cristianos, pero no pudo detener a los almorávides, por lo que escoltó a miles de exiliados hasta su reino.

El sultán Badr en principio se mostró conciliador con otros vampiros, cristianos y musulmanes, que acudieron a Gharnata en busca de refugio. Sin embargo, cuando los almohades tomaron la ciudad en 1148 se alió con los Banu Haqim que venían con ellos, iniciando una persecución de los vampiros que no profesaran el Islam. En las décadas siguientes los expulsaría de sus dominios o los destruiría.

Tras la Batalla de las Navas de Tolosa en el año 1212, los cristianos casi llegaron hasta las puertas de Gharnata, y el sultán Badr incrementó la persecución contra los Ashirra, presionando a los que se mostraban demasiado moderados o que según él no contribuían lo suficiente contra el esfuerzo de la Reconquista. Durante esta época llegaron otros Ashirra, exiliados de otros dominios y que contribuyeron a proteger Gharnata.

La caída de los almohades dividió de nuevo Al-Ándalus, y en el año 1237 Gharnata fue conquistada por Mohammed Al Nasr, rey de la taifa de Arjona, quien trasladó su capital a la ciudad recién conquistada. El nuevo gobernante ha continuado sus conquistas, aunque ha comenzado a realizar reformas en la ciudad.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

La ciudad de Granada se encuentra situada en el extremo oriental de una llanura fértil, a los pies de Sierra Nevada, que se alza hacia el sur y el este, y junto a los ríos Darro y Genil, cuyas aguas son aprovechadas con una serie de sistemas hidráulicos. La ciudad es un centro artesanal y agrícola, además de disponer de un próspero comercio de seda, producida en la cercana Guadix. De las montañas de Sierra Nevada se extraen plata, hierro y cobre.

El sistema defensivo de Granada está formado por una alcazaba compuesta por alcázares de distintas épocas, siendo el más antiguo el *Hizn Mawror*, situado al este, construido por los almorávides, el *Qasar al Sayyid*, construido recientemente por los almohades junto al río Genil, y el *Al Hamra* ("castillo rojo"), que se ha convertido en la residencia del emir Mohammed al Nasr y de su familia. La ciudad

también está rodeada por una serie de paseos, jardines y palacios, dedicados al ocio.

La judería de Granada prosperó durante el dominio de los ziríes, y varios judíos fueron visires y consejeros de los monarcas de Granada. Sin embargo, con la llegada de almorávides y almohades comenzaron las persecuciones y ataques contra ellos. Muchos judíos granadinos esperan que su situación mejore tras la conquista castellana, y algunos exiliados de la ciudad ya acompañan a los conquistadores.

Los sucesivos conquistadores también han dejado sus propias mezquitas en los distintos barrios de la ciudad.

SOCIEDAD CAINITA

El crecimiento de Granada en los últimos años se ha producido a partir del retroceso de Al-Ándalus. Gobernada por el sultán Badr, del clan Lasombra, su devoción y poder impresionó a los Banu Haqim que llegaron con almorávides y almohades, que decidieron no desafiar su gobierno. Badr aprovechó el poder de sus nuevos aliados para perseguir y expulsar a todos los vampiros cristianos y judíos de la ciudad, así como los musulmanes que cuestionaban su autoridad. Los Lasombra que quedan en Granada le son leales, abrazando entre los creyentes almohades. Entre los más recientes se encuentra Tariq ben Ziyad, que recientemente diabolizó a su sire, un judío converso que se encontraba entre los Ashirra moderados, como forma de mostrar su compromiso con el Islam.

El aliado más antiguo de Badr es el visir Farid de los Banu Haqim, que en cierto sentido constituye la posición más moderada que queda en Granada. Aunque no ha conseguido convencer a Badr de que debería aproximarse a otras facciones Ashirra más moderadas y unirlas en la defensa de Al-Ándalus, ha demostrado su capacidad como administrador, poniendo los pilares para la prosperidad del dominio, que planea convertir en la gran capital del nuevo reino de Mohammed al Nasr.

La posición del sultán Badr también es apoyada por los guerreros Banu Haqim, liderados por la hechicera Nazirah, que llegó hace unas décadas y ayudó al sultán a expulsar cualquier oposición de la ciudad. Nazirah se muestra fatalista sobre el futuro del Islam en Al-Ándalus, que considera lo más importante, y se dedica a salvar lo que puede de su legado cultural y esotérico. En este último cometido cuenta con la ayuda de varios Nosferatu, entre ellos una refugiada cristiana llamada Cristina, que le trae noticias del exterior. Debido a la inflexibilidad del sultán Badr procura mantener estos contactos en secreto, aunque el sultán simplemente ha decidido mirar hacia otro lado y disculpar a su subordinada, considerando que está actuando por el bien de Granada.

Recientemente llegó a Granada Mukhtar al-Hurr, un Gangrel de Taifa, un embajador del sultán Abdalá de Valencia, quien ha ofrecido al sultán Badr una alianza para proteger a los Ashirra de los dominios que quedan de Al-Ándalus, buscando de alguna manera moderar sus intenciones de expulsar a todos los vampiros que no abracen el Islam.

Entre otros Cainitas refugiados tan bien se encuentra Omar ben Abdalá, un poeta exiliado de Valencia tras la conquista de la ciudad,

que con su poesía triste dedicada a la pérdida de su hogar y del amor, ha atraído a un círculo de mortales y Cainitas que aprecian su arte.

Algunos Ashirra han encontrado algo de tranquilidad del conflicto religioso fuera de la ciudad. En las montañas y caminos que llevan a Sierra Nevada una Capadocia llamada Hind vaga como un fantasma, recogiendo los cadáveres de quienes mueren asaltados por criminales y bandidos, y proporcionándoles un entierro decente. En ocasiones acude a los arrabales para alimentarse, pero rara vez se relaciona con otros Ashirra, aunque se dice que conoce bastante de la ciudad, a pesar de no haber sido vista en ella.

JAÉN (JAYYAN)

El territorio de la taifa de Arjona está dominado por la ciudad de Jaén, surgida a partir de un antiguo asentamiento ibérico del siglo V a.C., que había sido abandonado antes de la llegada de los cartagineses en el siglo III a.C.. Unas décadas después el territorio fue ocupado por los romanos, que construyeron el *Municipio Flavio Aurgitano* o *Aurgi*, posteriormente conocido como *Oringe*. Durante el dominio visigodo el territorio quedaría al margen de los asentamientos germánicos y la población seguiría siendo básicamente hispanorromana, produciéndose varias rebeliones contra los visigodos. La ciudad también perdió importancia frente a la cercana Mentesa, situada más al sur.

El territorio sería conquistado en el siglo VIII por el general musulmán Abdelaziz, y la ciudad de *Jayyan* se convirtió en la capital de una provincia y adquirió progresiva importancia. Cuando el califato de Córdoba cayó, proclamó brevemente su independencia antes de ser conquistada por la taifa de Granada, y posteriormente por los almorávides.

Durante este período Mane Enriques, un Cainita Toreador de origen visigodo, comenzó a frecuentar la ciudad de *Jayyan*, y finalmente la reclamó como su dominio. Pronto atrajo a varios Ashirra de su clan, y comenzó la construcción de una fortaleza donde fue reuniendo varios tesoros y obras de arte que recogía en sus frecuentes viajes. El sultán de *Jayyan* adquirió fama como mecenas y protector de las artes.

En el año 1148 la taifa de *Jayyan* recuperaría de nuevo su independencia, antes de ser conquistada por la taifa de Murcia y posteriormente por los almohades. Sin embargo, a medida que el poder de los almohades se debilitaba, en 1224 fue proclamada la taifa de Arjona, con *Jayyan* como capital, gobernada por Mohammed Al Nasr, que en 1237 trasladó la capital a Gharnata.

El sultán Enriques ha decidido fortalecer su dominio, tratando de crear un dominio inexpugnable para resistir el avance de los cristianos en los últimos años, que han declarado la guerra al reino de Granada. Para ello ha contratado los servicios de Hamad al-Badajozi, un arquitecto Nosferatu.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

Situada en la ladera de un cerro, la ciudad de Jaén se encuentra en una posición estratégica, defendida por una alcazaba, construida en el siglo X, que rodea toda la cumbre. En su interior hay varios edificios militares y aljibes para el abastecimiento de agua. La judería

jiense cuenta con sus propia autonomía y normas, además de sus edificios comunales, como la sinagoga y el baño ceremonial.

La mezquita mayor se encuentra en el centro de la ciudad, rodeada de varios palacios y grandes baños.

En el año 1245 la ciudad de Jaén está siendo asediada por el rey Fernando III de Castilla, que se encuentra en negociaciones con el emir Mohammed al Nasr para rendir la ciudad.

SOCIEDAD CAINITA

El sultán Mane Enriques, del clan Toreador, se encuentra preocupado por el final de la presencia musulmana en la península ibérica. En las últimas décadas desde la Batalla de las Navas de Tolosa ha redoblado sus esfuerzos por salvar obras de arte y tesoros islámicos con la ayuda de su prole.

Al mismo tiempo, con la ayuda del arquitecto Nosferatu Hamad al-Badajozi está construyendo una serie de cámaras subterráneas para ocultar sus tesoros. El arquitecto ve con simpatía los esfuerzos del sultán, e incluso lo ha puesto en contacto con otros Nosferatu para ayudarlo en su empeño de proteger el legado cultural de Al-Ándalus.

Desgraciadamente, no todos los Ashirra de Jaén comparten el proyecto idealista de Mane Enriques. Uno de sus chiquillos se encuentra en negociaciones secretas con los Cainitas cristianos que acompañan al rey Fernando III, mientras que uno de los Nosferatu ha vendido la ubicación del refugio del sultán de Jaén.

MÁLAGA (MALAQA)

La ciudad de Málaga es una de las más antiguas de la península ibérica, construida a partir de un asentamiento fenicio del siglo VIII a.C. sobre un poblado bastetano, al que dieron el nombre de *Malaka*. Los fenicios crearon un centro de producción de púrpura y sal, y acuñaron moneda a partir de los yacimientos de plata cercanos. A partir del siglo VI a.C. el asentamiento prosperó, atrayendo a comerciantes y colonos griegos, que construyeron una colonia cercana, *Mainake* en las cercanías, y que terminaría uniéndose a la ciudad fenicia.

Malaka quedó bajo el dominio de Cartago hacia el 573 a.C., llegando los primeros vampiros, procedentes del norte de África. Entre ellos se encontraba Malco, del clan Brujah, que en vida había sido un soldado cartaginés, y que pronto convirtió la ciudad en su dominio, siendo aceptado por los vampiros ibéricos y cartagineses como Príncipe.

Los romanos conquistaron Malaka, así como los territorios cartagineses de la zona hacia el 218 a.C., y Malco desapareció. Durante el dominio romano Malaka o *Municipum Malacitanum* fue unificada bajo un poder común, recibiendo la romanización progresivamente, y se iniciaron obras importantes, reformando el puerto y construyendo un teatro, y también se construyeron barrios nuevos para los colonos romanos. La economía y la riqueza del territorio se desarrollaron a partir de la agricultura y la pesca, así como la producción de garum, una salsa de pescado.

Con los romanos llegó Cayo Fabio, un vampiro del clan Ventrue, que se convirtió en el Príncipe de la ciudad, pactando con los

Gangrel locales. En el siglo III descubrió el cuerpo en letargo de Malco bajo unas ruinas cartaginesas y lo despertó. Aunque en teoría pertenecientes a clanes enemigos, Malco se mostró agradecido y Fabio estuvo más que contento de disponer de su consejo para gobernar la ciudad.

Sin embargo, ni siquiera la alianza entre ambos vampiros pudo detener la invasión de los vándalos, que hacia el año 411 arrasaron las costas malagueñas. Los bizantinos ocuparon la zona en el siglo VI, en un intento de restaurar la presencia del caído Imperio Romano, pero los visigodos los expulsaron y arrasaron Málaga el año 615. La mayoría de los vampiros hispanorromanos fueron destruidos o huyeron.

Tras el derrumbe del reino visigodo, los musulmanes invadieron la península en el siglo VIII. Los visigodos de Malaca se resistieron, y la ciudad no fue conquistada definitivamente hasta el año 743, imponiendo sobre la tierra de Malaqa una nueva población, basada en el desarrollo de la ciudad y las tierras del interior, fomentando el artesanado y el comercio, así como una agricultura intensiva de regadío.

De esta forma Malaqa se convirtió en una ciudad en expansión y de las más importantes de Al-Ándalus. Tras la caída del califato de Córdoba en el siglo XI, Malaqa se convirtió en capital de una taifa independiente, gobernada por la dinastía hammudí, pero que sería conquistada sucesivamente por los ziríes de Granada, almorávides y almohades.

En el siglo VIII el antiguo Malco despertó de nuevo, reuniendo a su alrededor a varios supervivientes de época visigoda. Consciente de que no conocía el Islam, Abrazó un chiquillo, Coman, que sería reconocido como sultán de Malaqa por los Ashirra.

El sultán Coman gobernó con el apoyo de su sire durante los siglos siguientes, y consiguió mantenerse en el poder, a pesar de los sucesivos cambios de gobierno entre los mortales. Consiguieron superar varias crisis, pero los Ashirra de Malaqa convivieron con vampiros cristianos y judíos, e incluso algunos paganos. Durante el siglo XI varios Lasombra y Banu Haqim almorávides y almohades también se asentaron en la ciudad, y el sultán les hizo saber que mientras convivieran con el resto de vampiros de su dominio, sus creencias serían respetadas. Hubo un intento de derrocarlo hacia el año 1200, pero el sultán consiguió detener a los conspiradores, exiliándolos de su dominio.

En el año 1229 terminó el período de poder almohade en Malaca, subiendo al poder Ibn Zannun, que gobernó hasta su muerte en 1238, momento en que el emir Mohammed al Nasr incorporó la taifa de Malaca al reino de Gharnata.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

La ciudad de Málaga fue construida en el sur de la península ibérica en una llanura costera formada por los ríos Guadalmedina y Guadalhorce. Al norte se encuentran los Montes de Málaga y al oeste la vega del Guadalhorce. La ciudad se abre a una amplia bahía rodeada de montes. Al oeste del puerto la costa se abre a playas arenosas, mientras que al este se alzan montañas muy cercanas al mar.

La alcazaba de Málaga está conformada por un extenso recinto

amurallado y protegido adicionalmente por el alcázar de Gibralfaro. Varios barrios internos también se encuentran amurallados, y dos se encuentran fuera de la ciudad, que es un importante centro alfarero y de producción agrícola. La ciudad es cruzada de este a oeste por una vía que comunica el puerto y la fortaleza con el interior del recinto amurallado, y junto a la muralla se asientan los barrios de los comerciantes y las juderías, independientes del resto de la ciudad.

La mezquita aljama de Málaga fue construida en el siglo IX, aunque recibió remodelaciones posteriores, siendo las últimas en época almohade. Se trata de un edificio de cinco naves con un patio de naranjos.

SOCIEDAD CAINITA

A pesar de las dificultades de los últimos siglos, especialmente la intolerancia provocada por el gobierno de almorávides y almohades, el sultán Coman, del clan Brujah, ha conseguido mantener unidos a los vampiros del dominio de Málaga, al margen de que sean Ashirra o no. Sin embargo, en las últimas décadas la población mortal judía y cristiana reciben cada vez más presiones para convertirse al Islam o abandonar la ciudad, y el resultado se está reflejando entre los vampiros, que comienzan a distanciarse en función de su religión. Coman ha enviado mensajes a su sire Malco, que partió a finales del siglo XII en un viaje a Túnez y todavía no ha regresado.

Después de que Málaga fuera conquistada por el emir de Granada, el sultán Badr, del clan Lasombra, ha comenzado a presionar a Coman para que acabe con la tolerancia religiosa hacia los "infieles". Sin embargo, Coman no está dispuesto a arriesgar su dominio sólo para contentar a los Ashirra más fundamentalistas. El sultán es apoyado por algunos Ashirra, pero especialmente por los vampiros no musulmanes, de los clanes Brujah, Gangrel y Ventrue.

Y apoyados desde Granada, la facción Ashirra comienza a mostrar dudas entre si apoyar la postura de Badr o seguir aceptando la autoridad del sultán. La antigua Miriam bint Aisha, del clan Lasombra, que llegó recientemente de Córdoba, también está aprovechando la situación. Tras tejer una telaraña de intrigas para debilitar el dominio de los Banu Haqim y especialmente el poder de su rival, el visir Umar al-Rashid, ha dirigido su atención hacia Málaga, dispuesta a ayudar a los Ashirra del clan Lasombra a hacerse con el poder. De la misma forma que en otros lugares, Miriam ha vuelto a tejer sus intrigas, con el objetivo de derrocar al sultán Coman.

El sultán Badr de Granada también está interesado en un cambio de política en el dominio de Málaga, y aparte de sus presiones directas, ha contactado con varios Ashirra almohades que habitan en los alrededores de Málaga, concretamente en la ciudad de Bobastro. Estos Ashirra, Banu Haqim y Lasombra están dispuestos a luchar por el Islam, y están dispuestos a apoyar los planes del sultán Badr de Granada, derrocando al sultán de Málaga por la fuerza si es necesario.

INTRIGAS ANDALUSÍES EN GRANADA

El infiel oculto: Un Cainita cristiano del clan Nosferatu es encontrado en Granada, y es llevado ante el sultán Badr para que lo juzgue. Los Banu Haqim afirman que se trata de un espía, mientras que el Nosferatu, un

mozárabe llamado Leandro, afirma que ha vivido en la ciudad desde hace años, protegiendo a su familia desde las sombras y sin causar daño alguno a los Ashirra. El sultán está dispuesto a mostrarse clemente si Leandro se convierte al Islam, pero el Nosferatu se niega. Entre los Ashirra, algunos de los cuales conocen a Leandro hay división de opiniones. Los más fanáticos prefieren que sea destruido "por seguridad", mientras que otros, entre ellos el visir Farid, afirman que no debe tomarse una decisión injusta condenando a muerte a un inocente. Los personajes serán claves en esta división, y al mismo tiempo también descubrirán que Leandro no es el único vampiro "infiel" que todavía permanece en Granada.

El sultán sanguinario: Los Ashirra de Almería temen los excesos del sultán Teodorico, que mantiene aterrorizados a todos los vampiros de su dominio. Los personajes son enviados por el sultán Badr o acuden en ayuda de los Ashirra locales para tratar de acabar con su poder. Sin embargo, acabar con Teodorico no será fácil, pues es un antiguo poderoso y astuto. Sin embargo, ante un ataque coordinado o una oposición organizada terminará huyendo...para buscar aliados entre los Cainitas cristianos, con los que piensa regresar en un futuro.

La telaraña de sombras: Los Ashirra más conservadores de Málaga planean derrocar al sultán Coman, rumoreando que no sólo permite la presencia de infieles en la ciudad, sino que además planea entregar la ciudad a los cristianos. Al mismo tiempo, varios Ashirra aliados con el sultán de Granada planean realizar una serie de ataques contra sus aliados. Los personajes deberán decidir si se alían con los partidarios del sultán o tratan de ganar poder con su derrocamiento.

El tesoro escondido: La fama de los tesoros del sultán Mane Enríques de Jaén es bien conocida por algunos Ashirra. Sin embargo, con la ciudad asediada por los cristianos, está claro que no es el lugar más seguro. Un Ashirra contacta con los personajes y les pide que se introduzcan en Jaén para salvar todo lo que puedan, tratando de convencer al sultán de que es conveniente trasladar su colección a otro lugar o simplemente quitarlo de en medio. Sin embargo, los personajes no son los únicos interesados por el tesoro, y durante el trayecto serán interceptados por posibles rivales, que tienen el mismo interés y quizás menos escrúpulos. Se trata de una carrera contra el tiempo, pues existen Cainitas cristianos que también conocen la localización del tesoro y no están dispuestos a que salga de Jaén.

LA TAIFA DE MURCIA

CAINITAS DE LA TAIFA DE MURCIA

Andrés Romera (Brujah de 8ª Generación): Príncipe de Cartagena.

Badis al-Mawla (Tremere de 10ª Generación): Poeta cortesano.

Omar al-Aziz (Lasombra de 8ª Generación): Sultán de Murcia.

Salma (Nosferatu de 9ª Generación): Líder de los Nosferatu de Murcia.

Zubayda (Visir Assamita de 9ª Generación): Sultana de Cartagena.

La reconquista casi ha terminado en Murcia. En el año 1243 el emir Mohammed ibn Hud al-Dawla, presionado por el avance de los caballeros de la Orden de Santiago, el ejército de Jaime II de Aragón y el emir Mohammed al Nasr de Granada, ofreció su vasallaje al rey Fernando III de Castilla, firmando el Tratado de Alcaraz, que establecía un protectorado castellano sobre Murcia. Sin embargo,

no todas las ciudades murcianas aceptaron el tratado, y las que se han resistido están siendo conquistadas una tras otra. Sin embargo, la población musulmana de la taifa de Murcia, aunque dependiente del rey de Castilla, parece a salvo por el momento, y la distancia y el aislamiento permiten que los murcianos mantengan cierta autonomía.

La taifa de Murcia se encuentra en el sudeste de la península ibérica y al este de Al-Ándalus. Se trata de una región cálida y seca, con zonas áridas elevadas y montañas, aunque la ribera del río Segura proporciona algo de suavidad y verdor. Cerca de la costa se encuentran terrenos cultivables que dependen de grandes sistemas de irrigación formados por canales, norias y acueductos que distribuyen la preciada agua. El principal puerto de Murcia, Cartagena, ha mantenido su importancia desde la antigüedad.

CARTAGENA (QARTAYANNAT)

Aunque existen referencias a una ciudad tartesia del siglo VI a.C. llamada Mastia, la primera referencia fiable de Cartagena aparece asociada a los cartagineses. En el año 227 a.C. el general Asdrúbal el Bello la fundó con el nombre de *Qart Hadasht* ("Ciudad Nueva"), convirtiéndose en la principal base de los cartagineses en la península ibérica y en un centro de control del comercio de plata.

La anciana Yzebel del clan Brujah, y varios vampiros de su clan habitaron en la ciudad tras derrotar a sus rivales entre los vampiros ibéricos, principalmente los descendientes de Zinnridi del clan Lasombra. Su intención era convertir *Qart Hadasht* en la capital de un reino que abarcaría toda la península a largo plazo, pero el estallido de la Segunda Guerra Púnica frustró sus planes. El general Escipión conquistó Cartagena en el año 209 a.C., que pasó a llamarse *Carthago Nova*.

Un grupo de vampiros romanos llegó a la ciudad con los legionarios, pero, aunque encontraron algo de resistencia, para entonces Yzebel y sus aliados habían partido para proteger Cartago. Un antiguo Lasombra ibérico, llamado Indabonio, tomó el control del dominio, siendo proclamado Príncipe.

La ciudad prosperó con el comercio y la minería de la plata, ampliándose mediante varias obras públicas, entre ellas un acueducto, un teatro, un gran foro y varios templos. En el año 68 fue el escenario de la rebelión del gobernador Galba contra el emperador Nerón, que fue financiada con la plata hispana.

Durante el período romano el Príncipe Indabonio se mostró especialmente celoso con su dominio. La mayoría de los vampiros que lo habitaban eran descendientes suyos, muchos de ellos Juramentados por Sangre, y se mostraba muy desconfiado ante la presencia de Cainitas de otros clanes. Fomentó el desarrollo de la ciudad de Cartagena, pero al mismo tiempo la sociedad vampírica de la ciudad era un lugar endogámico y lleno de sospechas y repentinas purgas. En su aislamiento el Príncipe se volcó en la paranoia, y durante los últimos siglos del Imperio Romano la mayoría de los Cainitas evitaban Cartagena como si estuviera afectada por una plaga.

Quizás este aislamiento impidió al Príncipe y su prole prepararse para la llegada de los vándalos en el año 425, que saquearon Cartagena y pasaron a África. En encuentros posteriores, termina-

rían destruyendo la flota romana. Por lo que se refiere al Príncipe Indabonío y sus chiquillos no volvieron a ser vistos, aunque se rumorea que se destruyeron en un frenesí que se apoderó repentinamente de ellos durante el saqueo de Cartagena.

En el año 550 Cartagena fue conquistada por los bizantinos, que la rebautizaron como *Carthago Spartaria*. La diócesis, que era la sede metropolitana de Hispania, fue trasladada a Toledo por decreto del rey visigodo Gundemaro. Entre los bizantinos llegaron algunos Cainitas que intentaron devolver la grandeza a la ciudad, pero los visigodos la conquistaron en el año 622 y la destruyeron y asolaron por completo.

Con la invasión musulmana del siglo VIII la ciudad experimentó una lenta recuperación, que fue conquistada por Abd al Malik ibn Qatan en el año 733, pero nunca llegó a recuperar la grandeza de antaño, pasando a depender de los gobernantes de Murcia.

En el siglo IX, poco después de la fundación de Murcia, los Ashirra de la ciudad enviaron a Zubayda, una visir Assamita, para que gobernara y vigilara el puerto de Qartayannat. Bajo su gobierno realizó una serie de reformas para mejorar la ciudad.

Cuando el sultán al-Nayan, del clan Nosferatu, fue asesinado en 1172, Zubayda no fue depuesta, pero varios guerreros Banu Haqim fueron enviados para vigilar Qartayannat y a los Ashirra de la ciudad, así como para garantizar su obediencia al nuevo sultán Omar al-Aziz, del clan Lasombra. Zubayda procuró mantener un perfil bajo, por temor a represalias, pero al mismo tiempo se mantuvo en contacto con los opositores a Omar.

En 1243 el emir de Murcia firmaba el Tratado de Alcaraz, poniendo su reino bajo el vasallaje del reino de Castilla. La ciudad de Qartayannat se resistió a cumplir el tratado, por lo que fue conquistada por los castellanos con el apoyo de una flota del Cantábrico en 1245.

SOLEDAD Y RELIGIÓN

La ciudad de Cartagena se encuentra flanqueada por cinco pequeñas colinas, en un plano inclinado que va a dar a una gran bahía que es un pequeño mar interior. Aunque es una ciudad pequeña, Cartagena ha recuperado algo de importancia comercial gracias a su puerto, y ha prosperado lo suficiente para fortificarse mediante una alcazaba, construida sobre unas antiguas ruinas romanas. El alcázar dispone de una torre que también cumple las funciones de faro.

Sin embargo, la principal construcción de Cartagena es su puerto, que ha sido reconstruido una y otra vez, y que todavía dispone de un gran tráfico de mercancías, principalmente productos agrícolas de la huerta de Murcia.

SOLEDAD CAINITA

Poco después de la firma del Tratado de Alcaraz, la visir Zubayda, del clan Assamita, se proclamó sultana de la ciudad, denunciando la cobardía de los murcianos y llamando a los Ashirra a la resistencia. La reacción no se hizo esperar, y los guerreros Assamitas que habían sido enviados por el sultán Omar de Murcia para vigilarla, le ofrecieron su lealtad.

Sin embargo, la reacción de los castellanos no se hizo esperar.

Ante la rebelión de Murcia no tardaron en llegar y pusieron asedio a la ciudad. Con los cristianos llegaron varios Cainitas, entre ellos Andrés Romera, un caballero del clan Brujah que ha sido proclamado Príncipe de Cartagena por sus partidarios. Entre sus aliados se encuentra Badis al-Mawla, un antiguo esclavo mozárabe que fue abrazado por los Tremere, y que se dedica a espiar en la ciudad para los Cainitas cristianos, utilizando su magia para transmitir información a salvo de miradas indiscretas.

MURCIA (MURSIYA)

Aunque en el territorio de Murcia se sucedieron asentamientos íberos, cartagineses y romanos. *Mursiya* fue fundada en el año 825 durante el reinado del emir Abderramán II de Córdoba, posiblemente a partir de un asentamiento anterior. Al mismo tiempo el emir ordenó la destrucción de la ciudad de Eio o Tudmir, donde residía la nobleza visigoda desde que los musulmanes habían alcanzado un pacto con el conde Teodomiro en el siglo anterior.

Los árabes aprovecharon el curso del río Segura y ampliaron y perfeccionaron la red de regadíos previa, introduciendo acequias, brazales y regaderas, convirtiendo la zona en uno de los centros agrícolas de Al-Ándalus. Cuando la autoridad del califato de Córdoba cayó, la ciudad quedó incorporada en principio bajo otras taifas, antes de conseguir independizarse con Abu Abderramán Ibn Tahir.

Los Ashirra llegaron a Mursiya durante el siglo IX, sobre todo Lasombra y varios Nosferatu. Al depender del sultán de Córdoba, en principio los Ashirra gobernaban mediante una asamblea, pero cuando la autoridad cordobesa cayó, el líder de la asamblea fue nombrado sultán. Se trataba de Yasar al-Nahyan, un estudioso Nosferatu procedente de Damasco, que decidió sabiamente mantener el gobierno de los Ashirra como si nada hubiera pasado.

La independencia de la taifa de Murcia concluyó en el año 1078, cuando fue conquistada por la taifa de Sevilla. Se sucedieron una serie de gobernantes independientes, que llegaron a pactar con los cristianos para mantenerse en el poder, lo que precipitó la intervención de los almorávides, que sometieron finalmente Murcia. Sin embargo, la población se mostró descontenta con los nuevos gobernantes y se rebelaron en 1144, apoyados por sus aliados cristianos.

Murcia mantuvo de nuevo su independencia y cuando los almohades invadieron la península, el emir Ibn Mardanis (conocido por los cristianos como el Rey Lobo) resistió su avance, apoyándose en los reinos cristianos. Su dominio se extendía desde Murcia hasta Jaén y Valencia, llegando a conquistar Écija, viviendo un momento de esplendor. Sin embargo, los almohades consiguieron rehacerse e Ibn Mardanis murió mientras Murcia era sitiada. Su hijo Hilal, por consejo de su padre, pactó con los almohades, y permaneció como gobernador de la ciudad.

En el siglo XII el sultán al-Nahyan de Murcia apoyó la resistencia del Rey Lobo frente a los almohades, y de la misma forma que el emir pactó con los cristianos, el sultán Nosferatu hizo lo propio con los Lasombra de Castilla. Convenció a los emisarios Magistri de que adoptaría un embajador cristiano en su círculo interno a cambio de mantenerse como sultán de Murcia. Ocupó la posición de embajador de los Lasombra un sacerdote llamado Ermengol, y con

su apoyo el dominio conservó su independencia durante el reinado del Rey Lobo.

Sin embargo, los Assamitas que acompañaban a los almohades convencieron a Omar al-Aziz, del clan Lasombra y visir del sultán, que actuara en su nombre para rechazar la influencia de los Cainitas cristianos sobre Murcia. Omar nunca se había sentido cómodo con las decisiones del sultán, cuestionando la alianza con los cristianos y fue convencido de que Murcia serviría mejor al Islam con un gobernante más virtuoso. Los almohades tomaron la ciudad en 1172 y Omar asesinó a al-Nayan, convirtiéndose en sultán en su lugar. Su primer acto fue ejecutar al Ermengol, el embajador Lasombra.

El asesinato de Ermengol, un compañero Lasombra, realizado sin consultar a los Amici Noctis, fue uno de los motivos -o excusas- que llegaron a este grupo de élite del clan Lasombra a apoyar al bando de los cristianos en la península ibérica. Varios Banu Haqim fueron aceptados en la ciudad, protegiendo al nuevo sultán desde las sombras, y amenazando a los Ashirra opuestos al cambio de poder.

Tras la muerte del Rey Lobo y la Batalla de las Navas de Tolosa, el reino de Castilla comenzó su expansión hacia el sur favoreciendo las sublevaciones andalusíes contra los almohades, lo que permitió que Murcia se independizara por tercera vez, bajo la dinastía de los Banu Hud, que expulsaron a los almohades en 1228 y proclamaron emir a Ibn Hud. Sin embargo, pronto surgieron nuevas rebeliones contra el nuevo emir, que fue derrotado por los castellanos y fue asesinado en 1238, quedando su reino reducido al sureste de la península ibérica.

Fue sucedido en el gobierno de la taifa por su tío Ibn Hud al-Dawla, que sometió Murcia al vasallaje del reino de Castilla mediante el Tratado de Alcaraz. Varias ciudades y plazas murcianas se sublevaron, oponiéndose al acuerdo, pero poco a poco han sido conquistadas.

POLÍTICA Y RELIGIÓN

La ciudad de Murcia fue construida en la llanura formada por el valle del río Segura, rodeada por varias sierras. La ciudad se encuentra en medio de la vega del río, un territorio fértil y salpicado de granjas y cultivos. Poco después de su construcción fue rodeada por una amplia muralla.

Situado fuera de las murallas, en la parte norte de la ciudad se encuentra el palacio Al Dar al Sugra del Rey Lobo, que fue fortificado recientemente y convertido en un alcázar. Al norte también se encuentra la famosa madrasa de Murcia, una universidad islámica especializada en ingeniería y ganadería, junto a una gran mezquita.

La mezquita aljama de Murcia se encuentra en el centro de la ciudad, y fue en gran parte reconstruida por los almorávides en el siglo XI.

SOCIEDAD CAINITA

El sultán Omar al-Aziz, del clan Lasombra, no está nada tranquilo. Sabe que, si pierde su posición, sus numerosos enemigos no tendrán piedad, y a cada día que pasa se vuelve más paranoico. Impulsó a los gobernantes murcianos a firmar el Tratado de Alcaraz, no tanto como una muestra de acercamiento a los Cainitas cristianos como para ganar tiempo. En estos momentos está pensando en su huida personal, un plan que no ha confiado ni siquiera a sus guardianes Banu Haqim.

Por su parte los Assamitas tampoco están contentos. El final del dominio almohade ha debilitado su influencia, y el pacto con los cristianos les resulta una deshonra. Todavía no quieren actuar contra el sultán Omar, pero han enviado mensajeros a Granada para pactar con el sultán Badr y cuando la alianza esté confirmada, apartarán al sultán del poder.

Sin embargo, el sultán Omar tiene otros protectores que lo mantienen vigilado, aunque por otros motivos. Poco después del asesinato de su predecesor del clan Nosferatu, su chiquilla Salma huyó, encontrando refugio entre los aliados cristianos de su sire. Desde hace años ha regresado en busca de venganza. Poco a poco estrecha el cerco en torno a su enemigo. Todavía no quiere derrocarlo, sino hacerle perder todo lo que tiene antes de acabar con él. Salma y los Nosferatu de Murcia han ayudado a varios Cainitas cristianos a introducirse en varios lugares en torno al Murcia, preparados para apoderarse de la ciudad en cualquier momento.

La situación del sultán Omar se refleja entre los Ashirra murcianos, entre los que se encuentran Brujah, Lasombra y Toreador, divididos entre la conveniencia de colaborar con los cristianos para evitar una guerra innecesaria y los que quieren recurrir al sultán Badr y los Ashirra de Granada en busca de ayuda.

INTRIGAS ANDALUSÍES EN LA TAIFA DE MURCIA

La batalla por Cartagena: El dominio de Cartagena se encuentra dividido entre los Ashirra y los Cainitas, y se ha convertido en un campo de batalla entre ambas facciones. Los personajes pueden apoyar a la sultana Zubayda o al Príncipe Andrés, o incluso pueden buscar una tercera facción que medie entre ambas partes y alcance algún acuerdo de convivencia por difícil que sea.

Sombras de venganza: Murcia se encuentra al borde de una guerra civil, entre los Ashirra partidarios de aliarse con el sultán Badr de Granada y los que quieren aliarse con los Cainitas castellanos. En cualquier caso, el sultán Omar al-Aziz no permanecerá mucho tiempo más como gobernante, y en estos momentos nadie respeta ya su autoridad. Los personajes pueden tomar partido por cualquiera de los dos bandos, o erigirse en candidatos para suceder al sultán.

CAPÍTULO TRES:

CRISTIANOS, JUDÍOS Y MUSULMANES

“Todo el mundo debe recibir con caridad y respeto a los peregrinos, tanto pobres, como ricos, que vuelven al solar de Santiago, pues quienquiera que los reciba y hospede con esmero, tendrá como huésped, no sólo a Santiago, sino también al Señor, según las palabras del Evangelio: “El que os reciba a vosotros, me recibe a mí.”

- Códice Calixtino, Libro V, Capítulo XI

LOS JUDÍOS DE SEFARAD

HISTORIA

El nombre de Sefarad aparece en la Biblia. El profeta Abdías anunció la destrucción de Edom (Roma) y la reunión de todos los judíos desterrados, incluidos los que vivían en los confines occidentales del mundo, en Sefarad. En el mundo antiguo, limitado a las tierras que limitaban con el mar Mediterráneo, esas tierras sólo podían ser la península ibérica. Dejando aparte el mito y realidad de Tartessos, su importancia aparece también reflejada en las fuentes bíblicas, como su comercio con el reino de Salomón. En cualquier caso, los judíos que habitan en la península ibérica reciben el nombre de sefardíes. Se cree que los primeros judíos que llegaron a la península ibérica llegaron en el siglo V a.C., durante la diáspora provocada por la conquista del reino de Judá por el rey Nabucodonosor.

Aunque la mayoría de los judíos sefardíes afirman descender de la tribu de Judá, desterrados tras la primera destrucción del templo de Jerusalén, la primera prueba histórica fiable de su presencia se remonta hacia el 40 a.C., en una carta de los judíos de Judea, en rebelión contra Roma, que piden ayuda a las comunidades de Sefarad.

Sea como fuere, en el siglo III los asentamientos judíos en la península eran una realidad. En el Concilio cristiano de Elvira la Iglesia prohíbe los matrimonios mixtos entre judíos y cristianos, así como la vida en común: los miembros de ambas religiones no pueden comer juntos ni convivir bajo el mismo techo. Este concilio marca el tono de separación que marcará las relaciones entre judaísmo y cristianismo.

Con la formación del reino visigodo en el siglo V, en principio los judíos son tratados como el resto de los súbditos. La comunidad

judía de esta época es sobre todo rural: vive del cultivo de la tierra directamente o con ayuda de esclavos. Los más pudientes arriendan sus campos a otros trabajadores, viviendo de las rentas que producen. La presencia judía en las ciudades visigodas es más bien escasa, aunque algunos se dedican al comercio. No obstante, también son ciudadanos de segunda clase: no pueden ejercer cargos públicos, ni construir sinagogas ni hacer proselitismo de su fe, aunque en la práctica las leyes suelen incumplirse.

Sin embargo, cuando en el año 589 el rey Recaredo abjura del arrianismo para convertirse a la fe católica las leyes contra los judíos se endurecen progresivamente, especialmente durante el reinado de Sisebuto, que en el año 612 emite una serie de leyes que prohíben a los judíos tener esclavos o servidores, obligándoles a entregar la propiedad de sus tierras a los cristianos. Condena a muerte a los cristianos que se hayan convertido al judaísmo y obliga a la educación en el cristianismo de los hijos de judíos con mujeres cristianas. El propósito de estas leyes es forzar la conversión al cristianismo de la comunidad judía sefardí, provocando al mismo tiempo un cambio importante: al no poder vivir ya de la tierra, muchos judíos tienen que refugiarse en las ciudades, donde las leyes que les prohíben mezclarse con los cristianos les obligan a vivir en comunidades cerradas. Poco tiempo después, otro decreto del rey Sisebuto obligó a los judíos a elegir entre la conversión forzosa o la expulsión, aunque en la práctica se cumplió mal y casi nunca.

Unos años más tarde en el año 633 el cuarto Concilio de Toledo vuelve a insistir en la separación entre judíos y cristianos, creando la figura de los falsos conversos. Aunque el concilio admite que no es moral convertir a nadie a la fuerza, no se debe permitir que los conversos continúen sus prácticas judías. Se toman medidas para la vigilancia de los conversos, y se prohíbe que ocupen cargos públicos.

En el año 638 se dicta un nuevo decreto de expulsión de los judíos y se coloca a los conversos bajo vigilancia de los obispos. No se les permite viajar sin salvoconducto, y todos están obligados a prestar juramento de que han abandonado el judaísmo. Las penas para los falsos conversos varían entre la penitencia religiosa y la muerte en la hoguera, pasando por la amputación de uno de sus miembros, azotes y además la confiscación de sus bienes. De todas maneras, como ocurrió anteriormente, este nuevo decreto tampoco prospera. Muchos nobles y cristianos protegen a los judíos de sus tierras y los ponen a su servicio, mientras que otros reyes visigodos permiten la entrada de judíos en su reino sin ningún obstáculo.

En el año 681 el rey Ervigio promulga nuevas leyes contra los judíos, castigando severamente a quienes se dediquen a la educación judía o publiquen textos en defensa de su religión o en menosprecio de la cristiana. Los viejos edictos del rey Sisebuto son renovados, y se toman medidas contra los nobles visigodos que protegen a los judíos. Se les prohíbe entrar en el reino, tener negocios de cualquier tipo con los cristianos y se les incrementan los impuestos.

En el concilio de Toledo del año 694 el rey Égica acusa formalmente a los judíos de conspirar con los musulmanes para entregarles su reino y destruir a los cristianos y su Iglesia. Se decreta la confiscación de todos los bienes de los judíos y su reducción a la esclavitud sin excepciones.

Cuando los musulmanes invaden la península ibérica en el año 711, los edictos de los visigodos son anulados, y muchos judíos entran en la administración pública, al necesitar intermediarios para gobernar, especialmente en ciudades como Toledo, Córdoba, Elvira y Sevilla. La ciudad de Granada recibe el nombre de Gharnata el-Yehud (Granada de los judíos), porque cuando llegaron los musulmanes sólo quedaban los judíos para recibirlos. De hecho, el propio conquistador Tariq ibn Ziyad es un judío bereber converso al Islam, que busca la ayuda de sus antiguos hermanos de fe, a los que libera de su estado de esclavitud.

Durante los tiempos del emirato y el califato de Córdoba la comunidad judía sefardí vive un período de prosperidad, destacando en el ámbito económico (controlando las principales rutas comerciales de Al-Ándalus), político (ocupan muchos puestos como consejeros y administradores) y cultural (destacando en filosofía, medicina, literatura y teología, entre otros campos). Aunque siguen siendo ciudadanos de segunda clase, como dhimmi o "personas protegidas", los judíos disfrutaban de algo de tolerancia y prestigio, y en muchos casos se les elige para vigilar las comunidades cristianas y judías de las ciudades ocupadas, aunque pocas veces se les permite poseer tierras. En algunos casos los judíos incluso alcanzan posiciones de importancia bajo el gobierno musulmán; por ejemplo, de la familia ben Nagrella surgieron dos visires de Granada y Hasdai ben Shaprut (915-970) sirvió a los califas de Córdoba como visir, diplomático y doctor.

Sin embargo, la prosperidad de la comunidad judía termina con el fin del califato. Al-Ándalus se fragmenta en los reinos de Taifas, que aunque siguen valorando el servicio de los judíos, necesitan la ayuda de sus vecinos del Magreb, almorávides y almohades, para ha-

cer frente a los reinos cristianos y reforzar las filas del Islam. Sin embargo, los musulmanes magrebíes traen con ellos una interpretación rigorista de su religión, que lleva al estallido de matanzas y persecuciones contra los judíos, aunque algunos judíos reciben puestos de autoridad para apartar a los gobernantes musulmanes que han sido desplazados. Muchos de ellos huyen a los reinos cristianos del norte.

En los reinos cristianos los judíos pronto encontraron un lugar en la sociedad, especialmente gracias a la protección de los poderosos. Los reinos necesitaban gente cualificada para las tareas administrativas, como recaudar tributos, dirigir propiedades, cubrir necesidades económicas, manejar relaciones políticas y económicas, funciones educativas y médicas... muchos judíos sefardíes entran al servicio de los reyes cristianos, que a su vez los colocan bajo su protección personal. En el año 1081 el Papa advierte al rey Alfonso VI de Castilla sobre su tendencia a poner a los judíos en posiciones de autoridad sobre los cristianos.

Las comunidades judías prosperan. En su mayoría se encuentran en las ciudades, donde además entre ellos se encuentran sabios y cortesanos que se mezclan con los judíos más humildes, dedicados al comercio y la artesanía, organizándose en gremios con el apoyo del rey.

Sin embargo, a medida que avanza el siglo XIII surge más legislación antijudía. El Concilio de Letrán de 1215 ordena la separación de judíos y cristianos y el uso de distintivos por parte de los judíos, por lo general de color amarillo. Sin embargo, en los reinos ibéricos esta legislación tardará en aplicarse más de un siglo. El rey Fernando III de Castilla obtiene una dispensa papal para los judíos de su reino. La judería de Gerona sufre un ataque en el año 1228, que es rechazado por las tropas del rey Jaime I. El apoyo de los monarcas a menudo convierte a los judíos en objetivos de los ataques de los nobles rebeldes y del clero que tratan de reducir el poder real. En las continuas guerras entre nobles o entre la nobleza y el rey, cualquier bando puede exigir un tributo a una judería amenazando con arrasarla si no lo hace.

GEOGRAFÍA

Aunque los judíos sefardíes se encuentran por toda la península ibérica, en el siglo XIII suelen concentrarse en grandes ciudades. Córdoba, Sevilla y Granada todavía cuentan con grandes comunidades judías, así como las ciudades portuarias del sur y del este. Sin embargo, la opresión de los almorávides y almohades causa una migración en masa hacia las ciudades cristianas, especialmente Toledo.

También existe una población estable de comunidades judías más al norte, en ocasiones vinculadas a la agricultura, y los comerciantes judíos también siguen las rutas comerciales por las costas y el interior de la península.

LA CÁBALA

La cábala es un conjunto de prácticas y doctrinas místicas y esotéricas para la interpretación de las Sagradas Escrituras. Según la tradición judía, Dios la enseñó a un grupo de ángeles y a través de ellos fue transmitida a Adán, para que pudiese recuperar su estado de gracia original. De ahí su nombre cábala o *kabbalah*, que procede

de la palabra hebrea “*laykabel*”, recibir.

A grandes rasgos la *cábala* consiste en una interpretación esotérica de las escrituras, que proporciona al cabalista un conocimiento que le permite ascender a estados espirituales superiores. El objetivo de la *cábala*, como se ha mencionado, es recuperar el estado de gracia perdido por la expulsión del hombre del Paraíso. El cabalista cree que si sigue las enseñanzas y es digno, podrá contemplar el rostro del Creador.

La *cábala* como tal nace en el sur de Francia en el siglo XII, pero su principal centro de difusión se encuentra en la península ibérica, en torno a la ciudad de Girona a mediados del siglo XIII, en el *call* judío, cuyo centro cabalístico es fundado por Aser ben David, sobrino de Isaac el Ciego, uno de los difusores de la *cábala* provenzal. En su difusión es decisiva la actividad de Nahmánides (Mosé ben Nahmán o Bonastruc ça Porta), seguidor del filósofo judío Maimónides.

LAS JUDERÍAS

El término “*judería*” designa el barrio y comunidad de judíos, aunque este término suele utilizarse en los reinos de Castilla y Aragón. En Galicia, el País Vasco y Navarra se utiliza el término “*aljama*”, que se utiliza tanto para barrios judíos como musulmanes, mientras que en Cataluña y Valencia se utiliza el término “*call*”, que procede del hebreo “*cahal*” (comunidad).

En el reino de León, además de las *juderías* existe un caso de comunidad judía especial, conocido como “*puebla*.” Se trata de aldeas o pequeños pueblos habitados exclusivamente por judíos. Su origen se remonta a las repoblaciones de la época de la conquista, cuando las comunidades judías obtuvieron de los reyes “*cartas pueblas*” o permisos para crear municipios en tierras de frontera.

Al margen de su nombre, el barrio judío está aislado de alguna manera del resto de la ciudad, a menudo por muros y puertas. Las casas que dan al barrio cristiano suelen tapiarse para evitar que les tiren piedras o que se usen las ventanas como forma de acceso. A menudo el espacio resulta insuficiente, por lo que el trazado de las calles es irregular y son muy estrechas, hasta el punto que en algunas no se permite la entrada de bestias de carga ya que no pueden dar la vuelta. Habitualmente las casas suelen tener un exterior humilde, con la parte anterior como taller o tienda y la parte posterior como vivienda. Los judíos más pudientes suelen buscar el favor del rey para adquirir residencias fuera de la *judería*.

Las sinagogas son el edificio más importante de la *judería*, y además de templo religioso suelen ser lugar de reunión de los líderes de la *judería*, asambleas, juicios públicos y por supuesto los oficios religiosos. El culto está dirigido por los rabinos, que además de ejercer el sacerdocio también son legisladores y jueces. En las sinagogas que pueden permitírselo, al lado se encuentra una *madrassa*, una escuela de estudios religiosos.

Cada comunidad judía paga una serie de impuestos directos al rey, pues los judíos se encuentran bajo la protección de la Corona. o simplemente paga por recibir privilegios y decisiones favorables. En cualquier caso, lo más importante para la comunidad es la protección real, pues en ocasiones, especialmente en momentos de crisis o cuando los ánimos son exaltados, pueden recibir ataques, que

suelen coincidir con festividades como Semana Santa, momentos en que muchas *juderías* se aíslan y cierran sus puertas por precaución. De hecho, atacar a los judíos en ocasiones es una forma de protesta política contra la autoridad del rey, o contra el cobro de impuestos. De hecho, muchas veces los reyes imponen multas a las ciudades o ciudadanos por los daños causados a las *juderías*.

Los motivos del rechazo a los judíos proceden principalmente de su práctica de una religión distinta, de su posición en la administración pública, especialmente en el cobro de impuestos, y de los ataques de la Iglesia al considerar al conjunto del pueblo judío como “asesinos de Cristo.” De hecho, muchos ataques se producen después de que sacerdotes especialmente exaltados desde sus púlpitos carguen sobre los judíos la responsabilidad de todos los males de la sociedad. Aunque no son muy frecuentes, en ocasiones se propagan “libelos de sangre”, calumnias que afirman que los judíos utilizan sangre en sus rituales religiosos, por lo general realizando una burla de la crucifixión de Cristo sacrificando niños cristianos durante la Pascua judía. Estas falsas acusaciones, ya presentes en otros países de Europa, comienzan a extenderse a los reinos ibéricos en el siglo XIII, fomentando el odio hacia la población judía.

CAINITAS JUDÍOS

Habitualmente, muchos Cainitas de la Edad Oscura suelen mantener sus prejuicios tras el Abrazo, y su educación cristiana y musulmana suele ir acompañada de cierta desconfianza y rechazo hacia el “otro”, especialmente cuando practica otra religión. Muchos Cainitas medievales creen que sólo los Bajos Clanes Abrazan entre los judíos, pero se trata de una percepción errónea frente a una realidad mucho más compleja. El interés de los diversos clanes por la comunidad judía cambia en función del período y el lugar.

En el caso de la península ibérica existen clanes Cainitas más representados que otros entre los judíos sefardíes, muchas veces debido a razones históricas:

ALTOS CLANES

Brujah: Es el clan más numeroso entre los Cainitas judíos de la península. En parte se debe a los vínculos del clan con los pueblos del norte de África y Oriente Medio, pero también debido a que las bases habituales de poder de los Altos Clanes suelen encontrarse en manos de otros clanes, principalmente Lasombra y Ventrué. Otros Brujah judíos tienen razones más personales para abrazar entre su comunidad, como el de proteger a sus familias o establecer sus dominios en las *juderías* de la península. A menudo se enfrentan a otros Cainitas cuando pretenden alimentarse en las *juderías* o de alguna forma perjudicar los intereses de los judíos.

Capadocios: El interés de los Capadocios por el pueblo judío viene de antiguo, aunque se debe a motivos más místicos y esotéricos. La conversión del clan al cristianismo también ha llevado a varios Ladrones de Tumbas a estudiar las sagradas escrituras del judaísmo, tanto los libros del Antiguo Testamento como la Torá, buscando significados ocultos. A menudo los Capadocios judíos también desempeñan una labor como consejeros de Príncipes y sultanes vampíricos, de la misma forma que sus contrapartidas morta-

les hacen con reyes y emires.

Lasombra: A muchos Cainitas les sorprende que un clan con tantos vínculos eclesiásticos tenga interés por las comunidades judías. Sin embargo, los intereses políticos suelen llevar a los Magistri a cruzar su camino con consejeros y visires judíos, que muchas veces ocupan posiciones discretas y ejercen su poder con más sutileza que sus contrapartidas cristianas y musulmanas. De todas maneras, son los Lasombra musulmanes del Qabilat al-Khayal los que Abrazan judíos con más frecuencia. En los reinos cristianos es algo mucho menos frecuente, y varios sires cristianos a menudo exigen a sus chiquillos judíos su conversión al cristianismo antes de darles el Abrazo.

Ventrue: En principio el clan Ventrue no muestra mucho interés por la comunidad judía, aunque existen dos importantes excepciones. Los Príncipes Mercaderes de la península a menudo cruzan sus intereses con comerciantes judíos, y al no estar tan preocupados por el prestigio como los Ventrue que ocupan posiciones en las cortes, no tienen ningún inconveniente en reclutarlos entre sus filas de vez en cuando. Por otra parte, en el condado de Barcelona también existe una notable excepción, con un linaje de Ventrue judíos que descienden de Elías, un antiguo cuyo linaje según se dice se remonta a los reyes de Israel, y que ha acompañado a sus descendientes en la Diáspora hasta Sefarad. Muchos Cainitas judíos acuden a Elías en busca de consejo, un testigo de otros tiempos que según se dice contempló el Templo de Salomón con sus propios ojos.

BAJOS CLANES

Assamitas: La casta de los Visires a menudo ha Abrazado entre la comunidad judía desde tiempos antiguos, aunque desde la llegada del Islam esta preferencia se ha desviado hacia la comunidad de los creyentes. De todas formas, los Visires Assamitas siguen mostrando interés por los individuos que consiguen ganarse el favor de los poderosos a pesar de su origen, y cuyo consejo y sabiduría son escuchados. En ocasiones los Hechiceros Assamitas también reclutan aprendices entre judíos de trasfondo erudito o místico.

Nosferatu: La situación de los judíos, y especialmente en tiempos recientes, el saqueo y destrucción de juderías, empuja a sus habitantes a la marginalidad, encontrando protección en manos de los Nosferatu, que también disfrutaban del aislamiento de las juderías y que a menudo abren sus propias catacumbas y túneles para acoger a sus protegidos en caso de necesidad, permitiéndoles ocultarse o huir. Los Nosferatu judíos no suelen frecuentar las cortes de los poderosos, sino que han sido Abrazados entre quienes han sufrido la pérdida o los ataques de los cristianos.

Tremere: El interés de los Tremere por el judaísmo es reciente, pero intenso. El desarrollo de la cábala en las juderías del reino de Aragón y en el sur de Francia ha atraído a varios Usurpadores, que ven potencial en los estudios de los místicos judíos, por lo que algunos han recibido el Abrazo. Estos cabalistas Tremere, de la misma forma que los magos Herméticos, adaptan los principios de la cábala a la magia de la sangre, con resultados prometedores. Por su parte los Tremere judíos suelen encontrar más aceptación en su clan que en la sociedad mortal de la que proceden, pues el linaje valora el

poder y los resultados por encima de la procedencia.

OTROS CLANES

En ocasiones las circunstancias simplemente llevan a otros clanes a Abrazar en la comunidad judía. Por ejemplo, en los últimos tiempos algunos Toreador han creado chiquillos entre los judíos para preservar su cultura y talento de los efectos de los saqueos y ataques de los almohades y sus seguidores. Sin embargo, estos Cainitas a menudo llevan una existencia más solitaria que los Cainitas de otros clanes con más presencia entre los judíos.

GRUPOS SOCIALES

Durante la Edad Oscura, aunque existe una idea vaga sobre “España” o “las Españas”, la mayoría de los habitantes de la península ibérica no se ven como parte del conjunto, sino como parte de sus reinos: aragoneses, castellanos, navarros, portugueses, etc. Las divisiones entre los musulmanes son similares: granadinos, sevillanos, murcianos, etc. Dentro de las fronteras políticas existen minorías sociales, a menudo diferenciadas por su religión.

Mozárabes: A grandes rasgos los mozárabes son los cristianos que viven en territorio musulmán, formando comunidades separadas y manteniendo cierta independencia como dhimmíes (protegidos) bajo el gobierno musulmán. Los mozárabes tienen sus propios representantes llamados condes, que responden ante las autoridades musulmanas y agentes que mantienen su separación de los musulmanes y recaudan impuestos. Se les permite utilizar su religión y la ley visigoda. Su liturgia cristiana sigue el rito mozárabe, anterior a la reforma gregoriana, con elementos de los primeros concilios. Aunque se encuentran razonablemente protegidos, los mozárabes han sufrido persecuciones de los musulmanes en varios períodos, especialmente durante el gobierno de almorávides y almohades, y también se rebelaron en varias ocasiones durante el gobierno de los emires de Córdoba. Los mozárabes hablan árabe y mozárabe, conservando muchas tradiciones culturales de época visigoda. A medida que avanza la reconquista, muchos mozárabes terminan bajo dominio cristiano, y sus costumbres exóticas a menudo los hacen objeto de sospecha y desconfianza.

Mudéjares: En sentido inverso, los mudéjares son los musulmanes que permanecen viviendo en territorio cristiano, cada vez más numerosos a medida que avanza la Reconquista. Como los mozárabes en territorio musulmán, viven aislados en aljamas o morerías, y su situación varía en función de los acuerdos de rendición o capitulación que se firmaran en su momento, aunque normalmente se encuentran bajo la protección directa del rey o de la nobleza. El incumplimiento de los tratados de capitulación o el endurecimiento de sus condiciones, en ocasiones provocan revueltas, especialmente en el siglo XIII.

Muladíes: Los muladíes son cristianos y judíos que se han convertido al Islam con el paso de los siglos, a menudo buscando mejorar su situación social y económica (los musulmanes no pagan impuestos de “protección”). Sin embargo, los muladíes se encuentran situados por debajo de las élites árabes y bereberes que gobiernan los reinos musulmanes. No obstante, en algunos reinos de taifas han

ocupado posiciones de liderazgo y en ocasiones se rebelan contra la discriminación de las élites.

LENGUAJES

La península ibérica es una mezcla de culturas y religiones, y existen numerosos lenguajes, a menudo asociados con determinadas culturas o reinos, aunque durante la Edad Oscura muchas veces la diferenciación es difusa, y con una población mayoritariamente analfabeta, la aparición de jergas, dialectos y lenguas mixtas es habitual. En esta época muchas veces hablar de un lenguaje es más bien referirse a un grupo de lenguajes similares entre sí.

Árabe: El árabe todavía se encuentra extendido en la península ibérica, siendo un lenguaje conocido por la gran mayoría de los musulmanes, y también cristianos y judíos que viven en territorio musulmán o eruditos que lo aprenden para investigar el conocimiento acumulado por el Islam y leer los antiguos textos de las bibliotecas musulmanas. Judíos y mozárabes utilizan con frecuencia el árabe, incluso en territorios cristianos.

Aragonés: Se trata de una lengua romance surgida en el reino de Aragón, especialmente en varias partes del norte, como Zaragoza y Lleida. Desde el siglo XII y durante el reinado de Jaime I de Aragón, comienza a adquirir una categoría oficial, presente en varios documentos y obras literarias.

Castellano: La lengua romance que dará lugar al español moderno, el castellano comienza a surgir en el norte de Castilla, en torno al siglo XI, principalmente alrededor de la zona entre Álava y Burgos, para extenderse hacia el sur con la Reconquista, absorbiendo en el proceso lenguajes leoneses y aragoneses.

Catalán: El catalán es una lengua romance que surge en los condados pirenaicos del este en torno a los siglos IX y X, muy influenciada en sus inicios por el occitano y el contacto continuado con el Languedoc y el resto de Francia. A medida que se extiende la reconquista hacia el sur, el catalán también se extiende a los territorios de las islas Baleares y Valencia.

Euskera: Un lenguaje prerromano de las tribus vasconas del norte de la península, es una lengua muy diferente al resto de las lenguas de la peninsulares, y muy fragmentada. Dispone de cierto prestigio en el reino de Navarra y las zonas que lo rodean, y más allá de las fronteras todavía se habla en varias comunidades de los Pirineos y del sur de Francia. Aprenderlo puede ser todo un desafío.

Hebreo: Aunque no se encuentra tan extendido como otros lenguajes, el hebreo sigue teniendo importancia en la península entre las comunidades judías. Sin embargo, no se trata tanto de una lengua de uso corriente, como una lengua sagrada de erudición, utilizado entre las élites judías o como parte de ceremonias importantes. El hebreo tiene una gran importancia para la alfabetización de las comunidades judías.

Latín: Padre de las lenguas romances de la península, el latín todavía mantiene cierta importancia en la Edad Media como lengua de erudición y de la Iglesia. Sin embargo, poco a poco pierde terreno en los documentos oficiales frente a la expansión de las lenguas romances.

Leonés: Como el aragonés, el leonés (o astur-leonés) es una len-

gua romance que surgió en el reino de Oviedo, en torno al siglo X, y se extendió hacia el sur durante la reconquista. Es el lenguaje habitual en todo tipo de documentos oficiales y en la literatura del reino de León.

Mozárabe: También llamado andalusí, bajo el término mozárabe se encuentran una serie de lenguas romances muy influenciadas por el árabe. Siempre un lenguaje minoritario, el mozárabe desaparece con el avance de la reconquista y la huida de los cristianos del territorio musulmán.

Portugués: El gallego-portugués es una lengua romance que surgió en Galicia en torno al siglo XI, y extendiéndose hacia el sur. Con la formación del reino de Portugal ha comenzado un proceso de separación entre el lenguaje gallego y el lenguaje portugués, aunque durante mucho tiempo siguen formando un mismo lenguaje. Además de su territorio, el gallego es una lengua de moda en la lírica literaria de la época, extendido entre trovadores de toda la península.

REGLAS LINGÜÍSTICAS

En la mayoría de los casos, cada lenguaje requiere un punto de Lingüística. Sin embargo, muchas lenguas romances son lo bastante similares para ser comprendidas con algo de esfuerzo. Alguien que hable aragonés, castellano, leonés, catalán o portugués puede comprender y ser comprendido en los demás lenguajes si el jugador hace una tirada de Inteligencia + Lingüística (dificultad 5). El mismo personaje podría comprender mozárabe con la misma tirada (dificultad 7). En cualquier caso, la tirada permite comprender y hablar con mucho acento; para hablar con completa corrección el personaje debe adquirir un punto en ese lenguaje.

Recuerda utilizar la regla de éxito automático para determinar cuando el jugador ya no necesita realizar una tirada. Por ejemplo, un personaje castellano con Inteligencia 3 y Lingüística 2 no necesita tirar para comprender y comunicarse en aragonés, leonés, catalán o portugués.

LAS ÓRDENES DE CABALLERÍA EN LA PENÍNSULA IBÉRICA

Las guerras de la Reconquista, consideradas una cruzada por derecho propio, no sólo resultan útiles para los monarcas que reciben sus servicios, proporcionando tropas de élite y recursos en la lucha contra los musulmanes. Cuando cae la noche los Cainitas encuentran en ellas herramientas dispuestas y reclutas potenciales, al mismo tiempo que también les permiten introducir peones en las intrigas por el poder entre la nobleza, la Iglesia y las monarquías. Muchas órdenes acumulan grandes territorios y poder político, algo que no todos los reyes o eclesiásticos están dispuestos a tolerar.

Por su parte, los musulmanes ven en los caballeros cristianos, y muy especialmente en las órdenes militares de la Reconquista, un enemigo implacable al que abatir. Los territorios de las órdenes militares suelen ser el principal objetivo de las aceifas e incursiones musulmanas, y cuando capturan a los caballeros monjes de las órdenes militares suelen ejecutarlos sin molestarse en pedir rescate por ellos, y los propios cautivos son conscientes de que ése es su destino, lo que los lleva a luchar con más bravura hasta el final.

Los Cainitas reflejan el poder de la caballería creando sus pro-

pías órdenes, una forma de civilizar a la Bestia, y al mismo tiempo una terrible contrapartida motivada por ideales más oscuros.

ÓRDENES INTERNACIONALES

LA ORDEN DEL TEMPLE

Ningún grupo ha llamado tanto la atención ni ha despertado tantas controversias como los Pobres Caballeros del Templo de Salomón o Caballeros Templarios. Según sus defensores, la orden personifica la visión completa de la caballería, los caballeros al servicio del Señor. Para sus críticos la Orden del Temple fomentan la insubordinación y la infidelidad a las cortes, y los nobles seglares temen su poder, que escapa a su control. La vestimenta característica de la orden consiste en un gran manto blanco con una cruz latina de color rojo.

Los orígenes de la orden son oscuros. De hecho, ni siquiera en los registros de la orden consta exactamente dónde se estableció. En torno al año 1118 los caballeros franceses Hugues de Payns, Godfroi de Saint Omer y otros hicieron votos de pobreza, castidad y obediencia ante el Patriarca de Jerusalén y se comprometieron a proteger a los peregrinos de los caminos que llevaban a Tierra Santa. Casi de inmediato recibieron el apoyo de guerreros combativos y nobles poderosos. Hugues, conde de Champaña, financió gran parte de los primeros gastos de la orden; Fulques, conde de Anjou, pronto se unió a él. En el año 1128 el Concilio de Troyes encomendó a Bernardo de Claraval, creador de la orden monástica cisterciense, la redacción de las reglas de la orden.

Bernardo se sumergió en la tarea y fue un gran defensor de los caballeros Templarios. Ya era conocido en Europa como fundador de los monjes cistercienses, que se esforzaban por reformar la Iglesia desde el interior de la ortodoxia. Los preceptos que elaboró para los caballeros Templarios encarnaban el ideal que entonces circulaba sobre la caballería, que afirmaba que era una llama sagrada. En Alabanza de la Nueva Caballería, que escribió hacia 1130, Bernardo escribió un manifiesto sobre la importancia religiosa de la caballería, donde enfrentaba la pecaminosa indulgencia de los caballeros seglares, con el valor y la devoción pura de los Templarios. En el siglo XIII estas reglas continúan en vigor.

LOS TEMPLARIOS EN LA PENÍNSULA IBÉRICA

Aragón: Los primeros Templarios llegaron a la Corona de Aragón. El conde Ramón Berenguer III de Barcelona pidió su ingreso en la orden, así como otros nobles catalanes y aragoneses. En el año 1134 el rey Alfonso I de Aragón cedía en su testamento todo su reino a las órdenes militares, entre ellas los Templarios, y aunque sería revocado, las órdenes militares todavía recibían numerosos territorios y privilegios en el reino aragonés.

Una vez asentados en Aragón, los Templarios participaron activamente tanto en la Reconquista como en la defensa de las fronteras. Junto a las tropas del conde Ramón Berenguer IV asediaron Tortosa, conquistaron Lleida y dirigieron el sitio de Miravet, por lo que fueron generosamente recompensados, recibiendo varios terri-

torios y donaciones, tanto durante las conquistas como en los testamentos de los sucesivos monarcas, que a menudo recibieron préstamos de los Templarios. Durante la minoría de edad del rey Jaime I de Aragón, fue tutelado por los Templarios en el castillo de Mozón. Cuando el monarca aragonés emprendió la conquista de Mallorca y Valencia, fue acompañado por los caballeros monjes, recibiendo nuevos territorios y asumiendo la defensa de las nuevas fronteras, como la zona del Maestrazgo en Teruel y Castellón.

Castilla: Los Templarios llegaron en época temprana a la Corona de Castilla, contando con el beneplácito del rey Alfonso VII de León. Pronto recibieron donaciones de fortalezas y villas, especialmente en el reino de León, donde recibieron Benavente, Ponferrada, y otros enclaves en torno al Camino de Santiago de Compostela. Sin embargo, aún tardarían en instalarse en el reino castellano, a pesar de su extensa frontera con el mundo musulmán. De hecho, como los Templarios no tenían suficiente implantación en Castilla, el maestro del reino de Aragón administraba las encomiendas castellanas.

En gran parte la reducida implantación del Temple en Castilla se debió a la reticencia de los monarcas y nobles castellanos a apoyar a una orden militar gobernada por autoridades extranjeras, y sometidos a la autoridad del Papa. Por lo tanto, el lugar de los Templarios fue en gran parte ocupado por órdenes militares castellanas, que poseían mayor importancia.

Tras la Batalla de las Navas de Tolosa, los Templarios participaron en la conquista de numerosas plazas en el sur de la península, como Calatrava, Consuegra, Montalván y otros muchos enclaves, tanto castillos como villas y pueblos. El reparto del territorio conquistado provoca conflictos entre los Templarios con nobles y eclesiásticos.

Navarra: La presencia de los Templarios en Navarra también es reducida, poseyendo varias propiedades en torno a Tudela y una encomienda en Cintruénigo, que fue vendida en el siglo XII. Debido al alejamiento del reino de Navarra de la frontera con los musulmanes, no ha atraído gran interés por parte de la orden, aunque no se encuentra del todo ausente.

Portugal: Los Templarios ya disponían del castillo de Soure cerca de Coímbra antes de la formación del reino de Portugal, donado por la condesa Teresa en 1127. Tras la independencia del reino, los Templarios fueron la única orden militar durante varias décadas, apoyando al rey Alfonso I en la guerra contra los musulmanes, ayudándole en la conquista de Santarém y Lisboa, por lo que obtuvieron varias plazas y castillos, como Cera, Longroiva y Tomar, donde establecieron su principal sede portuguesa, controlando además la defensa de la frontera en el río Tajo.

A medida que avanza la reconquista, aunque los monarcas de Portugal siguen recurriendo a la ayuda de los Templarios, poco a poco, como parte de su política de desligarse de su vasallaje al Papa, crean nuevas órdenes militares que no dependan directamente de la autoridad papal.

LOS CAINITAS Y LA ORDEN DEL TEMPLE

Para los Ashirra, la Orden de los Templarios es un adversario del

Islam, y por lo tanto, algunos vampiros musulmanes tratan de debilitar su influencia. Algunos Assamitas han llegado hasta el punto de infiltrarse entre los caballeros para golpear llegado el momento o llevar a los caballeros a su destrucción. Sin embargo, los Templarios conocen mejor de lo que parece el mundo sobrenatural, y más de un Assamita confiado simplemente ha desaparecido, eliminado por las fuerzas ocultas que se encuentran entre los Templarios.

Por lo que se refiere a los Cainitas cristianos, los Lasombra suelen atacar la independencia de los Templarios, y a menudo apoyan a los eclesiásticos y nobles en sus enfrentamientos contra los caballeros monjes, que les resultan una fuerza demasiado descontrolada. Sin embargo, los Ventrue a menudo acuden a la orden, atraídos por su poder económico e influencia. Algunos vampiros del clan que conocen la Orden de la Cruz Negra y el reino de los caballeros teutónicos en el Báltico, se preguntan si sería posible crear un estado similar para los caballeros Templarios en la península ibérica.

LA ORDEN DEL HOSPITAL

Aunque existen varias órdenes hospitalarias, la Orden de los Caballeros del Hospital de San Juan de Jerusalén es la más extendida y duradera. Su símbolo es una cruz blanca sobre fondo negro en tiempos de paz y sobre rojo en tiempos de guerra.

El origen de la orden se remonta al año 1084, cuando unos mercaderes de la ciudad italiana de Amalfi decidieron fundar un hospital de peregrinos junto a la iglesia del Santo Sepulcro en Jerusalén bajo el patronazgo de San Juan Bautista, del que recibió el nombre. Tras la conquista de la ciudad por los cruzados en el año 1099, Gérard de Sant Genís, un caballero provenzal, que según cuenta la leyenda había arrojado pan a los cruzados desde el interior de la ciudad para proporcionarles víveres, y cuando fue juzgado por los musulmanes el pan aportado como evidencia se había convertido en piedras. Gérard se convirtió en el primer Gran Maestre de la orden y decidió extender la obra del Hospital de San Juan a las rutas de peregrinación en Oriente y Europa. A principios del siglo XII su orden ya había recibido donaciones en varios reinos europeos.

Hacia el año 1130, el Hospital de San Juan de Jerusalén había crecido tanto que tuvo que contratar mercenarios para proteger a los peregrinos, y Raimond du Puy, sucesor de Gérard, militarizó la orden monástica, adoptando una regla inspirada en las reglas de los monjes de San Agustín. En su forma final la regla de los Caballeros Hospitalarios es similar a la de los Templarios, pero no tan estricta. Los caballeros y otros miembros de la orden hacen voto de castidad, pobreza y obediencia y no pueden tener pertenencias personales salvo ropa, pan y agua. Sin embargo, a diferencia de los Templarios, la Orden del Hospital también trabaja con órdenes femeninas, que se ocupan sobre todo de labores asistenciales a peregrinos y enfermos. En ocasiones se afirma que las monjas han tomado las armas, aunque las abadesas y hermanas hospitalarias lo niegan.

LOS HOSPITALARIOS EN LA PENÍNSULA IBÉRICA

Desde principios del siglo XII los Hospitalarios han recibido donaciones en los reinos ibéricos, con una acogida favorable por

parte de monarcas y nobles. Aunque existían varias divisiones, en principio todas las posesiones de la orden en los reinos ibéricos estaban administradas por un "gran comendador de España", que dirige cuatro prioratos en Aragón, Castilla, Navarra y Portugal, siendo el priorato de Aragón el reino en que la orden tiene más influencia y poder, especialmente a raíz del testamento de Alfonso I de Aragón en el año 1134 a favor de las órdenes militares. Los priores provinciales del Hospital suelen ser cargos de gran poder e influencia, por lo que a menudo existen fuertes tensiones y disputas internas entre los Hospitalarios ibéricos a la hora de elegir estos cargos.

En principio la principal actividad de los Hospitalarios es enviar recursos materiales y humanos a la sede central de la orden en Jerusalén, donde realiza sus principales actividades guerreras. Por lo general, todas las encomiendas de San Juan están obligadas a pagar al maestre la "responsión", un tercio de sus rentas anuales.

Debido a sus responsabilidades con la orden en Jerusalén, los Hospitalarios disponen de menos recursos que otras órdenes ibéricas y por lo tanto no realizan tantas actividades militares, des-empañando eso sí, una importante labor asistencial en las rutas de peregrinación a Santiago de Compostela. La presencia de monjas hospitalarias es especialmente importante, y suelen proceder de la nobleza. Son especialmente importantes los conventos femeninos de Sigüenza y el de Tortosa.

LOS CAINITAS Y LA ORDEN DEL HOSPITAL

La Orden del Hospital se encuentra especialmente influenciada por el clan Toreador, que ha creado su propia orden interna, los Caballeros de la Rosa Sable, que han procurado proteger a la orden de las persecuciones sobrenaturales. Sin embargo, la mayoría de los Cainitas de la orden se encuentran en Flandes, aunque varios agentes de la misma han viajado a la península ibérica para supervisar las posesiones de la orden, y especialmente, neutralizar la influencia de otros clanes sobre los Hospitalarios.

El líder de la orden, Andrés de Normandía, es un antiguo poderoso, y la mayoría de los Cainitas prefieren no entrar en conflicto con los intereses de la Orden de Hospital. Sin embargo, debido al contacto de Andrés con la Herejía Cainita, varios Lasombra, especialmente el Arzobispo Ambrosio Monçada de Madrid, han tomado medidas para limitar la expansión de la orden en la península, y muy especialmente sus actividades guerreras.

ÓRDENES HISPÁNICAS

LA ORDEN DE AVÍS

En 1147, tras la conquista de Lisboa por cruzados normandos e ingleses y el ejército del rey Alfonso I de Portugal, un grupo de nobles caballeros decidió asociarse y comprometerse a continuar la lucha contra los musulmanes. En el año 1166, el rey portugués, que quería proteger la ciudad de Évora de las incursiones de sus enemigos, estableció a estos caballeros como una nueva orden militar, la Orden de San Benito de Évora, formalizada en 1176 y siguiendo la regla cisterciense.

Fue apoyada por la Orden de Calatrava desde un principio, que les cedió varios de sus territorios en Portugal, y de hecho en los primeros tiempos era conocida como "Orden de Calatrava en Portugal", un nombre que se mantiene en varios documentos, y en agradecimiento los caballeros de Évora adoptaron su constitución y su emblema, del que cambiaron el color, una cruz flordelisada de sinople (verde) sobre campo de argén (blanco).

Cuando los caballeros conquistaron la villa de Avis, trasladaron su sede y cambiaron su nombre a Orden de San Benito de Avis, confirmado por el Papa Inocencio III en 1214.

El actual maestro de la orden es Martim Fernandes, que se encuentra acompañando a los caballeros de Calatrava en las campañas en Al-Ándalus.

LOS CAINITAS Y LA ORDEN DE AVÍS

Los Lasombra vieron en la expansión de la orden de Calatrava en Portugal, una forma de extender su propia influencia, por lo que estuvieron presentes en la formación de la Orden de Évora, que pretendían convertir en una rama de la Orden de Calatrava. Sin embargo, los Brujah también vieron potencial en la milicia de caballeros, y aunque han mantenido la colaboración entre ambas órdenes, también han procurado que la Orden de Avis mantenga su carácter netamente portugués y que la influencia castellana será meramente ceremonial.

De la misma forma que ocurre con las órdenes de Alcántara y Calatrava, los Brujah de la Orden de Avis también combaten la influencia de los Lasombra sobre sus órdenes militares. Sin embargo, al encontrarse en sus dominios, los Brujah actúan con ventaja. El antiguo Nuno da Silva y otros Brujah de Lisboa han tomado servidores e introducido agentes en la orden simplemente para mantenerla vigilada.

LA ORDEN DE CALATRAVA

La orden remonta sus orígenes a la conquista de la ciudad de Calatrava por Alfonso VII de León en 1147. Dada la importancia estratégica del lugar el monarca quiso asegurar su defensa entregándola en 1150 a los Templarios. Sin embargo, el avance de los musulmanes y las numerosas pérdidas llevaron a los caballeros monjes a devolver la fortaleza a Sancho III, sucesor de Alfonso.

Entonces el rey decidió ofrecer Calatrava a quien estuviera dispuesto a hacerse cargo de su defensa. Entre la sorpresa y las bromas de los nobles, Raimundo, abad cisterciense del monasterio de Fiteiro, animado por el hermano Diego Velázquez, se presentó ante el desafío del monarca, que aceptó y donó la ciudad al monasterio en 1158. Los monjes consiguieron reunir un poco tiempo un ejército de más de 20.000 monjes y soldados, reclutados en varios reinos, y ante tal multitud los musulmanes se negaron a entrar en batalla, retirándose hacia el sur.

Como la defensa de Calatrava continuaba, los caballeros, reticentes a tener como superior a un abad y a vivir entre los monjes, decidieron elegir un maestro para la nueva orden, eligiendo a Don García, que obtuvo del Papa una regla cisterciense. La orden pronto comenzó a recibir donaciones en León, Castilla y Aragón. El sím-

bolo de la orden es una cruz flordelisada sable (negra) sobre fondo argén (blanco).

Desde su fundación la orden experimentó una serie de altibajos, como la derrota en la Batalla de Alarcos, cuando los caballeros tuvieron que evacuar sus posesiones y retirarse a Toledo, pero consiguieron rehacerse y tomar el castillo de Salvatierra, tomando temporalmente el nombre de Orden de Salvatierra hasta 1211.

Tras la Batalla de las Navas de Tolosa la orden recuperó sus antiguos territorios, pero trasladaron su sede a Calatrava la Nueva en 1218, frente al castillo de Salvatierra, que fue construido por prisioneros musulmanes y que ya nunca abandonarían. Calatrava la Vieja, junto al río Guadiana, pasó a convertirse en una encomienda. En los últimos tiempos la orden ha pasado a disponer de numerosos territorios arrebatados a los musulmanes, y cedidos por el rey Fernando III de Castilla.

En el año 1219 se fundó una rama femenina de la orden, a partir de un grupo anterior e informal de mujeres, aunque la mayoría se dedican a labores asistenciales o son mecenas de la orden.

El actual maestro de la orden es Fernando Ordóñez, hombre de confianza del rey Fernando III de Castilla, estando presente en el asedio de Jaén.

LOS CAINITAS Y LA ORDEN DE CALATRAVA

La Orden de Calatrava está influenciada principalmente por los Lasombra, que desde los inicios de la orden la han observado. Doña Teresa Pérez de Siones, una ambiciosa Magistra, ha cuidado cuidadosamente su crecimiento, e incluso ha creado prole entre los caballeros, siendo también responsable de la creación de la rama femenina, de forma similar a otras órdenes militares, y residiendo en la encomienda de Calatrava la Nueva.

Sin embargo, en las últimas décadas varios caballeros del clan Brujah, algunos de ellos procedentes de los Leones de Rodrigo, también se han infiltrado en la orden, aprovechando sus lazos con la orden de San Julián do Pereiro y Alcántara. Doña Teresa ambicionaba unir ambas órdenes y ahora se ha encontrado con que otros Cainitas interfieren en sus esfuerzos y pretenden arrebatársele el poder que ha construido. Sin embargo, la presencia de los Brujah también le ha permitido recurrir a varios de sus hermanos Lasombra, que no están dispuestos a que los Zelotes interfieran en una de sus herramientas.

LA ORDEN DE SAN JULIÁN DO PEREIRO Y ALCÁNTARA

La orden de Alcántara nació en las riberas del río Còa (Portugal), cuando un caballero, Suero Fernández Barrientos de Salamanca, al frente de una mesnada, combatió en las fronteras del reino de León y decidió construir una fortaleza, cerca de una ermita dedicada a San Julián. Así nació una nueva orden militar que fue fundada en el año 1156 con el nombre de "Orde de Sao Juliao do Pereiro" (Orden de San Julián do Pereiro), bajo el reinado de Fernando II de León, siendo confirmada por el Papa Alejandro III en 1177, que tomó bajo su protección la orden y le proporcionó numerosos privilegios. El símbolo de la orden es una cruz flordelisada sinople (verde) sobre

fondo argén (blanco).

En principio la encomienda de San Julián se ubicaba en un lugar más acorde con el recogimiento religioso y el cultivo agrícola que con la guerra, pero al estar situada en la frontera, los caballeros monjes asumieron el mando y la defensa. La encomienda también incluyó en su recinto un hospital que recogía las donaciones de los habitantes de la región.

En el año 1214 la defensa de la ciudad de Alcántara fue encargada a la Orden de Calatrava, que renunció en 1218 debido a su lejanía. Entonces el rey Alfonso IX de León encomendó su defensa a los caballeros de San Julián do Pereiro a cambio de cierta dependencia de filiación con respecto a la orden de Calatrava, por lo que adoptaron la regla cisterciense. A raíz del establecimiento en Alcántara, el nombre de “caballeros de Julián do Pereiro” ha ido desapareciendo, siendo sustituido por “caballeros de Alcántara,” aunque la encomienda de Sao Juliao do Pereiro sigue siendo la sede central de la orden, siendo trasladada a Alcántara en 1253.

El actual maestre de San Julián y Alcántara es Pedro Yáñez, que participó en la reconquista de Córdoba.

LOS CAINITAS Y LA ORDEN DE SAN JULIÁN Y ALCÁNTARA

La Orden de San Julián y Alcántara se encuentra disputada por Lasombra y Brujah. Debido a sus orígenes en tierras portuguesas, algunos Cainitas del clan Brujah se mostraron interesados por la orden y se infiltraron entre sus filas, para utilizarla en las batallas de la reconquista en Portugal. Sin embargo, su crecimiento también atrajo la atención de los Lasombra, que utilizaron su influencia para atraer la orden al reino de León. La presencia de los Brujah en el interior de la misma constituyó una desagradable sorpresa, y ambos clanes no están dispuestos a renunciar a su influencia sobre ella.

Por el momento los Brujah, liderados por Gómez Barrientos, hermano del fundador de la orden, tienen la ventaja, controlando la mayoría de las posesiones de la orden, que ha incrementado su prestigio en las últimas décadas. Por su parte, los Lasombra, ya presentes en la Orden de Calatrava, pretenden absorber la Orden de Alcántara, pero hasta el momento no han conseguido influenciar a los maestros y líderes de ambas órdenes para alcanzar un acuerdo.

LA ORDEN DE SANTIAGO

El 12 de febrero de 1171 Pedro Fernández y toda su milicia se consagraron vasallos y caballeros del apóstol Santiago, nombrando al maestre y sus sucesores, y sus soldados frailes de la nueva orden de caballería. Así todos se nombrarían en lo sucesivo Caballeros de Santiago y así los nombraría el Papa en su bula. El distintivo de la orden es una cruz roja con forma de espada sobre fondo blanco.

A diferencia de otras órdenes hospitalarias y militares, sus miembros siguen una norma basada en la regla agustina, por lo que hacen votos de castidad o pobreza atenuados (o no los hacen en absoluto) por lo que pueden casarse y además, disponer de bienes propios. Esto hace que, para muchos aristócratas, especialmente de la baja nobleza, resulte un destino muy atractivo, ya que se adquiere prestigio sin renunciar a la vida mundana. Los caballeros santiaguistas,

con licencia del maestre, pueden contraer matrimonio y vivir con sus esposas e hijos en los conventos de la Orden. La Orden de Santiago fundó conventos femeninos de comendadoras, apelativo utilizado para designar a las monjas. La presencia femenina en la Orden es mayor que en otras órdenes de la época. Aquí, las mujeres asumieron la función de educar a las hijas de los caballeros, aunque hubo algunas mujeres que estuvieron al frente de una encomienda.

Aunque la orden prestó especial atención a vigilar el Camino de Santiago (en especial el tramo final de Ponferrada a Compostela), lo cierto es que su objetivo fundacional era la lucha contra los musulmanes. Lamentablemente el proceso de aristocratización de la orden ha hecho que muchas veces se vea envuelta en intrigas políticas, pues la alta nobleza suele ocupar cargos dentro de la Orden simplemente para utilizar la fuerza militar de los freires de Santiago en su propio provecho.

El 9 de enero de 1174 tuvo lugar en Arévalo el acto solemne por el cual Alfonso VIII de Castilla entregaba el castillo y la villa de Uclés, en la actual provincia de Cuenca, con todas sus tierras, viñas, prados, pastizales, arroyos, molinos, pesquerías, portazgos, entradas y salidas, al Maestre de la Orden de Santiago, Pedro Fernández de Fuentecalada. El acto contó con la presencia de los prelados y nobles del reino y de Alfonso VIII junto con su esposa Leonor de Inglaterra.

Los Caballeros de Santiago tenían posesiones en cada uno de los reinos de la Península Ibérica (León, Castilla, Navarra, Aragón y Portugal), pero Fernando II de León y Alfonso VIII de Castilla ponían la condición de que la sede de la Orden debía estar en sus respectivos estados: en San Marcos de León y Uclés. De ahí surgió un largo conflicto que sólo terminó cuando, en 1230, el rey Fernando III de Castilla unió ambas coronas. Desde entonces Uclés, es considerada como la sede de la Orden, Caput ordinis.

El actual Maestre de la Orden de Santiago es Paio Peres Correia, un caballero portugués al servicio del rey Fernando III, que impone el Tratado de Alcaraz sobre las ciudades rebeldes de la taifa de Murcia.

LOS CAINITAS Y LA ORDEN DE SANTIAGO

En su mayor parte la Orden de Santiago es una sociedad de caballeros mundanos y la mayoría están libres de la influencia directa de los Cainitas, pero no todos. Los vampiros del clan Lasombra tienen influencia sobre varias ramas de la orden, y muy especialmente el Príncipe Reinaldo Rubio de Santiago de Compostela, que coopera con otros Magistri importantes para asegurarse de que la orden continúa recibiendo la aprobación de los reinos cristianos. Estos refinados manipuladores incluyen entre sus filas a Silvestre Ruiz en Madrid y a Lucita Ramírez en Lleida. A Reinaldo le frustra que las rivalidades amenacen la integridad de la orden, y procura convencer a sus compañeros de clan de que la cooperación les permite disponer de una herramienta poderosa en la Reconquista. Recientemente, el Príncipe Reinaldo descubrió a un grupo de cazadores de vampiros infiltrándose en la Orden de Santiago, consiguiendo rechazarlos, pero desde entonces ha redoblado la vigilancia de las

filas de los caballeros.

Los Lasombra también vigilan la interferencia de otros clanes en la orden. Algunos miembros de los Leones de Rodrigo, especialmente del clan Brujah, han adoptado con entusiasmo las reglas de la caballería, dedicándose a vigilar las rutas de peregrinación a Santiago. El Príncipe Reinaldo desconfía de sus intenciones y también los mantiene vigilados.

OTRAS ÓRDENES

Existen otras órdenes militares en la península ibérica, aunque ninguna alcanza la influencia de las ya mencionadas, o con el tiempo han sido absorbidas por otras. Algunas surgen en torno a un acontecimiento especialmente decisivo, como una forma de conmemoración, mientras que otras parecen vinculadas a un lugar específico.

La Orden de San Miguel del Ala fue fundada por el rey Alfonso I de Portugal tras la conquista de la ciudad de Santarém en 1147, para conmemorar la ayuda del arcángel San Miguel, que se apareció en el campo de batalla. La misión de la orden es luchar contra los infieles y proteger a las viudas y huérfanos. Sin embargo, la falta de confirmación del Papa ha condenado esta orden a la oscuridad, y su emblema, una pluma púrpura, no suele verse fuera de Portugal. Se dice que Nuno da Silva, del clan Brujah, acompañó al rey Alfonso I y participó en la conquista de Santarém cuando se puso el sol, proporcionando nuevos ánimos a los conquistadores portugueses, habiendo sido confundido con un ángel.

En 1150 Ramón Berenguer V, conde de Barcelona, fundó la Orden del Hacha, una orden femenina, para recompensar a las mujeres que habían defendido la ciudad de Tortosa de los musulmanes. Se trata más bien de un distintivo honorífico para las mujeres de Tortosa y sus descendientes. En cualquier caso, varias damas del clan Lasombra han anunciado que la orden y sus portadoras se encuentran bajo su protección, e incluso han tomado algunas servidas entre sus filas.

La Orden de Alcalá de la Selva fue fundada por Alfonso II de Aragón en 1174 para proteger las fronteras de su reino de los almohades, y ha conseguido posesiones en Aragón y Castilla, pero actualmente se encuentra en decadencia, y ni siquiera ha podido ser confirmada por los Papas. Algunos Cainitas emprendedores del clan Toreador quisieron crear una nueva orden militar, pero las intrigas políticas provocaron el fracaso del proyecto, que ha sido abandonado.

LA CIUDAD MUSULMANA

En conjunto, Al-Andalus se encuentra poco poblada, con la mayoría de sus habitantes concentrados en las grandes ciudades y con campesinos, granjeros y el loco ocasional esparcidos por sus campos. Con relación a lo arquitectónico, las olas de invasores han dejado su marca. La influencia musulmana es fuerte, con mezquitas en todos los emplazamientos importantes, y la construcción de ladrillo árabe clásica, siguiendo modelos y tomando elementos del Norte de África y Oriente Medio, y adaptándolos a los estilos locales, creando un arte andalusí propio. Las ruinas romanas y visigodas abundan, así como puentes romanos, caminos y acueductos.

MEDINA

La medina es el centro de la ciudad, no necesariamente el centro geográfico, sino donde se encuentra el núcleo administrativo, y la sede del gobierno y el poder local. Los principales edificios que se pueden encontrar, aunque dependiendo de la riqueza e importancia de la población pueden faltar o recibir alteraciones, son:

Alcázar (castillo): Es la principal fortaleza para la defensa de la ciudad, que además puede ser la residencia del emir o gobernante local, en cuyo caso recibe el nombre de alcazaba. La defensa está a cargo de una guarnición de soldados, mejor o peor pertrechados, y dispone de un suministro de agua propio, talleres artesanales de fabricación y reparación de armas, una enfermería y una mezquita. A diferencia de los castillos cristianos, las torres suelen ser cuadradas en lugar de redondas y las murallas se recubren de cal para deslumbrar a los atacantes.

Suq al-Kebir (zoco principal): Suele ser el centro comercial de la ciudad, frente a otros mercados más especializados en otros lugares o barrios. En el Suq al-Kebir se encuentran los artesanos más importantes. Adosada al mercado se encuentra la alcacería, un almacén de mercancías de lujo, como la seda, que se encuentra muy vigilado. La autoridad del mercado es el saib al suq (almotacén), que comprueba la calidad de los productos, los pesos y medidas, el orden, la limpieza y los deberes religiosos. La alhóndiga hace las funciones de almacén y mercado de trigo y cereal.

Hamman (baños): Los musulmanes heredan el uso romano de las termas, pero lo elevan a categoría de arte. Los ricos y poderosos disponen de sus propios baños, pero también existen baños públicos, con separación para hombres y mujeres, bien por zonas o por horarios. Además de proporcionar agua caliente, también ofrecen los servicios de barberos y masajistas.

Madrasa (escuela): En las principales ciudades musulmanas existen madrasas, que son escuelas superiores de diverso tipo, tratando tanto materias religiosas como seculares. Las escuelas elementales para los niños reciben el nombre de maktab.

Maristán (hospital): Los maristanes son edificios sanitarios que cumplen la función de hospitales, pero también sirven como escuelas de medicina.

Mezquita: Las mezquitas son los lugares de culto por excelencia del Islam, y se construyen siguiendo ciertos principios arquitectónicos: el alminar, el patio y la sala de oración. El alminar, desde el cual el almuecín llama a los creyentes a la oración, es una torre cuadrada que se estrecha conforme se eleva. Suele estar hecha de ladrillo o piedra, decorada con azulejos, arcos y dibujos hechos con ladrillos y coronada por tres esferas doradas o yamur. El shan o patio, a menudo recibe el frescor de la sombra de árboles y fuentes, es un espacio para abluciones y a menudo tiene una galería cubierta que recorre su perímetro. El liwan, o sala de oración, es poco más que un espacio vacío sostenido por arcos y pilares que forman naves paralelas, con esteras en el suelo hacia un muro (quibla) en dirección a La Meca. En la quibla hay un nicho decorado llamado mirahb desde el que se dirige la oración, y a su lado hay un asiento donde dan clase los ulemas o alfaquíes, los maestros de la ley coránica. También hay

espacios acotados en la sala de oración para emires y valíes, y para las mujeres. La sala de oración suele estar recubierta de alfombras e iluminada por tragaluces o lámparas. Por supuesto, la decoración suele ser especialmente lujosa y espectacular en las mezquitas más grandes y mejor construidas.

Una mezquita suele estar rodeada por altas paredes de piedra con una decoración mínima, ninguna ventana y pocas puertas. Las mezquitas actúan como centros de la comunidad o salas consistoriales y se suelen utilizar para actividades comunitarias, incluso la enseñanza, administración de la ley y otras reuniones. La mezquita principal de una ciudad recibe el nombre de aljama (y en los reinos cristianos las juderías y barrios musulmanes también reciben ocasionalmente este nombre) y es el equivalente de una catedral.

LA GRAN MEZQUITA DE CÓRDOBA

La Gran Mezquita de Córdoba es un edificio único en el mundo, con cuatro partes distintas que representan distintos períodos de construcción.

El emir Abderramán I comenzó la construcción en el año 785, construyendo el edificio sobre una iglesia visigoda y templo romano, con la intención de construir la mayor mezquita del mundo musulmán. La pared oeste se conservó para ahorrar tiempo y materiales, pero esto también significó que el mirahb no estaba orientado hacia La Meca, como era tradición, sino hacia Damasco, el hogar de Abderramán. Columnas y pilares de edificios romanos y visigodos fueron reutilizados, tanto de los templos anteriores como de otros lugares, con longitudes y materiales distintos, de mármol, jaspe y pórfido. Los pilares más largos fueron enterrados en parte para conseguir una altura uniforme y la segunda fila de pilares y arcos fue construida para sostener el techo. El plano recuerda a un acueducto romano, con grupos alternos de ladrillo rojo y piedra blanca que dan a los arcos un aspecto único.

El emir Abderramán II extendió la mezquita entre los años 833 y 848, añadiendo nueve arcos al sur. Una tercera expansión fue construida por Alhakén II, que ordenó demoler el muro sur y añadió 14 filas de columnas. Contrató artesanos bizantinos para construir un nuevo mihrab que miraba hacia La Meca (no hacia Damasco) y amplificaba la voz del orador. El techo del mihrab fue tallado de una sola pieza de mármol.

La última expansión se hizo en tiempos de Almanzor, a finales del siglo X. Se añadieron siete filas de pilares en el muro oriental. Fue una construcción polémica porque rompió la simetría del edificio (el mihrab dejó de estar en una posición central). Al norte de la mezquita se encuentra el Patio de los Naranjos, una zona tranquila y cerrada adornada con naranjos y fuentes, donde los creyentes hacían sus abluciones antes de la oración.

Tras la reconquista cristiana de Córdoba en 1236, el rey Fernando III de Castilla ordenó convertir la mezquita en catedral cristiana, sufriendo diversas alteraciones, adaptándose al culto y la liturgia.

HARAT

De las puertas de la medina salen las calles principales, que comunican con las puertas de las murallas de la ciudad. Los diferentes harat (barrios) que rodean la medina suelen agrupar a sus habitantes por sus oficios, procedencia o religión. Están separados por puertas que se cierran durante la noche, para evitar robos y delincuencia, y si esto no sirviera existe una guardia nocturna, armada con garrotes,

acompañada de grandes perros y portadores de faroles. Cada barrio tiene sus propias mezquitas, comercios, escuelas y hamman.

No hay una planificación urbanística y las calles conforman un laberinto estrecho y tortuoso, aunque los barrios suelen tender a adoptar una forma circular. La mayoría de las casas suelen ser de dos pisos, lo que permite mantener las calles a la sombra durante la mayor parte del día. Cerca de las plazas también se encuentran *fundaq*, posadas con almacén pensadas para comerciantes y viajeros de paso.

EXTRAMUROS

No es raro que las ciudades rebosen los recintos amurallados, formándose *rabad* (arrabales), donde viven los campesinos que cuidan de los terrenos próximos y los más pobres. En ocasiones estos rabad también están rodeados de murallas complementarias, pero no es habitual. La guardia de la ciudad pasa pocas veces por estos espacios, que se convierten en focos de delincuencia.

En el espacio extramuros también se construyen almunias o fincas de recreo para los más pudientes, que se retiran para relajarse del bullicio de la ciudad o para celebrar fiestas. A veces se retiran para vivir de manera permanente, por lo que se fortifican y se encuentran bien defendidas, no tanto de los invasores, como de los habitantes de los arrabales que pretendan saquearlas. En las almunias suelen haber arriates, jardines de frutales y huertos dispuestos artísticamente.

También en las afueras se encuentra la *almusara*, una explanada donde se celebran las fiestas populares, especialmente las fiestas religiosas del final del Ramadán. En uno de sus lados se encuentra un nicho, desde donde se dirige la oración, y la explanada también puede utilizarse para realizar ejercicios militares o ejecuciones.

Otros elementos presentes en la zona de extramuros son huertos y campos de cultivo, así como otros menos agradables, como el vertedero público y la *maqbara*, cementerio, y en ellos suele ejercerse la prostitución, ya que se considera un lugar impío.

LA RECONQUISTA EN LA SOMBRA

Sin duda el clan Lasombra ocupa un lugar preeminente en la península ibérica, con representantes situados a ambos lados de la división religiosa entre cristianos y musulmanes. Históricamente, los Magistri han competido con ferocidad entre sí, pero al mismo tiempo han mostrado unidad frente a los extranjeros, esforzándose por conservar su dominio e influencia sobre el conjunto de la península. En retrospectiva, muchos de los conflictos, tanto entre mortales como entre los vampiros, se han hecho a conveniencia del clan Lasombra. Sin embargo, la llegada de los invasores musulmanes en el siglo VIII y el largo conflicto iniciado poco después contra los cristianos, ha sido el mayor desafío a la unidad mostrada por el clan desde hace siglos. No obstante, hasta el siglo XI, los Lasombra cristianos y musulmanes compitieron casi de forma amistosa, reconociendo el talento y las habilidades de sus enemigos.

El final de esta fase del conflicto se produjo tras una serie de hechos que golpearon la unidad del clan. El primero llegó con la

muerte del general Almanzor, cuando los Amici Noctis se negaron a permitir el Abrazo del gran líder musulmán a menos que así lo aceptara. El gran general no lo hizo, e Ibrahim, líder del Qabilat al-Khayal en Al-Ándalus y sire potencial de Almanzor, lo afrontó como un contratiempo del que tardaría en recuperarse. Durante mucho tiempo Ibrahim había conciliado su fe en el Islam y los intereses del clan Lasombra, y decidió retirarse. Sin embargo, los Lasombra musulmanes que asumieron el liderazgo en el Qabilat al-Khayal fueron Badr, un fanático religioso que asumió el sultanato de Granada, y Miriam bint Aisha, una conspiradora sin igual. En el ámbito mortal, el califato de Córdoba se desmoronó rápidamente y fue disuelto en el año 1031, y en el caos surgieron los reinos de taifa, que fueron conquistados por oportunistas que prosperaron en medio de la división.

A finales del siglo XI los gobernantes de las taifas, alarmados por las victorias y avances de los reinos cristianos, recurrieron a la ayuda de los almorávides del norte de África. Entre ellos se encontraban varios Banu Haqim que habían estado presentes en Al-Ándalus desde los principios del emirato de Córdoba, y con la invasión almorávide decidieron tomar la iniciativa frente a los numerosos Lasombra, más preocupados por competir entre sí y engrandecer unos dominios que no conseguían establecer su supremacía y resultaban demasiado débiles frente a los reinos cristianos. Umar al-Rashid, un poderoso Visir Assamita, se estableció en Sevilla con la intención de salvar al Islam del declive y quizás asumir el gobierno de Al-Ándalus para sí. A pesar de las súplicas de Ibrahim, Miriam bint Aisha se negó a apoyar la restauración de la unidad de Al-Ándalus, mostrándose decidida a batirse contra Umar. Todavía peor, aunque el sultán Badr se mostró dispuesto a apoyar el proyecto de unidad, su apoyo no pasó de las simples palabras. Por su parte los Lasombra cristianos, entre ellos Silvestre Ruiz, afirmaron que Al-Ándalus había perdido su oportunidad de imponer la unidad sobre toda la península, y que era el momento de que el Clan de las Sombras pusiera a los Assamitas y otros clanes en su lugar.

La carrera militar de Rodrigo Díaz de Vivar, conocido como el Cid, contra los almorávides y la leyenda que surgió en torno a su figura proporcionaron un ejemplo a los Magistri cristianos. Ibrahim, de la misma forma que había ocurrido con Almanzor, puso como condición para su Abrazo que lo aceptara voluntariamente, y de la misma forma que el general musulmán, lo rechazó. De todas maneras, los Lasombra sacaron más provecho de su muerte que de haberlo convertido en uno de los suyos, convirtiéndolo en un modelo legendario y una inspiración para derrotar a los musulmanes.

Durante esta época se acuñó el término "Reconquista en la Sombra" para designar el esfuerzo de los Cainitas cristianos por expulsar el Islam de la península ibérica. En el siglo XII apareció Tercio Bravo, un exaltado Lasombra que afirmaba haber sido compañero del Cid en vida, y que se convirtió en uno de los primeros líderes de la Reconquista en la Sombra. Tras la conquista de Toledo defendió la ejecución o expulsión de cualquier Ashirra de Toledo. La purga no se produjo, pero Tercio Bravo se convirtió en una figura carismática y polémica que atrajo a muchos jóvenes Cainitas.

Sin embargo, más poderosa fue la figura más discreta de Ambrosio Luis Monçada, un chiquillo de Silvestre Ruiz y un devoto

católico, que predicó la reconquista de la península y se convirtió en el rostro de los Lasombra dentro de la Iglesia. En cuestión de décadas se convirtió en segundo en influencia entre los Lasombra cristianos, sólo por detrás de su sire, una posición que alcanzó gracias al mecenazgo de Silvestre Ruiz, pero también a su propia habilidad y crueldad. Como una araña en el centro de su tela, Monçada ha tejido una red de favores e influencias entre los eclesiásticos de los reinos cristianos, que, aunque pueden competir entre ellos, siempre están dispuestos a favorecer los objetivos ideados por Monçada: un matrimonio de conveniencia aquí, una oportuna alianza allá, un convento construido en la frontera, y todas las piezas moviéndose para encajar en su lugar a largo plazo. Por otra parte, Silvestre Ruiz no sólo ha confiado los esfuerzos militares de la Reconquista a sus compañeros de clan, sino también a Cainitas de otros clanes que han mostrado la suficiente habilidad y talento, como Anastasio el Gallego, del clan Ventrué, que se ha convertido en el Mariscal de la Reconquista en la Sombra, acompañado por caballeros Cainitas de diversos clanes, pero que comparten el objetivo de derrotar a los musulmanes. Entre ellos se encuentran guerreros devotos, oportunistas, honorables y fanáticos sanguinarios.

A finales del siglo XII la unidad de los Lasombra de la península ibérica se mantenía en gran parte como una fachada conveniente ante los demás clanes. Lasombra cristianos y musulmanes obedecían a los Amici Noctis cuando se les presionaba, pero continuamente se enfrentaban en los campos de batalla. Pero incluso esa pretensión se derrumbó en el año 1172, cuando los almohades capturaron Murcia. En las sombras, Omar al-Aziz del Qabilat al-Khayal se convirtió en sultán con el apoyo de los Assamitas almohades, asesinando al sultán anterior y a un embajador de los Lasombra cristianos llamado Ermengol. Al-Azif cometió Amaranto sobre Ermengol sin pedir una Corte de Sangre, como es tradición entre los Magistri. Cuando los Lasombra musulmanes del Qabilat al-Khayal no presentaron objeciones, los Amici Noctis cristianos se enfurecieron.

LOS AMICI NOCTIS

Quienes se hacen llamar los Amigos de la Noche son el cuerpo gobernante del clan Lasombra, y durante siglos han dedicado sus esfuerzos a que su clan mantenga la supremacía en la península ibérica. A grandes rasgos, el órgano de los Amici Noctis está formado por todos los Lasombra que muestran su dignidad como Magistri de pleno derecho, y a menudo son convocados para que pronuncien juicio sobre disputas entre Lasombra, fijar políticas comunes y formar parte de los infames Tribunales o Cortes de Sangre, que conceden permiso para que los miembros del clan cometan Amaranto sobre otros. En principio, cualquier miembro del clan puede ser llamado para formar parte de los Amigos, pero por lo general semejante honor sólo llega después de varias décadas bajo la sombra. Ser convocado por los Amici es el honor más elevado dentro del clan, y su existencia es un secreto a voces entre los Lasombra, y tanto quienes forman parte de los Amici como los que no, buscan por igual su favor o no incurrir en su ira, aunque no siempre.

La división religiosa entre los Lasombra de la península ibérica constituye motivo de preocupación para los Amici. Como se ha di-

cho, el estallido lo constituyó la diablerie del embajador Lasombra Ermengol por el sultán Omar al-Aziz de Murcia, que no había sido autorizada. El conjunto de los Amici cristianos convocó una caza de sangre contra el sultán, y desde entonces han prohibido a cualquier Magistri, cristiano o musulmán, presentarles cualquier cuestión relacionada con la Reconquista. Por su parte, los Lasombra musulmanes del Qabilat al-Khayal han sostenido que nunca han sido consultados, pero aún así con el respaldo de los antiguos del Castillo de la Sombra, en Sicilia (y a través de ellos, del propio Lasombra), la decisión se convirtió en ley.

Pero en el último siglo el conflicto de la Reconquista ha continuado dividiendo al clan. Desde el asesinato de Ermengol, los Amigos de la Noche pocas veces han convocado una gran asamblea, y en cambio Lasombra cristianos y musulmanes se reúnen por separado a nivel local para decidir qué asuntos les afectan y después envían mensajeros para consultar a otros Lasombra si es necesario. La división de los Amici Noctis en bandos religiosos ha llegado hasta el punto que en la práctica existen dos grupos distintos de Amigos de la Noche: los Amici Noctis cristianos y los Asdiq' al-Lail musulmanes.

En estos momentos los jóvenes Lasombra cristianos y musulmanes han asumido la normalidad de esta situación de división y parálisis. Libran sus batallas en la Reconquista de la Sombra sin recurrir a los Amici o a las Cortes de Sangre. Sin embargo, desde la Cuarta Cruzada y la Batalla de las Navas de Tolosa, varios Lasombra destacados como Lucía Ramírez han alertado de que los enemigos del clan están aprovechando el caos y las divisiones entre los Magistri. Por otra parte, la caza de sangre contra el sultán Omar al-Aziz ha resultado infructuosa, protegido por un grupo de guardaespaldas Assamitas. Era necesario actuar.

Varios Lasombra cristianos y musulmanes, principalmente los respetados Eliécer de Polanco, Ibrahim y Silvestre Ruiz, llegaron a un acuerdo. El "tratado de los barbas grises" estableció una serie de condiciones en torno a la reconquista, sin pedir el fin de la Reconquista en la Sombra u oponerse a ella, pero fijó reglas y directrices sobre cómo los Lasombra musulmanes pueden permanecer en el poder cuando el territorio cambie de manos. El objetivo final es mantener a los Lasombra en el poder, al margen de su religión, mientras apartan al resto de los Ashirra. De esta forma, Silvestre Ruiz espera consolidar finalmente su dominio en la península.

Sin embargo, otros Lasombra no están a favor de este acuerdo. El Arzobispo Ambrosio Monçada, aunque es un chiquillo de Silvestre Ruiz, tiene sus reservas y se muestra en contra. El caballero Tercio Bravo lo ha rechazado sin más. En el bando musulmán, Miriam bint Aisha quiere utilizar el acuerdo en su favor y contra los Assamitas, mientras que el sultán Badr de Granada se ha abstenido de comentar nada al respecto.

LOS LEONES DE RODRIGO, CRUZADOS DE LA SOMBRA

Desde los Pirineos a las Columnas de Hércules, los Leones de Rodrigo se han labrado un nombre como uno de los grupos de guerreros más violentos y brutales al servicio de la Reconquista en la

Sombra, hasta el punto que existen antiguos que afirman que no son mejores que los Furores. Sin tener en cuenta los enemigos a los que se enfrentaban, los Leones disfrutaban con su sangriento trabajo, quizás demasiado, actuando sin piedad impulsados por su ansia de sangre y batalla. En su objetivo de frenar a los musulmanes han recurrido a la diablerie, aunque los Leones se defienden afirmando que sólo se alimentan de herejes y enemigos de la fe, y que no actúan al azar.

Pero esa situación ha cambiado en las últimas décadas. El número de miembros de los Leones varía con frecuencia, debido a las numerosas pérdidas que sufren luchando contra los musulmanes y Abrazando en gran número para reponer sus bajas. Durante la conquista de Córdoba, perdieron a su líder Felipe en una batalla contra el antiguo sultán Hilel al-Masaari, y con él cayeron varios de los Leones más conflictivos.

El antiguo Anastasio el Gallego, del clan Ventrué, que ya había actuado como elemento moderador de los Leones, ha aprovechado la oportunidad, y sin declararse abiertamente como líder, ha sustituido a los Cainitas más impulsivos y problemáticos por una nueva generación de Leones Abrazados entre los caballeros de las órdenes militares, principalmente de los clanes Brujah, Lasombra y Ventrué. Aunque su fanatismo y celo contra los musulmanes no se ha reducido, ahora resultan un grupo más organizado y coherente, con unos ideales y objetivos más claros, y quizás más peligrosos, aunque no sea tan evidente. Este cambio entre los Leones ha molestado a varios Lasombra, especialmente los que consideran que las órdenes militares son su dominio exclusivo, como Reinaldo Rubio y Teresa Pérez, y no están dispuestos a "compartirlas" con otros clanes. Por otra parte, algunos antiguos como Silvestre Ruiz, han dado la bienvenida a este cambio en los Leones de Rodrigo, aunque siguen insistiendo en que cuando la Reconquista en la Sombra termine, los Leones deben desaparecer, pues son un arma peligrosa que no debe sobrevivir a su utilidad.

LA HEREJÍA CAINITA EN LA PENÍNSULA IBÉRICA

Desde el siglo XIII la Herejía Cainita se encuentra en decadencia en Europa, después de que varios de sus líderes desaparecieran recientemente, y muchos de sus miembros fueran afectados por las cruzadas albigenses y las persecuciones de la Inquisición. En el caso de la península ibérica, la rama principal de la Herejía Cainita nunca ha disfrutado de demasiado auge, debido a la vigilancia de los Lasombra eclesiásticos, y muy especialmente del Arzobispo Ambrosio Monçada de Madrid, así como a las divisiones internas. En estos tiempos de necesidad, muchos herejes tratan de sobrevivir, a menudo aliándose con otras ramas con las que compartían diferencias doctrinales. En cualquier caso, su influencia en la mayoría de los reinos ibéricos es muy reducida, y en la mayoría de los casos los herejes se ven obligados a actuar de forma clandestina.

En el pasado entre los Herejes ibéricos había bastantes Lasombra, que buscaban una forma alternativa de controlar a la Iglesia o de acumular poder sin escrúpulos. Sin embargo, en los últimos

tiempos, y viendo los cambios dentro de la Herejía, muchos Magistri abandonan a sus feligreses, temerosos de la Inquisición o de la represalias de sus compañeros ortodoxos.

El testigo ha sido tomado por varios Malkavian, liderados por el Padre Fernando de Astorga, anteriormente un sacerdote de bajo rango de la Herejía, y que ante el abandono o desaparición de sus superiores ha asumido el liderazgo. Fernando intenta recuperar la influencia de la Herejía pasando a la ofensiva. A través de su chiquilla Adolana está introduciendo su influencia en varios conventos femeninos del norte de la península, aunque no está resultando demasiado sutil, y ya ha entrado en conflicto con otros Cainitas que tienen sus propios intereses en los monasterios de la zona. Sin embargo, el Padre Fernando no pierde el tiempo, y está observando a varios Cainitas de León en situación precaria aguardando poder reclutarlos dentro de la Herejía.

LOS APÓSTOLES DEL TERCER CAÍN

Los Apóstoles del Tercer Caín son un cisma de la Herejía Cainita y se separaron de la autoridad del Arzobispo de Nod hacia el año 1000. Sus líderes creyeron que Narsés de Venecia, entonces Arzobispo de Nod, se mostraba demasiado interesado por los asuntos temporales y no lo suficiente de las necesidades espirituales de los Cainitas. Como las órdenes mendicantes del siglo XIII, los Apóstoles son un movimiento reformista dentro de la Herejía. Consideran que sus maneras austeras y simples son más acordes con el espíritu de los verdaderos creyentes, preparando el camino para el Mesías vampírico que está por venir.

Esta actitud mesiánica, rayana en la obsesión fanática, es la principal diferencia de los Apóstoles del Tercer Caín con respecto a la Herejía Cainita. Los Apóstoles creen que el cumplimiento de la profecía del Tercer Caín es inminente y sucederá en este siglo, aunque las primeras certezas están dejando paso a las incertidumbres. Su interpretación de algunos pasajes secretos del *Libro de la Sangre Brillante*, la biblia de la Herejía, resulta bastante extraña, posiblemente influenciada por el ambiente milenarista en que surgió: Creen que el Tercer Caín surgirá entre los mortales, porque los vampiros no pueden redimirse, sólo pueden alcanzar la salvación mediante la intercesión de los mortales. Para ello será necesaria una persona excepcional, que aparecerá entre los descendientes de Seth. Él o ella, creen que el mesías elegido se revelará mediante señales y portentos. Cuando los Apóstoles reconozcan esas señales, los Apóstoles le concederán el Abrazo para que asuma la posición adecuada como el Tercer Caín y salvador de todos los Cainitas.

Desde comienzos del siglo XIII los Apóstoles han observado e interpretado distintos sucesos por toda la península ibérica como cumplimiento de sus profecías, y se han establecido en el norte, sobre todo en los reinos de Navarra y Aragón y en el oeste, en el reino de Portugal. Utilizan las montañas de esos lugares para ocultarse y viajar de noche, buscando más señales para descubrir la identidad de su mesías. Los Apóstoles están convencidos de que el mortal destinado a convertirse en el Tercer Caín ha nacido (o nacerá) en la península ibérica. Las guerras que han afectado al territorio se consideran una señal propicia, pues en el *Libro de la Sangre Brillante*

se dice: “Vendrá del derramamiento de sangre y de la guerra, y la lucha será su heraldo.”

Aunque antaño la fe de los Apóstoles en su versión de la Herejía era inquebrantable, en los últimos tiempos han aparecido algunas fisuras. En varias ocasiones los Apóstoles ya han elegido a uno u otro mortal que parecía mostrar prometedoras señales de ser el mesías y han fallado. Al mismo tiempo, varios Herejes han buscado refugio entre los Apóstoles y las reacciones han sido mixtas: algunos han dado la bienvenida a la fuerza que pueden aportar, mientras que otros los consideran cínicos decadentes, oportunistas e indignos, pero también los consideran parte de las profecías: “Al poderoso destruirá, pero el humilde será su servidor, festejando a su lado en el momento de su venida.”

ORGANIZACIÓN

Los Apóstoles del Tercer Caín se organizan como cualquier culto secreto, actuando en la clandestinidad y ocultando su existencia. Rechazan el exceso de jerarquía con argumentos del *Libro de la Sangre Brillante* que aconsejan “*inclinarse ante tus hermanos*”. Por lo tanto, es ilícito e incluso inmoral considerar a cualquier Cainita como superior a otro. Los Apóstoles creen que no debería haber distinciones entre sacerdotes y creyentes. Reconocen sólo distinciones de edad (suelen recurrir a los Cainitas de mayor edad como autoridades en la mayoría de los asuntos del culto), e incluso así esa deferencia no es universal, sino una regla general. Si se les pregunta sobre sus líderes, suelen citar el pasaje: “*No tendrán ningún otro rey que Caín*.”

Cuando se reúnen para rendir culto, los Apóstoles suelen hacerlo de manera informal, celebrando festejos de sangre improvisados en los que gran parte de la vitae se intercambia entre los miembros del culto, a veces provocando éxtasis y visiones. De hecho, los Apóstoles tienen una actitud carismática, a menudo manifestando habilidades y Disciplinas inusuales como resultado de su culto comunal. Los Apóstoles consideran esos hechos como evidencias de su favor a ojos del verdadero Dios.

RELACIONES CON OTROS GRUPOS

Muchos de los Cainitas de los Apóstoles son Caitiff o afirman no tener clan. Los que no son Caitiff han renunciado a las relaciones con sus clanes, aunque la mayoría son Lasombra y Malkavian, y tienen poco que ver con las estructuras tradicionales del poder entre los Cainitas. Naturalmente, es una de las muchas razones por la que casi todas las facciones Cainitas y clanes los tratan como parias. Por su parte los Apóstoles se enorgullecen de este rechazo y lo consideran una prueba de su piedad, ya que el *Libro de la Sangre Brillante* dice: “*Te rechazarán y te escupirán debido a tu amor por su nombre*.” Por ello las persecuciones sólo han hecho a los Apóstoles más fervientes en sus creencias (y más peligrosos).

Los Apóstoles no se relacionan mucho con los mortales, salvo para observarlos desde la distancia. Al contrario que la Herejía Cainita, pocas veces admiten a mortales en su culto, y tampoco los toman como ghouls o servidores. Los pocos que son iniciados en sus misterios suelen estar infiltrados entre las élites y autoridades, tanto

eclesiásticas como civiles. Los Apóstoles suelen concentrarse en las jerarquías seglares porque, según sus interpretaciones de las escrituras, afirman que el Tercer Caín vivirá como un gran líder mortal antes de recibir el Abrazo. Por lo tanto, procuran utilizar a mortales que creen que podrán ayudarles en sus esfuerzos de identificar al hombre o mujer que un día será su mesías.

PREOCUPACIONES ACTUALES

Como se ha mencionado, la influencia de los Apóstoles es más intensa en Navarra y la Corona de Aragón, mientras que tienen una presencia mínima en Castilla, donde tienen un enemigo poderoso en el Arzobispo Ambrosio Monçada de Madrid, por lo que prefieren conservar sus limitados recursos y evitar la confrontación directa, prefiriendo que sean los Herejes Cainitas de la rama ortodoxa quienes atraigan la atención del Arzobispo.

Sin embargo, en Aragón la situación podría cambiar debido a la desesperación de los Apóstoles locales. Su agente principal, Guillem Savall del clan Toreador, vigiló la corte del rey Pedro II de Aragón, uno de los candidatos a convertirse en el mesías, pero su muerte en la Batalla de Muret hizo que se situara entre los tutores del joven Jaime I. Ahora Guillem se encuentra asediado por Lucía Ramírez, del clan Lasombra, que lo presiona para apartarlo del monarca. Lo peor de todo es que Guillem ha perdido la fe tras haber visto la caída de la Herejía Cainita, por lo que está haciendo preparativos para desertar si se ve demasiado acorralado.

En el caso de Portugal, los Apóstoles del Tercer Caín han conseguido recientemente un gran triunfo al derrotar a sus competidores de la Herejía Cainita. Su líder, Balesquida del clan Lasombra, cree que el Tercer Caín surgirá en la dinastía real portuguesa. Hace décadas creía que Sancho I de Portugal era el mesías elegido, pero murió y su cuerpo desapareció misteriosamente. Ahora Balesquida dirige su atención hacia su nieto, Sancho II de Portugal. Sus enfrentamientos con la Iglesia y su reciente excomunión le hacen pensar que podría tratarse del mesías, por lo que lo vigila estrechamente.

Sin embargo, con su atención concentrada en el monarca, Balesquida puede haber descuidado su culto. En los últimos tiempos varios de sus agentes se han extendido hacia el sur, tratando de incrementar sus recursos e influencia en las batallas de la reconquista, acudiendo a los desesperados y proporcionándoles consuelo. Sin embargo, varios de estos agentes han sido corrompidos por los Baali, y poco a poco la influencia infernalista se extiende dentro de los Apóstoles.

EL EUAGETAEMATIKON

El Euagetaematikon o "Libro de la Sangre Brillante" es la biblia sagrada de la Herejía Cainita. Según las interpretaciones de los estudiosos de la obra, profetizó el regreso del Tercer Caín en 1206 y la llegada de la Gehenna treinta y tres años después, en 1239. Al no haberse cumplido, los Herejes han realizado otras interpretaciones, pero inevitablemente han surgido dudas y confusión entre los creyentes.

Según el libro, el mundo material es una prisión creada por el Demiurgo Iadalbaoth. Para liberar a Adán, el primer hombre, atrapado en esa prisión, una criatura celeste, Sofía, descendió al mundo material para

convertirse a la vez en Eva (encarnación material) y Lilith (encarnación espiritual). Como Eva engendró a Abel y como Lilith engendró a Caín. Celoso de la naturaleza espiritual de Caín, el Demiurgo lo apartó de sí y Caín mató a Abel y fue recompensado por el Dios Verdadero con su marca y aliento divino. Pero el mundo del Demiurgo rechazó a Caín y Sofía imploró a Dios que enviara un Segundo Caín, que llegó en la persona de Jesucristo, que fue sacrificado por Poncio Pilatos, el verdadero "padre" de la Iglesia de Roma. Para los Herejes Cainitas, en sus diversas ramas, la salvación sólo se alcanzará siguiendo los verdaderos principios de Caín y destruyendo a la falsa Iglesia, que con la fe conferida por el falso Demiurgo amenaza la existencia de los Cainitas.

LOS ASHIRRA DE AL-ÁNDALUS

Ashirra es una palabra árabe que significa "hermanos" y es el nombre que los vampiros musulmanes se dan a sí mismos. Desde los inicios del Islam constituyeron una secta extendida por el mundo musulmán, defendiendo la creencia de que el profeta Mahoma también ofreció una promesa de salvación a los vampiros. A partir de la religión, la secta también estableció una serie de reglas de conducta para los Ashirra basadas en los principios del Corán y los hadices, obedeciendo las interpretaciones de los sabios de la secta. Entre estos principios se incluye el rezo de oraciones nocturnas, caridad con los necesitados y una forma de ayuno de sangre durante el mes de Ramadán. Beber sangre en especial es un problema para los Ashirra, ya que el Corán lo prohíbe claramente. Muchos de ellos practican una forma de purificación ritual que consiste en derramar la sangre en un cuenco y rezar a Alá pidiendo perdón. Sin embargo, como ocurre entre los mortales, existen diversas interpretaciones y niveles de creencia entre los Ashirra, y algunos se alimentan sin escrúpulos cuando tienen la oportunidad sin escrúpulos, mientras que otros sólo se alimentan de creyentes no musulmanes afirmando que no están sometidos a la ley, o afirman que, en tiempos de Yihad, la causa es más importante que el pecado de beber sangre.

El término Ashirra se ha extendido tanto que por lo general se utiliza para designar a todos los vampiros que habitan en tierras musulmanas, al margen de su religión, pero a pesar de su extensión, la secta se encuentra dispersa y desorganizada, basándose en una serie de comunidades y dominios en gran parte aislados, pero sin una autoridad centralizada. Como ocurre en territorio cristiano, la secta Ashirra es un mosaico de sultanes grandes y pequeños, con líderes religiosos y maestros, llamados imanes, pero casi siempre la autoridad reside en el sultán local. En Al-Ándalus las divisiones son todavía más evidentes.

LÍDERES RELIGIOSOS

En su mayor parte los Ashirra más devotos de Al-Ándalus sobreviven lo mejor que pueden, especialmente en estos tiempos turbulentos, buscando el consejo del imán local y de sus compañeros. En las noches del Califato de Córdoba existía más unidad y objetivos comunes, pero las sucesivas invasiones y la confusión del sistema de taifas hicieron prioritarios los intereses locales.

Actualmente la principal autoridad religiosa entre los Ashirra andalusíes es el sultán Badr de Granada, cuyo reino se extiende sobre la mayor parte de lo que queda de Al-Ándalus. Además de ser el sultán de su dominio, también ha asumido el título de imán, predicando una versión del Islam intolerante con los infieles y a medida que los cristianos ganan la reconquista recurre a medidas cada vez más desesperadas. Ha sometido a su autoridad varias taifas y guía a sus súbditos a enfrentarse con los Cainitas cristianos de manera renovada. Sin embargo, a pesar de sus proclamas religiosas y su título de imán, Badr es un político pragmático y defiende que las necesidades de la Yihad justifican suspender algunos de los aspectos más agradables de la vida musulmana. Por ello sus seguidores suelen ignorar la protección de los Cainitas judíos y cristianos, las restricciones para alimentarse y otras limitaciones.

En siglos pasados el visir Umar al-Rashid de Sevilla, del clan Assamita, llegó con los almorávides e intentó que su clan asumiera el dominio de Al-Ándalus. Ha convertido a Rida, la imán Lasombra de Sevilla en su peón y portavoz religiosa, pidiendo seguir las normas del Islam de la manera más estricta y maniobrando políticamente para debilitar a los cristianos con intrigas en lugar de por la fuerza. A instancias de Umar, fue Rida quien autorizó la diablerie de Ermengol, el embajador Lasombra de Murcia, en el año 1172. Cree que esta acción consiguió romper el dominio cristiano de los Amici Noctis, aunque sería más adecuado decir que fue un plan de Umar al-Rashid para romper la unidad de los Lasombra a un lado y otro de la división del cristianismo y el Islam. De todas maneras, ni almorávides ni almohades consiguieron detener el avance del cristianismo, y a pesar de la división entre los Lasombra, la Reconquista en la Sombra avanza. El visir al-Rashid ha conseguido en gran parte descargar sus responsabilidades sobre otros, especialmente los Lasombra musulmanes, pero no ha conseguido evitar el debilitamiento de su posición y la pérdida de poder.

Durante el esplendor de Córdoba, los principales líderes de los Ashirra fueron el sultán Hilel al-Masaari, un guerrero Assamita, y su consejero Ibrahim, del clan Lasombra. Ambos se retiraron de la escena "pública" cuando el califato de Córdoba cayó en el siglo XI, cada uno por sus propias razones. El sultán Hilel ha desaparecido con la reconquista cristiana de su ciudad, mientras que Ibrahim ha reaparecido, tratando de encontrar una salida para los Ashirra andalusíes, aunque su autoridad es más reducida.

Miriam bint Aisha se adelantó cuando el visir Umar al-Rashid trató de imponer la supremacía de los Assamitas en Al-Ándalus, contraatacándolo con el poder de las taifas, y fomentando la división del Islam en la península a pesar de las pérdidas, dispuesta a defender la supremacía del clan Lasombra. Inteligente y manipuladora, enfrentó a una taifa contra otra en un intrincado juego de ajedrez, disponiendo de muchos aliados, pero a pesar de afirmar que sus intrigas están dirigidas a beneficiar al conjunto del clan Lasombra, lo cierto es que busca su propio entretenimiento. Tras la caída de Córdoba y la inminente caída de Sevilla y el poder del visir al-Rashid, se ha retirado al dominio de Málaga, y dentro del reino de Granada está apoyando a su compañero, el sultán Badr.

En los últimos siglos ha surgido una nueva facción creada por el

antiguo Shabaqo el Nubio, fundador de los Gangrel de Taifa. Tras su conversión al Islam animó a otros miembros de su clan a convertirse en dignos guerreros musulmanes. Sin embargo, ni siquiera los Gangrel de Taifa han podido detener el declive del Islam en la península, aunque en algunos lugares como Valencia, se han convertido en protectores de los Ashirra y mediadores de la convivencia entre vampiros cristianos y musulmanes. Obviamente, esto los sitúa en oposición al sultán Badr de Granada, que no obstante ha recibido a sus embajadores y en ocasiones ha elogiado sus esfuerzos, pero el sultán granadino cree que finalmente la realidad hará que los Gangrel de Taifa terminen compartiendo su postura: es necesario defender el Islam del avance del cristianismo ya, o será demasiado tarde.

LA INQUISICIÓN EN LA SOMBRA

A principios del siglo XIII el Papa Inocencio III declaró una cruzada contra los herejes albigenses del Languedoc, y entre sus delegados envió al cardenal Giovanni Battista Marzone, que llegó para investigar los rumores de influencia demoníaca entre los herejes. El cardenal contempló con sus propios ojos la presencia del mal en el mundo, y comprendió que en sus manos había recaído una tarea sagrada en la que no debía fallar, por lo que decidió emprender una peregrinación por los territorios de la cristiandad en busca de hombres y mujeres devotos para reclutarlos al servicio de Dios y que lo ayudaran a combatir a los servidores del Diablo,

Cuando su peregrinación concluyó, había conseguido reunir a su alrededor un ejército de soldados de Cristo, con orígenes muy diversos, pero que pusieron los cimientos de la Inquisición en la Sombra. A la muerte del cardenal Marzone en 1231, fue elegido como Inquisidor General el monje dominico Leopoldo de Murnau.

En estos momentos Leopoldo desea unificar todas las facciones de la Inquisición en la Sombra para mejorar su eficacia. Bajo el pontificado del Papa Celestino IV, los inquisidores sombríos extienden su influencia y sus posesiones por toda Europa.

LOS INQUISIDORES EN LA PENÍNSULA IBÉRICA

La península ibérica es el origen de dos de las órdenes que forman parte de la Inquisición en la Sombra. En los siglos anteriores hubo varios hombres y mujeres que se enfrentaron al mal por su cuenta, pero desde finales del siglo XII surgieron grupos organizados contra los esbirros del Maligno, y muy especialmente la Herejía Cainita. El abuso de los herejes Cainitas sobre los mortales no pasó desapercibido, y varios nobles y religiosos decidieron combatir la influencia sobrenatural. Llegado el momento, muchos de ellos fueron reclutados por la Inquisición, y otros ayudaron con sus recursos e influencia personal, conociendo la importancia de su cometido.

La península ibérica también es el origen de la orden monástica de los dominicos, fundada por Santo Domingo de Guzmán, un canónigo que decidió crear una orden de monjes predicadores dedicados a combatir la herejía. De la orden han surgido muchos inquisidores de la Inquisición ordinaria, y varios de ellos también

sirven a la Inquisición en la Sombra, bien como miembros de pleno derecho o asociados que comprenden su misión. La influencia de los dominicos en la Inquisición en la Sombra es tan intensa, que en los consejos de los inquisidores incluso se ha propuesto reclutar a toda la orden de Santo Domingo en la lucha contra el mal.

Los inquisidores tienen influencia en todos los reinos cristianos, y en las últimas décadas se han visto atraídos por algunos frentes concretos. Muchos inquisidores del reino de Aragón han acudido a las cruzadas albigenses para ayudar a sus compañeros, y al mismo tiempo se mantienen vigilantes para evitar que los herejes que huyen de los cruzados lleguen a través de los Pirineos para buscar refugio.

El avance de los cristianos en territorio musulmán también atrae a los inquisidores. Las matanzas y la violencia de la conquista atraen a los servidores del mal como moscas a la carroña. Por otra parte, participar en las conquistas permite conseguir recursos e influencia muy necesarios en la guerra sagrada. Varias de las nuevas iglesias, monasterios y castillos que han sido fundados y conquistados en los últimos tiempos en la península ibérica han pasado a financiar la causa de la Inquisición.

LA CASA DE MURNAU

La Casa de Murnau es un noble linaje de Baviera, que luchaba contra los demonios desde el siglo XII, y tras adquirir una misteriosa aflicción, varios miembros de la familia peregrinaron a Roma, donde encontraron al cardenal Marzone, que escuchó su historia y los reclutó en la Inquisición en la Sombra. Existe algo en la sangre de los Murnau, algo que atrae al mal, pero que al mismo tiempo afila sus sentidos para detectarlo, una poderosa ventaja a la hora de enfrentarse a los esbirros de la corrupción.

La Casa de Murnau no sólo aporta el servicio personal de su familia, sino también sus recursos y agentes personales. A la muerte del cardenal Marzone, Leopoldo de Murnau asumió la posición de Inquisidor General, aunque el liderazgo del linaje corresponde por tradición al más veterano, el conde Frederick de Murnau, que gobierna desde su castillo familiar en Baviera.

La familia no dispone de posesiones en la península ibérica, pero eso podría cambiar pronto. Varios jóvenes de la familia han acudido con sus vasallos y se han puesto al servicio de varios reyes cristianos, con la intención de conseguir tierras y títulos en las guerras de la reconquista.

LAS HERMANAS DE SAN JUAN

El cardenal Marzone se encontró en la ciudad italiana de Piacenza con la hermana Teresa, una monja benedictina que exorcizó a una niña poseída por el demonio. Era la líder de un pequeño grupo de monjas que peregrinaban a Roma para que el Papa reconociera su orden, dedicada al apóstol San Juan Evangelista. Además de exorcizar demonios, la hermana Teresa también recibía visiones, e incluso había previsto su encuentro con el cardenal, que le mostró su apoyo, y así la orden de las monjas juanistas fue reconocida por el Papa en 1215, siendo al mismo tiempo reclutada en la Inquisición en la Sombra.

La Hermana Teresa fundó la casa madre de la orden en un con-

vento y hospital en las afueras de Madrid, bajo el patronazgo de San Juan. Allí determinó las normas de la orden, falleciendo en 1227, siendo beatificada al año siguiente y encontrándose en la actualidad camino de la canonización. Fue sucedida por la Hermana María Inmaculada, una de sus compañeras de peregrinaje. La Hermana María carece del don de la Visión Sagrada, pero es una administradora eficaz y el rostro público de la orden.

Desde entonces la Hermandad de San Juan no ha dejado de crecer, dedicándose principalmente a la labor asistencial de los enfermos y pobres, y atendiendo también a los inquisidores heridos. Además, varias de las hermanas también han desarrollado el don de la videncia, alertando a la Inquisición en la Sombra de la presencia del mal y guiándola contra sus enemigos. Otras hermanas, especialmente las que no poseen los dones de la fe, ingresan en otras órdenes femeninas, desde donde continúan su servicio a la Inquisición, reclutando candidatos potenciales.

El convento de San Juan de Madrid fue construido sobre terrenos donados por el rey Fernando III de Castilla. Es el convento más grande de la orden, donde las novicias reciben educación en las artes místicas y mundanas, antes de ser enviadas a distintos lugares de la cristiandad. Aquí descansa el cuerpo de la Hermana Teresa y han comenzado a circular rumores de que su tumba y su lecho se han convertido en reliquias, que sanan y proporcionan visiones a quienes las tocan. En los últimos tiempos algunas hermanas han comenzado a tener sueños agitados, hablando de sombras que se agitan y bailan en torno al convento, pero sin atreverse a tocarlo.

El Arzobispo Ambrosio Monçada de Madrid, del clan Lasombra, mantiene el convento de San Juan bajo vigilancia, interesado por las actividades de las hermanas. Actúa de forma sutil e indirecta y sus agentes desconocen a quien realmente sirven. Los más perspicaces creen que trabajan para la Iglesia, para decidir si se santificará a la Hermana Teresa.

LOS OCULI DEI

Los Oculi Dei ya estaban organizados antes de la formación de la Inquisición. A finales del siglo XII el noble Rodrigo de Navarra descubrió la existencia de la Herejía Cainita. Se pasó los años siguientes viajando y buscando más pruebas de la existencia de las criaturas de la noche, compartiendo sus preocupaciones con otros y formando una organización conocida como la Espada de Santiago, que destruyó a varios vampiros. Sin embargo, en las décadas siguientes se volvió más desconfiado y paranoico, especialmente después de la muerte de un amigo que reveló demasiado sobre la organización.

La Espada de Santiago estaba compuesta por una orden de guerreros y una red de informadores, pero fue uno de los subordinados de Rodrigo, Aignen el Bibliotecario y líder de los informadores, quien descubrió la existencia de la Inquisición en la Sombra y tomó la iniciativa de presentarse ante el cardenal Marzone, por entonces Inquisidor General, rompiendo su credo "*Credite Nimini*" ("No confíes en nadie"), y provocando el enfado de Rodrigo de Navarra.

Los informadores de la Espada de Santiago se unieron a la inquisición como los Oculi Dei, los "Ojos de Dios", y también algunos guerreros. Rodrigo de Navarra se aisló sobre sí mismo con sus se-

guidores y se negó a colaborar con otras órdenes de inquisidores. El propio Aignen murió en 1231, capturado por la inquisición mundana y considerado como un hereje, pero negándose a revelar el secreto de la existencia de la Inquisición en la Sombra o de los Oculi Dei.

Los Oculi Dei son la más humilde de las órdenes de la Inquisición en la Sombra. Aunque entre sus filas hay algunos caballeros, que todavía conservan el nombre de la Espada de Santiago y que constituyen el rostro visible de la orden, la mayoría se dedican a oficios discretos como artesanos, comerciantes e incluso prostitutas, pudiendo observar desde lugares a los que las demás órdenes no llegan. Son muy sigilosos y no todos se conocen entre ellos cuando actúan, para garantizar su seguridad. Los Oculi Dei también han desarrollado un lenguaje secreto para el uso de los inquisidores, que incluye signos para quienes no saben leer. A menudo avisan a otros inquisidores de manera indirecta y mediante mensajes en clave.

En la actualidad Rodrigo de Navarra tiene más de ochenta años y es uno de los hombres más paranoicos de toda la cristiandad, hasta el punto que hay quienes lo consideran loco, una cualidad que ha contagiado a sus subordinados, que están dispuestos a morir para no delatar a sus compañeros, tomando el ejemplo de Aignen.

Al contrario que otras órdenes inquisitoriales, los Oculi Dei carecen de casas capitulares, y suelen reunirse en lugares al azar durante determinados períodos antes de trasladarse, para protegerse de potenciales espías y enemigos. En las grandes ciudades a menudo establecen puntos de contacto y escondrijos para ocultar mensajes o agentes.

Los Oculi Dei poseen pequeñas posesiones dispersas por todo el norte de la península ibérica, aunque los caballeros de la Espada de Santiago también disponen de algunas propiedades y fortalezas en Navarra. Los informadores también suelen reunirse en Barcelona, siendo la taberna de los *Set Ballarins Secrets* (Siete Bailarines Secretos) un lugar habitual para sus encuentros, donde la gente no pregunta demasiado y no recuerda los rostros.

LA ORDEN DE LA CRUZ DE ACRE

La Orden de los Pobres Caballeros de la Cruz de la Pasión de Acre es una orden militar y la espada de la Inquisición en la Sombra, formada por caballeros y guerreros dedicados completamente a la Iglesia. Un postulante debe tener un mínimo de catorce años, no tener deudas, no estar casado y ser de familia noble o dedicado a la caballería, rechazando a excomulgados y apóstatas.

La orden se formó en 1217, cuando el caballero Gauthier de Dampiere regresó de Tierra Santa trayendo un fragmento de la cruz de la Pasión de Cristo, que arrebató a un culto de adoradores del Diablo. La reliquia atrajo a un grupo de caballeros que juraron luchar contra el mal en el mundo. El cardenal Marzone reclutó a los caballeros para la Inquisición en la Sombra y consiguió que la orden fuera reconocida por el Papa Honorio III en 1219. Gauthier se convirtió en el primer gran maestre y murió en 1240 con más de ochenta años, siendo sucedido por su compañero Balduino el Bretón.

Los Pobres Caballeros llegaron a la península ibérica protegien-

do las rutas de peregrinación, como otras órdenes militares, reclutando miembros entre otros caballeros cristianos. Incluso instalaron un hospital en la ciudad de Santiago de Compostela, donde planearon introducir su influencia en la Orden militar de Santiago, y quizás incluso reclutar a toda la orden al servicio de su causa.

Desgraciadamente para ellos, sus manejos fueron descubiertos por un vampiro, el Príncipe Reinaldo Rubio de Compostela, quien también tenía sus propios intereses dentro de la Orden de Santiago, y no estaba dispuesto a permitir la interferencia de otras facciones. En los últimos años llevó a los Caballeros de la Cruz a su perdición, provocando su enfrentamiento con feroces hombres lobo, que diezmaron sus filas y los obligaron a evacuar la zona.

La mayoría de la Orden de la Cruz de Acre se ha trasladado hacia el sur, al frente de la reconquista, donde los caballeros planean crear una nueva sede en alguno de los territorios arrebatados a los musulmanes. Al mismo tiempo también ha entrado en contacto con otras órdenes, como las de Alcántara y Calatrava, consiguiendo nuevos reclutas en sus filas. Sin embargo, los vampiros que parasitan las órdenes militares están advertidos y vigilan sus movimientos...

LA ORDEN ROJA DE SAN TEODOSIO

La Orden Roja fue fundada por Teodosio, un monje griego que llegó a Roma en el siglo IX tras un largo viaje de investigación y aprendizaje, y que fue sancionada por el Papa Benedicto III. Comenzó siendo una orden monástica mixta, aunque posteriormente la Iglesia ordenó su división en una rama masculina y otra femenina, con monjes y monjas dedicados al estudio de la naturaleza sobrenatural y los medios para erradicarla. Sin embargo, la historia de la orden ha estado llena de controversias y acusaciones de practicar la hechicería. Incluso en el siglo XII se produjo un incidente en los Pirineos que provocó varios muertos y arrojó evidencias de prácticas cuestionables que estuvieron a punto de provocar la disolución de la orden.

Uno de los monjes rojos, fray Isidro de Compostela, se aproximó al cardenal Marzone y le ofreció su cooperación a principios del siglo XIII, y tras defender su causa, la orden fue reclutada en la Inquisición en la Sombra. Sin embargo, las controversias no han terminado, y a menudo existen discusiones entre los inquisidores sobre los motivos ocultos de la Orden Roja, además de sus manipulaciones e intrigas políticas. El actual abad general de la Orden Roja es Pierre "El Pálido", un anciano de salud frágil, pero de fe poderosa, que vive en el monasterio de San Denis, cerca de París.

La orden no es muy numerosa en la península ibérica, aunque dispone de algunos pequeños monasterios en los Pirineos. Por otra parte, algunos monjes y monjas rojos suelen acudir en busca de libros para sus investigaciones, especialmente a la ciudad de Toledo y a Barcelona, y otros han acompañado como confesores a los caballeros que luchan en Al-Ándalus, buscando el conocimiento de los infieles en los centros de saber que caen bajo el control de la cristiandad. Las obras de sabios de la antigüedad como Aristóteles, o de pensadores judíos y musulmanes, también atraen su atención.

CAPÍTULO CUATRO: OTRAS CRIATURAS DE LAS TINIEBLAS

"Atad los perros: haced la señal con trompas para que se reúnan los cazadores, y demos vuelta a la ciudad. La noche se acerca, es Día de Todos los Santos y estamos en el Monte de las Ánimas."

- Gustavo Adolfo Bécquer, "El monte de las ánimas."

LOS GAROU

MITOS Y LEYENDAS

Los Garou se aferran a la tradición oral, tratando de que sus palabras no queden atrapadas por la influencia de la Tejedora, por lo que en su historia no siempre resulta fácil distinguir entre el hecho histórico y la leyenda. Los relatos más antiguos hablan de cómo Gaia, la Madre Tierra, concedió a sus hijos el poder de cambiar de forma, cómo recorrieron los caminos del mundo, habitando entre las primeras tribus de la humanidad y los territorios salvajes. Aquellos tiempos envueltos en el mito eran hermosos y puros, aunque no eran un paraíso como el que recuerdan los creyentes.

Bajo la sombra de la noche aparecieron los monstruos y bestias del enemigo, el enloquecido Wyrn Destructor, que merodeaban sembrando el terror a su paso. Las bestias cambiantes lucharon contra ellos y en su arrogancia decidieron que debían someter a los humanos para protegerlos y evitar que causaran daño a la tierra con sus acciones irresponsables, profanándola y matando a las bestias salvajes. Así nació el Impergium, un período de miles de años que la humanidad no recuerda, y su terror irracional ante la visión descarnada de los Hijos de Gaia es el resultado de las atrocidades que las bestias cambiantes realizaron sobre ellos.

EL IMPERGIIUM

Pero el terror hacia las bestias salvajes terminó separando a la humanidad de la naturaleza. Las primeras tribus surgieron mediante la unidad para protegerse del miedo y el peligro que las rodeaban. Así se formaron las primeras comunidades agrícolas y los primeros asentamientos. De las cuevas de las montañas del norte a las tierras soleadas del sur, en todas las aldeas comenzaron a contarse historias sobre lugares prohibidos donde acechaban bestias monstruosas. Sin embargo, no todos se inclinaron ante el miedo, y hubo quienes

buscaron combatir y protegerse de los terrores que los amenazaban; sus búsquedas los llevaron lejos, encontrando poder en el seno del Wyrn y sus servidores. Paradójicamente algunos de los primeros vampiros y magos se convirtieron en protectores de comunidades humanas, recibiendo tributo y sacrificio a cambio de su ayuda contra las bestias que acechaban.

En todos los lugares donde estuvieron presentes los Garou y otras bestias cambiantes, el Impergium se mantuvo con ferocidad. Algunos hombres lobo se reservaron a ciertos humanos como sus parejas reproductivas, mientras que otros lucharon con las tribus humanas más fuertes, convirtiéndose en sus líderes y dirigiendo a sus protegidos en épicas travesías y viajes que extendieron la población humana.

En aquellos tiempos lejanos, donde las fronteras entre las tribus de la Nación Garou eran difusas, la península ibérica estaba habitada por los ancestros de Aulladores Blancos, Fianna, Garras Rojas y Roehuesos. Los Aulladores se concentraban en las montañas del norte, mientras los Fianna reclamaban las tierras del oeste y los Roehuesos el este y las Garras Rojas se asentaban en las montañas de la Meseta Central. Otras tribus llegaron desde más allá de los Pirineos en tiempos posteriores, siguiendo las migraciones de sus parientes. Pero los hombres lobo no se encontraban solos...

LA GUERRA DE LA RABIA

Otras Razas Cambiantes habitaban la península ibérica desde tiempo inmemorial, compartiendo su labor de protección y vigilancia de la Madre Gaia con los hombres lobo, que también tenían sus propias historias y a su manera habían colaborado con el Impergium. Los Gurahl, los hombres oso, poseían enormes poderes curativos y protegían los lugares sagrados; los Corax, los hombres cuervo, vigilaban desde los cielos; los Bastet, guardianes de secretos acechaban entre linceos y gatos monteses; los Grondr, los hombres jabalí, cuidaban de las tierras de Gaia devolviéndoles la fertilidad cuando

se agostaban y devorando la ocasional corrupción; y especialmente los Uros, los toros de Selene, que actuaban como mediadores y sabios que mantenían la paz entre las demás Razas Cambiantes. Sin duda los hombres toro eran la Raza Cambiante más poderosa de la península ibérica, donde se encontraban algunos de los santuarios y túmulos más poderosos de los toros cambiantes. Su influencia quedó marcada entre la humanidad, que levantaron monumentos y santuarios en honor al poder de los toros salvajes.

Nadie recuerda exactamente cómo comenzó la guerra o cómo terminó llegando a la península. Existen leyendas que intentan buscar un origen, una causa, pero otros creen que comenzó con una serie de incidentes que se extendieron como un incendio descontrolado. Las leyendas más ambiguas afirman que los reyes de los Garou se llenaron de arrogancia, y decidieron que no sólo debían gobernar a los humanos, sino también a las demás Razas Cambiantes. Otras historias más concretas afirman que en su soberbia la tribu de los Colmillos Plateados exigió a los Gurahl que compartieran sus secretos para resucitar a sus héroes caídos y que los hombres oso los rechazaron afirmando que ese secreto no les correspondía, otros dicen que fueron provocados por servidores del Wyrn...

El hecho es que la Guerra de la Rabia comenzó. Primero los Colmillos Plateados atacaron a los Gurahl, y las demás tribus de Garou y Razas Cambiantes tomaron partido en un bando o en otro, derramando sangre con abundancia y acabando con la cooperación que deberían haber mantenido al servicio de Gaia.

En la península ibérica los Aulladores Blancos lideraron a los demás hombres lobo en la Guerra de la Rabia. Cayeron con ferocidad sobre Gurahl, Grondr y Uros, masacrando a su Parentela y robando sus lugares sagrados. Las Razas Cambiantes se unieron para contraatacar, y otras tribus de hombres lobo se unieron a la guerra en defensa de sus territorios. La Guerra de la Rabia duró siglos o quizá milenios, con períodos de tensa paz y períodos de guerra abierta que devastó grupos humanos enteros simplemente porque tenían la sangre de otro bando, o como víctimas inocentes que se encontraban en el territorio equivocado.

Cuando finalmente el polvo se hubo asentado, los últimos hijos de Jabalí, Lince y Toro habían desaparecido de la península ibérica y las demás Fera habían quedado diezmadas. Los Aulladores Blancos habían sido la tribu que más había cargado con el peso de la guerra y había quedado muy debilitada, retirándose a sus territorios en las montañas del Norte. Los Fianna, Garras Rojas y Roehuesos se extendieron sobre el territorio conquistado.

EL CONCORDATO

Tras las batallas de la Guerra de la Rabia la influencia de los hombres lobo sobre la humanidad se había debilitado. No sólo habían descuidado su vigilancia, sino que las tribus habían quedado diezmadas y las atrocidades cometidas habían horrorizado a los supervivientes, que no deseaban seguir derramando más sangre. Las Garras Rojas defendían seguir manteniendo un control brutal sobre los humanos, para que no pudieran llevar a la extinción a ningún otro animal, como había ocurrido con el mamut; los Colmillos Plateados afirmaban que los humanos debían servir a los hombres lobo

para no caer en la corrupción y poder ser guiados al servicio de Gaia. Pero había Garou que deseaban la paz con los humanos y formaron una tribu nueva: los Hijos de Gaia. La división entre los defensores y opositores del Impergium dividió a la Nación Garou, pero poco a poco la visión de los defensores de la paz entre hombres lobo y humanos se fue extendiendo.

En la península ibérica este cambio fue marcado por una nueva guerra entre las tribus Garou. Los Aulladores Blancos y las Garras Rojas se enfrentaron a los Fianna y Roehuesos y las batallas se multiplicaron. Sin embargo, finalmente se impusieron los defensores de la paz, ayudados por la llegada de nuevas tribus como las Furias Negras y los Hijos de Gaia, pero los conflictos continuarían durante mucho tiempo, y las divisiones entre las tribus todavía continúan en el siglo XIII.

Entre los humanos, las atrocidades del Impergium les llevaron a distanciarse de la naturaleza y a encerrarse en sus primeras ciudades, donde los primeros vampiros se alzaron como dioses, protegiendo a sus servidores y atrayendo a muchos de ellos a la causa del Wyrn. Cuando los Garou sufrieron las primeras derrotas contra los humanos descubrirían su error: habían separado a la humanidad de Gaia. Aunque el Impergium había terminado, el daño ya estaba hecho.

CORRUPCIÓN EN LA PIEL DE TORO

A pesar de lo que afirmen los Garou en sus leyendas sobre un período idílico, como en todos los lugares del mundo la corrupción del Wyrn siempre estuvo presente en la península ibérica bajo una forma u otra. La influencia de los servidores de la Bestia de la Guerra eran especialmente perniciosos, alimentándose de los conflictos entre los diversos pueblos ibéricos, que a su vez no hacían más que aumentar el número de Perdiciones en un círculo vicioso. En medio del fragor de las batallas de los hombres lobo algunos humanos escucharon los susurros de los poderes oscuros.

La civilización de Tartessos surgió en el sur de la península, y algunos cultos dedicados al Wyrn comenzaron a florecer en ella. Vampiros y espíritus malignos comenzaron a prosperar bajo la influencia corruptora. Los hombres lobo ibéricos intentaron combatir a los esbirros de la corrupción, pero se encontraban demasiado debilitados y divididos por las sucesivas guerras. Por suerte, durante esta época llegaron otros Garou, acompañando las migraciones celtas, que atravesaron los Pirineos y se extendieron por la península. Entre los celtas llegaron Colmillos Plateados y Fianna, y con los comerciantes griegos y fenicios viajaron Caminantes Silenciosos y Furias Negras. La guerra contra los cultos tartesios se prolongó durante siglos, pero finalmente el conflicto terminó con la inesperada intervención de los cartagineses, acompañados por otros vampiros y demonios, que cayeron sobre la decadente civilización de Tartessos y la destruyeron por completo, aunque las criaturas del Wyrn que sobrevivieron se extendieron por toda la península.

LA OCUPACIÓN ROMANA

Poco tiempo después llegó una nueva oleada de conquistadores del Mediterráneo: los romanos, que entraron en la península ibérica y expulsaron a los cartagineses a sangre y fuego. Con los invasores

llegaron varias manadas de la tribu de los Colmillos Plateados. Su líder era un general que acompañaba el avance de las legiones, Marco "Gladius de Plata" Junio, que dirigía su propio ejército de hombres lobo: la Garra Conquistadora, una Casa de Garou poderosos y belicistas, que habían prosperado a la sombra de Roma desde sus inicios, y ahora aspiraban a imponer su dominio sobre los Garou del Imperio Romano.

Los Colmillos Plateados de la Garra Conquistadora se enfrentaron a los Garou ibéricos, acusándolos de haber descuidado la guerra contra el Wyrn. Los Aulladores Blancos, Fianna y Roehuesos se opusieron a la ocupación romana durante más de un siglo, alzando a los pueblos de su Parentela en armas contra los romanos. Durante las Guerras Cántabras el Rey de la Garra Conquistadora, Quinto "Corazón de Rabia" Junio, se enfrentó al Rey de los Aulladores Blancos, Caroc "Escucha mi Aullido". Ambos líderes eran dos guerreros poderosos y la batalla entre los reyes y sus partidarios duró un día y la noche. Los romanos alcanzaron la victoria, los dos reyes se dieron muerte mutuamente y para los hombres lobo la batalla acabó en tablas, sin que la Garra Conquistadora consiguiera imponer un dominio completo sobre los hombres lobo de Hispania.

Durante el período romano los Aulladores Blancos siguieron gobernando sin oposición en el norte, considerándose la verdadera realeza de los hombres lobo ibéricos frente a los advenedizos romanos. Los Colmillos Plateados gobernaban, especialmente en el sur y en el este, y las demás tribus aceptaban su autoridad de manera nominal o a regañadientes.

La caída de los Aulladores Blancos en Caledonia durante el siglo I progresivamente se fue extendiendo al resto de la tribu. Aunque en principio los Aulladores hispanos combatieron a sus hermanos corruptos, su aislamiento y el deseo de revancha contra los Colmillos Plateados finalmente los arrastraron en la caída. Se desconoce cuál fue el momento de la traición, pero al final todos los Aulladores hispanos se unieron a sus parientes que servían al Wyrn y corrompieron sus santuarios a su servicio. En un golpe tan brutal como inesperado, atacaron el Túmulo del Estandarte Dorado, la fortaleza de la Garra Conquistadora en Hispania, y no dejaron a ningún Garou ni Pariente con vida. Los demás Garou hispanos quedaron aterrorizados ante semejante atrocidad, y combatieron a los corruptos Danzantes de la Espiral Negra. Uno tras otro los pozos de corrupción que habían aparecido en el norte fueron destruidos o sellados, pero la guerra continuó durante los siglos siguientes. Los Danzantes de la Espiral Negra luchaban a la defensiva contra todas las demás tribus, siendo incapaces de enfrentarse a su poder conjunto, pero intentaron ganar todo el tiempo posible para ocultarse. Con la ayuda de los esbirros del Wyrn comenzaron a excavar laberintos subterráneos y a desaparecer bajo la superficie de la tierra.

LAS INVASIONES GERMÁNICAS

La decadencia del Imperio Romano también provocó la caída de la Garra Conquistadora, muchos de cuyos miembros cayeron en el Harano. Afortunadamente para los hombres lobo hispanos, a medida que las fronteras del Imperio se debilitaban, otros Garou acudieron en su ayuda para luchar contra los esbirros del Wyrn.

Entre los visigodos, suevos, vándalos y otros pueblos germánicos que invadieron la península ibérica llegaron los Fenrir, que de la misma forma que había hecho la Garra Conquistadora trataron de apoderarse de los Túmulos ibéricos, acusando de debilidad a los Garou locales, y se establecieron en los territorios del centro de la península ibérica, en torno al Macizo Central. Menos numerosos, pero no por ello menos influyentes, fueron los Señores de la Sombra, que aprovecharon la guerra contra los Danzantes de la Espiral Negra, ofreciendo su ayuda sin contrapartidas a las demás tribus y consiguiendo una gran influencia.

Mira-el-Cielo-Nocturno, un poderoso Theurge Lupus de los Señores de la Sombra, guió a su tribu al norte, asentándose entre las belicosas tribus vasconas, que habían sido Parentela de los Aulladores Blancos. Muchos tomaron a los Señores de la Sombra por locos, creyendo que seguirían el mismo camino hacia la corrupción que los Aulladores, pero de alguna manera los Señores de la Sombra consiguieron sobrevivir y prosperar, utilizando sus oscuros dones y ritos para rechazar la influencia del Wyrn.

Una nueva oleada de invasores llegó en el siglo VIII: los musulmanes del Norte de África. Entre ellos también llegaron más hombres lobo, principalmente de las tribus de los Caminantes Silenciosos y de los Hijos de Gaia. Algunos Caminantes Silenciosos pretendían crear un nuevo hogar para la tribu en Al-Ándalus, pero tras algunos enfrentamientos pronto tuvieron que aceptar la realidad de que la península ibérica ya era el territorio de otros Garou.

LA EDAD MEDIA

Empujados por la presión de los musulmanes en el sur, se formaron varios reinos cristianos en el norte de la península: Asturias, Galicia, León, Portugal, Castilla, Navarra, Aragón y Cataluña, que en los siglos siguientes comenzarían la Reconquista contra los musulmanes. Aunque en algunos lugares protegidos por los Hijos de Gaia cristianos, judíos y musulmanes convivían en paz, se trataba de situaciones excepcionales. De hecho, las tensiones entre las tres religiones terminaban con el estallido de guerras que llevaban a los caballeros cristianos y a los guerreros musulmanes a expulsar a los infieles de sus reinos. Las sanguijuelas se infiltraron en la Iglesia y la propia Reconquista, manipulando a los ejércitos para que atacasen los poblados y aldeas bajo el dominio de los hombres lobo, en nombre de la cristiandad y el Islam.

Los Hijos de Gaia consiguieron varios éxitos concentraron sus esfuerzos en acabar con la violencia y el odio sin sentido, iniciando su propia cruzada contra los vampiros. Por otra parte, los Caminantes Silenciosos comenzaron a concentrarse en gran número, mucho más considerable que en ningún otro lugar de Europa, y su Parentela consiguió gran influencia en Al-Ándalus.

El crecimiento de las ciudades medievales permitió la prosperidad de los Roehuesos, que eran especialmente numerosos en Barcelona. Esta ciudad también se convirtió en un importante bastión para la tribu de los Protectores del Hombre, que comenzaron a llegar en gran número a la península ibérica, aunque algunos Lupus de la tribu se habían adelantado e integrado en los clanes autóctonos. En respuesta a las actividades de los vampiros, los Señores de la

Sombra se lanzaron de lleno contra ellos en sus juegos de conspiración, viendo el conflicto entre moros y cristianos como un espacio abierto en el que extender sus territorios. Algunos Colmillos Plateados de la Garra Conquistadora trataron de hacerles frente, pero sufrieron graves pérdidas. La Parentela de los Señores de la Sombra se introdujo en las cortes reales y nobiliarias, consiguiendo absorber los dominios de sus rivales.

LOS ÚLTIMOS TIEMPOS

El siglo XIII ha sido un período de prodigios, apareciendo numerosas profecías que parecen predecir oscuros destinos para las tribus de la Nación Garou. Un gran eclipse oscureció el cielo y la Umbr se volvió negra como la pez en algunos lugares. Muchos hombres lobo sucumbieron a la Rabia y aldeas enteras fueron diezmadas. Desde el este llegó una extraña enfermedad, la Plaga Desolladora, que sólo afectó a los lobos y a los Garou, diezmando a los clanes y tribus de toda Europa.

La Reconquista cristiana continúa, pero muchos Garou que participaron en ella están dando la espada a las batallas de los humanos. Existen problemas más acuciantes que preocuparse por el destino de los mezquinos reinos de los humanos. Sin embargo, otros hombres lobo todavía creen que queda mucho que ganar en los campos de batalla.

LA PLAGA DESOLLADORA

Esta enfermedad sobrenatural ha sido creada por los magos del Círculo Rojo, dirigida a afectar sólo a los Garou y su Parentela (aunque los humanos pueden ser portadores inmunes y las sanguijuelas también pueden extenderla bebiendo sangre infectada). Surgida inicialmente en las tierras paganas de Lituania, se ha extendido rápidamente por toda Europa, llegando a la península ibérica en los últimos años, matando a cientos de Garou y Parientes a su paso.

La Plaga Desolladora tiene unos síntomas similares a la peste bubónica y se extiende de igual manera, a través de pulgas y ratas, aunque algunos Danzantes de la Espiral Negra pueden extenderla con su mordisco sin ser afectados. La enfermedad consume el interior del enfermo, provocando úlceras y bubones que cubren su cuerpo, pudriendo su cuerpo y causando una muerte horrible y dolorosa. La enfermedad ignora la capacidad regenerativa de los Garou, y sólo los Dones más poderosos parecen afectarla, y quizás bañarse en uno de los ríos de plata líquida del lejano reino Umbral de Erebus.

En principio los Garou desconocen cuál es el origen de la plaga, aunque algunos de sus enemigos han comenzado a percibir ciertos patrones en el comportamiento de los hombres lobo frente a la enfermedad. Se dice que en algunos lugares de la península se dejan deliberadamente cadáveres de víctimas de la enfermedad expuestos a los lobos, para que contagien la enfermedad a los Garou. Si estos rumores son ciertos, los Garou se enfrentan a la posibilidad de que algunos de sus enemigos conozcan su debilidad a la Plaga Desolladora y la estén aprovechando en su beneficio.

LAS TRIBUS GAROU EN LA PENÍNSULA IBÉRICA

CAMINANTES SILENCIOSOS

Los Caminantes Silenciosos se encuentran en gran número en el sur de la península ibérica, habiendo llegado con los musulmanes, o quizás incluso antes que ellos, pues la tribu carece de un hogar fijo y muchos de ellos son vagabundos. No obstante, en los primeros tiempos de Al-Ándalus varios ancianos de la tribu trataron de crear un hogar en la península, un proyecto que fracasó por el rechazo de otras tribus y la caída de los reinos musulmanes. En los últimos siglos, muchos Caminantes Silenciosos han retomado su vida errante, pero otros todavía permanecen. Curiosamente, el número de Lupus de la tribu se ha incrementado en los últimos tiempos entre los lobos ibéricos, pues varios Caminantes lo consideran una forma de que su legado permanezca.

La tribu no controla demasiados Túmulos, siendo el más importante uno dedicado a Mochuelo, un pequeño espíritu de la prole de Búho, situado en los montes cercanos a la ciudad de Valencia. No es tanto un lugar de poder como de reunión para los Caminantes Silenciosos, donde comparten noticias y también toman medidas para actuar en conjunto. Muchos forman parte de los Campos de Buscadores y Desposeídos, el rostro más visible de la tribu ante los demás Garou. Sin embargo, en los últimos tiempos las Dagas de la Noche se han vuelto muy numerosas, dedicadas a perseguir y destruir a las sanguijuelas, especialmente a los vampiros que participan en las matanzas de la Reconquista.

Nadim el Sanador: A Nadim el Sanador le gusta decir que el hecho de tener un solo ojo le obligó a mirar hacia dentro desde que era pequeño. Este médico de los Caminantes Silenciosos ha acumulado una gran cantidad de conocimiento, gracias a los muchos viajes que ha realizado por Oriente Medio, Bizancio y el Norte de África. Desde hace años vive en la península ibérica, donde ofrece sus servicios como sanador y trovador.

Este viejo Metis Galliard habla poco de sus orígenes, aunque otros hombres lobo sospechan que es una especie de proscrito procedente del Magreb. En realidad, Nadim nació como Abia, una mujer, en una familia de la baja nobleza de Etiopía, de la que escapó por vergüenza de su condición y para no traerles más deshonra. Después de escapar de su familia se vistió con ropas de hombre e intentó estudiar entre los médicos de Iskandariya (Alejandría). Lo consiguió y desde entonces ha recorrido el mundo, ofreciendo sus dones a los humanos, incluso a los cristianos, sin pedir nada a cambio, pero agradece canciones, historias y una buena comida.

Desde la caída de Córdoba, Nadim se ha asentado en la ciudad, colaborando con otros Garou para poner a salvo antiguos libros, documentos y tesoros artísticos de la intolerancia de los cristianos.

COLMILLOS PLATEADOS

Los Colmillos Plateados tuvieron gran importancia en la península ibérica durante el período romano, bajo el dominio de la Casa de la Garra Conquistadora, que impuso su presencia en la zona sobre las demás tribus Garou. Sin embargo, tras la caída del Túmulo del Estandarte Dorado, que se encontraba al norte de la ciudad romana de Emerita Augusta, y la caída del Imperio Romano, la Casa

se debilitó y perdió su influencia.

Durante el período de las invasiones germánicas, nuevos Colmillos Plateados revitalizaron la presencia de la tribu en la península, extendiéndose principalmente por el nordeste, uniéndose a la nobleza visigoda. Sin embargo, a pesar de su prestigio, la tribu no ha conseguido recuperar su posición dominante entre las tribus ibéricas. Las sucesivas invasiones y la llegada de otros Garou han reducido su influencia, y durante la Edad Media, la mayor parte de la tribu se concentra en el reino de Aragón, habiendo perdido territorios y Parentela en los reinos cristianos. Un intento de establecerse entre la dinastía de Almanzor fracasó con la caída del califato.

Entre las Casas tribales más importantes de la península ibérica se encuentran los últimos miembros del linaje de la Garra Conquistadora, que viven en una situación de decadencia, aferrándose a las viejas glorias del pasado, y especialmente a la Antigua Roma, reclamando que la sangre de los emperadores hispanos todavía corre por sus venas. Su testigo está siendo recogido por la Casa del Ojo Brillante, y muy especialmente la Casa del Corazón Inquebrantable, que, siendo expulsada de sus dominios en el sur de Francia por las cruzadas albigenses, se está trasladando al reino de Aragón, donde varios linajes nobiliarios ya forman parte de la Parentela. Por otra parte, las posesiones de la Casa de la Garra Conquistadora en Al-Ándalus hace tiempo que se perdieron, y la Casa del Corazón Sabio tomó su lugar, aunque los Colmillos Plateados musulmanes son pocos, y muchos de ellos están optando por la vía del exilio.

En el pasado la tribu controló muchos Túmulos en la península ibérica, pero ahora sólo mantienen unos pocos, situados en la costa de Cataluña y el reino de Valencia, dedicados a Águila, Azor y Halcón.

Philippe y Leonor D'Audebert: Estos dos hermanos Homínidos son los principales representantes de la Casa del Corazón Inquebrantable en la península ibérica, y concretamente en el reino de Aragón. Philippe "Garra Afilada de Halcón" es un Ahroun que ha acompañado recientemente al ejército del rey Jaime I en la conquista del reino de Mallorca, adquiriendo tierras y títulos para su Casa, al mismo tiempo que combate la influencia del Wyrn en el entorno directo del rey.

Por su parte, Leonor "Vuelo Silencioso de Halcón", una Ragabash, actúa de manera más sutil en la corte real de Lleida, teniendo cuidado de evitar a las sanguijuelas, pero al mismo tiempo concertando matrimonios ventajosos para su linaje y estableciendo una vía clandestina a través de los Pirineos para rescatar a varios Parientes y amigos del sur y Francia, que son creyentes albigenses.

CONTEMPLAESTRELLAS

Actualmente los Contemplaestrellas son desconocidos en la península ibérica, pero la tribu viaja lejos en busca de sabiduría, y algunos ya han llegado a Europa, cabalgando con los ejércitos mongoles del este. Una de ellos, Bolormaa "Sigue las palabras de las Estrellas", una sabia Theurge Homínida y chamán, vio recientemente una señal en el firmamento, y tras interpretar su significado ha comenzado un largo viaje de peregrinación, que la llevará a atravesar todo el continente europeo, visitando algunos de los lugares más

sagrados para los Garou y tras varias pruebas y obstáculos llegará hasta Finisterre, en el extremo occidental de la península ibérica, dejando constancia de su viaje e iniciando así una tradición que en siglos posteriores traerá a otros peregrinos Contemplaestrellas desde el Lejano Oriente hasta la costa occidental de la península.

FENRIR

Los Fenrir o "Camada de Fenris", un nombre que comienzan a recibir cada vez con más frecuencia durante esta época, llegaron en gran número a la península ibérica durante la caída del Imperio Romano, con los diversos pueblos germánicos que atravesaron los Pirineos: suevos, vándalos y visigodos. Como había hecho la Garra Conquistadora en el pasado trataron de apoderarse de los principales Túmulos de la península, su avance fue contenido, aunque posteriormente recibirían refuerzos durante las incursiones normandas contra los reinos peninsulares.

Aunque durante el período visigodo se encontraban más extendidos, e incluso hubo un tiempo en que hubo Fenrir que nacieron en los territorios de Al-Ándalus, en los últimos siglos otras tribus más numerosas han ocupado sus antiguos territorios, y ahora permanecen en gran parte confinados en el reino de Castilla, donde mantienen algunos Túmulos dedicados a Toro y Jabalí, sufriendo varias derrotas ante los Colmillos Plateados, los Fianna y los Señores de la Sombra. Muchos miembros de la tribu desahogan su frustración en las campañas de la Reconquista, encontrando una nueva forma de extender sus territorios a medida que los castellanos se extienden hacia el sur. Algunos participan en los esfuerzos de repoblación y colonización de La Mancha, habiendo encontrado en ocasiones más oposición de lo que esperaban, e incluso antiguas criaturas del Wyrn que han probado su Rabia.

La Mano de la Justicia es el Campo más extendido entre los Fenrir ibéricos, siguiendo a los cruzados cristianos y asegurándose de que no cometan demasiado excesos...o que los excesos no queden impunes. Sin embargo, en medio del frenesí sanginario que acompaña a las batallas, no resulta nada fácil.

Froilán López, El Caballero del Lobo: Este caballero leonés participó en la Batalla de las Navas de Tolosa y poco después sufrió su Primer Cambio. Tras pasar los ritos de iniciación de la tribu, convirtiéndose en un Philodox con el nombre de Piel de Hierro, debido a la armadura familiar que siempre procura llevar, inició una notable carrera como caballero errante por los caminos de la península e incluso más allá, deshaciendo entuertos y convirtiéndose en un modelo de caballería, siendo conocido en varios cantares provenzales y castellanos como "El caballero del Lobo", por el lobo blanco sobre fondo negro que constituye su emblema. Froilán es toda una leyenda entre varias tribus, y ha tomado varios escuderos entre Parientes y jóvenes cachorros que desean seguir sus pasos.

FIANNA

Los Fianna posiblemente sean la tribu más numerosa de la península ibérica, con una presencia muy antigua, consiguiendo grandes victorias y derrotas a lo largo de su extensa historia. La mayoría de sus dominios ancestrales se han concentrado en el oeste de la

península ibérica, especialmente en el noroeste, donde sus raíces célticas todavía se mantienen con cierta fuerza, aunque muy romanizadas.

La mayoría de los Fianna proceden de un trasfondo rural, y muchos de ellos son grandes terratenientes emparentados con la nobleza gallega, leonesa y portuguesa, que protegen aldeas y pueblos habitados exclusivamente por su Parentela. Aunque participaron activamente en la Reconquista, especialmente en los primeros siglos, para recuperar los territorios arrebatados por los musulmanes y los Fenrir, con los que se han enfrentado en varias ocasiones, en los últimos tiempos han preferido abandonar la guerra para dedicarse a solucionar los problemas internos. La Plaga Desolladora está devastando varias comunidades de Parentela de la tribu y las relaciones tradicionales con las hadas se muestran tensas por los cambios que se están produciendo entre las criaturas fééricas. Todavía quedan muchos guerreros Fianna que parten en busca de gloria y fortuna, pero a menudo se encuentran a su regreso con la mirada de reproche de sus compañeros que se quedaron luchando en casa.

La tribu dispone de muchos Túmulos en el oeste de la península ibérica, dedicados a Jabalí, Ciervo y otros espíritus, aunque también se encuentran en otros lugares. Una manada conocida como Vixiantes do Camiño se dedica de manera exclusiva a vigilar la red de Túmulos formada en torno al Camino de Santiago. En esta época el Campo de los Hijos Salvajes es muy fuerte, realizando salvajes cacerías y protegiendo a los lobos, mientras que los Vagabundos Surrantes mantienen en contacto los Túmulos peninsulares. Recientemente varios Guardianes de Canciones se han dedicado a las artes de la juglaría, participando en el auge de la lírica gallego-portuguesa.

Marica Soldadeira: Marica Soldadeira es una de las mujeres que, sin importarle honor, honestidad o la opinión de nadie, ha tomado el camino y se ha convertido en una de las juglaresas más famosas de la península ibérica. Además de loas y alabanzas a santos y personajes ilustres, en un momento puede componer coplas y sátiras desenfadas, por no decir obscenas, de quienes incurren en su desagrado, siempre disponiendo de un insulto ingenioso a mano, y enfureciendo a más de un Garou que trató de humillarla...y dejándolo tendido en el suelo tras un golpe de sus poderosas manos.

Marica no guarda lealtad a nadie. Nacida en una familia de artistas itinerantes que viajaban entre la frontera entre Galicia y Portugal, siempre ha tomado el camino hasta que sufrió el Primer Cambio, y permaneció con los Garou el tiempo suficiente para ser iniciada como Galliard, antes de coger una viola y volver a la vida que siempre le había gustado. Varios Fianna de los Guardianes de Canciones la acompañan, disfrutando de su compañía e ingenio, y a menudo la elogian en sus composiciones.

FURIAS NEGRAS

Las primeras Furias Negras llegaron a la península ibérica siguiendo los pasos de los mercaderes griegos y romanos. Estas primeras Furias eran embajadoras de su tribu y trataron de introducir sus ideales de protección de las mujeres entre las demás tribus ibéricas, aunque no siempre consiguieron su objetivo. Con la llegada de los romanos su presencia se incrementó, y desde entonces siempre han

formado parte de las manadas locales.

La mayoría de las Furias ibéricas se concentran en el este de la península, en los reinos de Aragón y Valencia. A menudo han acudido a varios lugares donde las mujeres mostraron destacadamente su valentía en tiempos turbulentos, como el asedio de Tortosa, estableciéndose y tomando Parentela. De hecho, en los últimos siglos han comenzado un proyecto a largo plazo, infiltrando a sus Parientes en posiciones de poder entre la nobleza y los eclesiásticos, tratando de provocar un cambio interior. Asimismo, las Furias han ofrecido refugio para los Metis rechazados por otras tribus, encontrándose en sus filas más Metis que en ninguna otra. Las Furias controlan un Túmulo en Lleida que han cedido por completo a los Metis, para que constituya su fortaleza y consuelo. También disponen de otros lugares de poder en las montañas de Aragón, Cataluña y Valencia.

La mayoría de las Furias ibéricas pertenecen al Campo de la Orden de Nuestra Madre Misericordiosa, una facción recién fundada y que trata a la Iglesia no como un adversario, sino como un posible aliado. Las hermanas de la orden tratan de cambiar la sociedad desde el interior y reforzar el amor de la Madre utilizando el ejemplo de la Virgen María. Tristemente, la existencia de este Campo irrita a las Amazonas de Diana.

Hermana Joana "Paso Firme": La Hermana Joana es la líder de la Orden de Nuestra Madre Misericordiosa. Las Furias la encontraron abandonada cerca de uno de sus territorios y la adoptaron. Desde que era pequeña mostró capacidad para hablar con los espíritus y se convirtió en una Theurge tras el Primer Cambio. Otros Garou la despreciaban y la llamaban "Paso sin Huella" burlándose de su pierna deforme y su cojera, que la obligaba a usar un bastón. Quizás por ello Joana siempre se sintió más próxima a la humanidad y a la labor caritativa de un convento de monjas cerca de las montañas de Montserrat.

Durante años trabajó sin descanso y junto con otras Furias fundó la Orden de Nuestra Madre Misericordiosa. Siempre se ha mostrado próxima no sólo a las mujeres en apuros, sino a los débiles y a los marginados, no dudando en enfrentarse a oponentes más poderosos que ella, por lo que ahora, una venerable anciana y una de las Theurge más poderosas de la península, recibe el nombre de "Paso Firme."

GARRAS ROJAS

Las Garras Rojas son una tribu numerosa en la península ibérica, con numerosas manadas que se extienden en las serranías del centro, en torno a la gran Meseta Central. Confiadas en su fuerza y número, las Garras han luchado con otras tribus en muchas ocasiones, procurando que nadie interfiera en sus asuntos. A lo largo del tiempo han observado sin inmutarse las idas y venidas de las oleadas de sucesivos pueblos, saliendo de sus santuarios en la naturaleza salvaje para cobrarse sangrienta venganza cuando sus Parientes han sido amenazados. Las batallas de la Reconquista no les preocupan, antes bien, consideran que son beneficiosas para Gaia al destruir las costras urbanas de Al-Ándalus. Algunas Garras Rojas siguen a los ejércitos cruzados, procurando que permanezcan lejos de sus Túmulos y observando con desagrado las Perdiciones que surgen de las

matanzas, y que procuran mantener a raya.

La tribu ha procurado proteger a los lobos ibéricos desde hace milenios y por ahora las manadas lupinas de la península mantienen una situación saludable. Sin embargo, la llegada reciente de la Plaga Desolladora ha constituido un motivo de gran preocupación. En principio parecía que los lobos no eran afectados, pero una manada de la Parentela de los Pirineos pereció completamente tras comer carne infectada con la plaga, y la transmitió a varios Garou. Desde entonces las Garras Rojas están alerta, procurando mantener aisladas a las manadas de lobos y tratando de evitar que la plaga se siga extendiendo. Sin embargo, hasta el momento, esta política sólo parece haber tenido un éxito limitado. Las Garras Rojas sospechan que alguien se está dedicando a propagar deliberadamente la Plaga y están decididas a descubrirlo.

Las Garras Rojas disponen de muchos Túmulos, especialmente en las principales montañas de la península ibérica. Uno de sus secretos es que salvaron a algunos de los últimos Gurahl que habitaban en la Cordillera Cantábrica y los Pirineos, y ahora vigilan a distancia sus lugares de reposo para que nadie los moleste. Algunas Garras creen que deberían recurrir a la ayuda de los hombres oso contra la Plaga Desolladora, y quizás despertar a alguno de ellos, aunque no saben cómo encontrarlos ni cómo hacerlo si lo consiguieran.

En la península ibérica es numeroso el Campo del Miedo Nocturno, formado por Ragabash y Galliard que se dedican a provocar el terror entre los humanos para que respeten a Gaia y se mantengan lejos de sus lugares sagrados. Aunque de momento han tenido cierto éxito, sus actos han comenzado a atraer la atención de los inquisidores. El Campo de la Luna Acordada está formado por profetas y buscadores de visiones, que suelen acudir a otras tribus y formar parte de otras manadas.

Relámpago Rojo: Relámpago Rojo es un Ragabash Lupus que nació en Sierra Morena. Desde que era pequeño siempre intentó ser más rápido que los demás, siempre tratando de llegar primero a la presa. Su Primer Cambio, tras la frustración de perder un ciervo, lo dejó desnudo y asustado, y procura no asumir demasiado la forma humana.

Relámpago Rojo hace honor a su nombre, recorriendo los caminos de la península ibérica entre su tribu y las demás, procurando siempre avisar a los diversos clanes y manadas de cualquier peligro. Para Relámpago Rojo el placer que siente con el viento soplando a su lado cuando corre y la sensación de velocidad es lo que realmente justifica su misión. En varias ocasiones ha llegado a tiempo de detener el enfrentamiento entre varias manadas, y en una ocasión salvó a un cachorro humano, arrebatándolo de unos cruzados y poniéndolo a salvo.

HIJOS DE GAIA

Una tribu numerosa en la península ibérica, desde la antigüedad los Hijos de Gaia han realizado innumerables esfuerzos para mantener la paz en una tierra belicosa, luchando incluso contra sus propios compañeros Garou, tratando de que contemplen las consecuencias de sus actos, y perseverando por acabar con los conflictos entre tribus. Aunque considerados una molestia, con el paso de los

siglos la tribu ha ganado cierto respeto entre los demás Garou.

Con la llegada de los musulmanes a Al-Ándalus, los Hijos de Gaia observaron a los invasores, y tras la derrota de los visigodos, trataron de evitar matanzas indiscriminadas, mediando para que cristianos, judíos y musulmanes pudieran convivir. Varios reductos de paz y tolerancia fueron mantenidos gracias al esfuerzo de los Hijos de Gaia, pero al final ni siquiera su esfuerzo pudo evitar que la convivencia se rompiera por culpa del egoísmo y los intereses mezquinos. La llegada de nuevas oleadas de invasores fanáticos e intolerantes, terminó arruinando sus esfuerzos por mantener la paz.

Sin embargo, los Hijos de Gaia no se rinden. De la misma forma que hicieron con la invasión musulmana del siglo VIII, ahora acompañan a los monarcas y nobles de la Reconquista, tratando de impedir matanzas indiscriminadas, convenciéndolos de que aceptar la rendición honorable es más ventajoso que pelearse por conseguir ruinas humeantes. Al mismo tiempo tratan de salvar lo que pueden del legado andalusí, tratando de impedir que la intolerancia de los cruzados destruya los avances del conocimiento y la ciencia. Varios Garou de la tribu se han convertido en copistas y traductores, para evitar que las obras de la antigüedad se pierdan, como hicieron sus ancestros romanos y visigodos.

Aparte de mantener la paz que tanto defienden, los Hijos de Gaia protegen a las Razas Cambiantes de la península y conservan su legado. Lamentan la desaparición de los Gurahl, los Grondr y los Uros, y componen leyendas y celebran ceremonias en su recuerdo. No es casualidad que la mayoría de los túmulos y santuarios controlados por los Hijos de Gaia pertenecieran en el pasado a otras Fera. La mayoría de ellos se encuentran en Extremadura y la Meseta, y normalmente suelen estar abiertos a todas las tribus.

La mayoría de los Hijos ibéricos de Gaia pertenecen al Campo de los Siervos de Unicornio, tratando de solucionar conflictos como mediadores y diplomáticos. A una pequeña parte de este Campo, conocida como la Cúspide del Cuerno le preocupan especialmente las disputas eclesiásticas; los más radicales tratan de evitar los efectos más perniciosos de la Iglesia en la sociedad, apartando a los humanos del fanatismo y el odio religioso. Recientemente también han aparecido los Ángeles de Gaia, preocupados por el sufrimiento de los niños, especialmente los que han sufrido los efectos de la guerra y la enfermedad o han sido abandonados por sus padres.

Buscadora de Arañas: Buscadora de Arañas es una joven Galliard Lupus que nació en los Montes de Toledo, mostrándose muy curiosa hacia los humanos desde antes de sufrir el Primer Cambio. Tras poder adquirir la forma humana disfrutó acompañando a varios Garou Homínidos y para ella aprender a leer y escribir fue toda una sorpresa. La destrucción cultural ocasionada por la guerra constituye toda una ofensa para ella. ¿Por qué los humanos no son más conscientes de la belleza que crean y procuran respetarla?

Buscadora de Arañas se ha unido a los Protectores del Libro, una manada de Garou que ha constituido una red de eruditos y comerciantes que tratan de salvar todo lo que pueden del legado cultural de Al-Ándalus de la destrucción y la depredación humana. Sin embargo, su labor no sólo se ve dificultada por la avaricia y la necesidad humana. Varias sanguijuelas también se dedican a saquear

y robar libros y objetos artísticos, y Buscadora de Arañas se dedica a vigilarlos y saquear sus tesoros cuando tiene la oportunidad.

LOS PROTECTORES DEL HOMBRE

Los primeros Protectores del Hombre que llegaron a la península ibérica fueron una avanzadilla de Lupus exploradores, que abrieron el camino al resto de la tribu. Por este motivo los Garou lupinos siempre han tenido una representación respetable entre los Protectores ibéricos.

Los Protectores del Hombre se asentaron en las ciudades romanas del sur y el este de la península, donde siempre han sido más numerosos. Sufrieron numerosas derrotas y un profundo declive durante la época visigoda, para recuperarse con la llegada de los musulmanes. La caída del califato de Córdoba y el declive del Islam en los últimos siglos ha constituido un nuevo período de oscuridad para ellos. Unos pocos, con Parentela judía, han buscado nuevos hogares en Toledo y Barcelona, ciudades que parecen bastante prometedoras.

Los Lupus de la tribu prefirieron asentarse en los territorios del norte, donde las poblaciones dispersas eran más de su agrado, y donde resistieron mejor el paso de las invasiones, al no estar tan vinculados a las ciudades. Sin embargo, recientemente los Protectores del Campo de Estrellas en Galicia han sufrido los ataques de los inquisidores, reaccionando con furia y acabando con los cazadores. Este ataque ha hecho a varios Lupus de la tribu dudar sobre la seguridad de las ciudades, y si quizás la tribu está siguiendo una política equivocada.

Los Protectores del Hombre disponen de varios túmulos urbanos, en Barcelona, Córdoba, Toledo y en los montes de Galicia, controlado por los Lupus. A menudo los comparten con otras tribus Garou, especialmente con los Roehuesos.

Como resulta normal en una tribu que cambia con la sociedad humana, los Protectores del Hombre poseen Campos adaptados a la época, y que desaparecerán con el paso del tiempo. Los tres más extendidos en la península ibérica son los Fuelles y Crisoles, formado por Theurge y Philodox alquimistas; los Hermanos del Libro, que recopilan libros y documentos en impresionantes bibliotecas, protegiéndolos del desastre; mientras que la Rueda de Oro está formada por comerciantes y mercaderes.

José ben Hanoch: José ben Hanoch es el líder del Campo de los Hermanos del Libro en la península. Nacido en la comunidad judía de Toledo, era hijo de un rabino y un erudito a una joven edad. Tras sufrir el Primer Cambio no permitió que su naturaleza Garou se convirtiera en un obstáculo para acceder al conocimiento, y con el paso del tiempo se convirtió en un poeta, rabino y escritor, sin descuidar su responsabilidad hacia Gaia.

Un poderoso Theurge, recientemente viajó a Córdoba con la manada de los Protectores del Libro, llevando a cabo una intensa labor de traducción, copia y preservación, ayudado por sus Parientes. Muchos libros que se creían perdidos han sido recuperados y enviados a Toledo, donde han sido copiados y repartidos por varios lugares, para impedir que el conocimiento que contienen se pierda ante una nueva invasión o incendio.

José también contempla el futuro y sabe que a largo plazo Al-Ándalus no durará. Ha visto señales en la Umbra y cree que llegará un momento en el que judíos y musulmanes desaparecerán de la península. Anticipando ese momento, se está preparando, y recientemente adquirió varias propiedades en el norte de África para sus descendientes.

ROEHUESOS

Los Roehuesos son una de las tribus más numerosas de la península ibérica, habiendo llegado hace milenios y asentándose entre los pueblos íberos en la antigüedad, demostrando una adaptabilidad insuperable. En aquella época no habitaban entre los marginados de la sociedad, sino que gobernaban sus dominios sin oposición. Muchos no habitaban las ciudades, dedicándose a pastorear rebaños en el campo o atacar a las tribus vecinas en busca de recursos.

Con la llegada de tribus más aristocráticas, como los Colmillos Plateados o los Señores de la Sombra, los Roehuesos fueron relegados a un segundo plano. Por supuesto, hubo algunas rebeliones, pero los Roehuesos tuvieron que conformarse con los territorios que les dejaban los invasores.

A pesar de esta situación, muchos de los Roehuesos ibéricos mantienen una posición estable en los pueblos y aldeas dispersos, controlando grandes extensiones de terreno. En las grandes ciudades acuden en ayuda de los marginados de la ciudad, especialmente las minorías religiosas o los desheredados que quedan en las calles después de que los invasores los arrojen de sus hogares. Gracias a su ayuda, los habitantes de los arrabales y las juderías consiguen sobrevivir en época de necesidad, y en ocasiones las clases populares muestran su descontento hacia las élites mediante revueltas dirigidas por los Roehuesos.

Los Roehuesos habitan en las principales ciudades de la península, especialmente en el sur y en el este. Al contrario que otros habitantes de las ciudades, sobrellevan mejor los cambios de poder, y nadie suele fijarse en si los desheredados de los arrabales continúan siendo los mismos. Entre todas las ciudades, Barcelona es el principal lugar de reunión para la tribu, convocando asambleas que en ocasiones atraen a Roehuesos de diferentes reinos.

Entre los Campos importantes entre los Roehuesos ibéricos se encuentra la Capucha, formada por bandoleros y ladrones, que buscan la forma de apropiarse de los alimentos acumulados por los poderosos para distribuirlos entre los hambrientos; los Hijos de la Inanición van más allá, y además de robar alimentos castigan a los acaparadores de grano, a menudo derramando sangre. Por otra parte, las hambrunas provocadas por las recientes conquistas llevan a algunos Roehuesos a tomar medidas todavía más desesperadas, recurriendo a la carne humana y convirtiéndose en terribles Comehombres.

Hilario Blanco: Hilario ha vivido en la ciudad de Córdoba durante toda su vida. Nació en la ciudad a finales del siglo XII, hijo de unos mozárabes que habían perdido su hogar al ser expropiado por un noble almohade y que sobrevivían en la calle lo mejor que podían. Su padre se esforzó porque aprendiera a leer y escribir y que mantuviera su dignidad incluso en su nueva situación. Tras su-

frir el Primer Cambio y convertirse en un Theurge, se interesó por los papeles, cartapacios y libros que se vendían en los mercados de Córdoba, muchos de ellos robados de las bibliotecas de la ciudad y decidió que se convertiría en un recopilador del conocimiento perdido, recibiendo el nombre Garou de “Salvapapeles.”

Aunque Córdoba cambió de manos en 1236, eso no supuso ninguna diferencia para Hilario, reuniendo a su alrededor a varios Garou de diferentes tribus para cooperar y salvar el legado de conocimiento y cultura disperso por la ciudad, formando los Protectores del Libro. Hilario ha mirado mapas y leído pergaminos de lugares que son tan antiguos que la gente ha olvidado que existen. Con sus ojos pequeños y bizcos y su capa polvorienta, este viejo Roehuesos sigue siendo una presencia continuada en los mercados de libros de Córdoba, aunque también ha visitado otras ciudades.

SEÑORES DE LA SOMBRA

Los primeros Señores de la Sombra llegaron como exploradores durante la caída del Imperio Romano, siendo seguidos después por varias manadas que acompañaban a los ejércitos germánicos. Su líder era “Mira-el-Cielo-Nocturno”, un poderoso Theurge Lupus, que gobernaba a sus compañeros de tribu con garra de hierro. Al principio actuaron como mercenarios para varias tribus, y pronto vieron una oportunidad en la guerra contra los Danzantes de la Espiral Negra, que se encontraban entre los pueblos del norte, especialmente los vascones.

Ayudaron a las demás tribus, que evitaron ocupar el territorio conquistando temiendo seguir el camino de corrupción de los Danzantes, así que dejaron esas tierras para los Señores de la Sombra. Mira-el-Cielo-Nocturno era pragmático: necesitaba un hogar para su tribu y lo había conseguido. Realizó varios pactos con los oscuros señores de las hadas locales y atacaron a los últimos Danzantes y su corrupta Parentela, los agotes.

La guerra ha continuado durante siglos, pues los agotes también cuentan con la ayuda de hechiceros corruptos y deformes sanguijuelas. Sin embargo, finalmente se hicieron con los principales lugares de poder, rechazando a los agotes y sus aliados a lugares recónditos en las montañas.

Los últimos siglos han resultado una época gloriosa para los Señores de la Sombra. Poco después de su victoria se produjo la invasión musulmana y sus rivales Colmillos Plateados de la Garra Conquistadora se encontraban en una situación de decadencia. Poco a poco, con la intriga y la espada, salieron del reino de Navarra y se extendieron por la península, conquistando nuevos dominios en el Señorío de Vizcaya, en Aragón, León, Castilla y Extremadura.

Los Señores de la Sombra son la tribu más involucrada en la reconquista cristiana. No los mueven tanto motivos religiosos como el uso de una herramienta útil para apoderarse de más territorios. Por supuesto, se justifican afirmando que la presencia de los Garou es necesaria en los territorios devastados por la guerra, y muchas veces hasta tienen razón.

Los Campos más extendidos entre los Señores de la Sombra ibéricos son los Hijos de Grajo, espías y exploradores; en los reinos ibéricos también hay bastantes Portadores de la Luz, preocupados

por neutralizar la influencia de las sanguijuelas y destruyéndolas siempre que pueden; por otra parte, también han surgido varios Jueces del Destino, preocupados por la proliferación de rupturas de la Letanía y por los Garou tentados por el Wyrn...

Íñigo “Azote-de-Perdición” Aznar de Estella: Aunque muchos Señores de la Sombra nacen entre la nobleza, Íñigo nació en un lugar perdido de Navarra, siendo adoptado por unos mercenarios que regresaban de la batalla. Uno de ellos lo adoptó como hijo y lo entregó a su esposa. De su padre aprendió el oficio de las armas, pero cuando murió, la herencia familiar fue a parar a sus hermanos, y con catorce años tuvo que tomar la espada para ganarse la vida.

Luchó con mercenarios hasta que en una ocasión fueron traicionados y emboscados por los guerreros musulmanes, sedientos de venganza. Fue torturado, sufriendo su primer cambio. Tuvo la suerte de que los Señores de la Sombra que se dirigían a la batalla contra los musulmanes lo encontraran.

Como Ahroun, Íñigo ha luchado en las batallas de la reconquista y contra las criaturas del Wyrn que acuden a alimentarse de la miseria y la guerra. Ha reunido una manada de mercenarios Garou en torno a su figura, y ha ganado prestigio en su tribu. En secreto, Íñigo es amante de uno de sus compañeros de manada, que sospechan la verdad, pero no le traicionarían si su “deshonor” fuera descubierto.

OTRAS RAZAS CAMBIANTES

ANANASI

Las arañas cambiantes fueron especialmente odiadas y perseguidas durante la Guerra de la Rabia, pero al mismo tiempo sus habilidades innatas les permitieron huir y ocultarse mejor que otras Fera. En lugares apartados aguardaron pacientemente desde las sombras, observando mientras los Garou las daban por muertas. Escucharon la sabiduría y las instrucciones de su Reina Ananasa y obedecieron, tejiendo nuevas hebras en su telaraña. Durante la Edad Oscura comienzan a extenderse de nuevo, desde Oriente Medio a las costas del Mar Mediterráneo.

La mayoría de las Ananasi que han llegado a la península ibérica prefieren las ciudades, donde hay abundancia de presas y no mero-dean tantos hombres lobo. Allí se han encontrado con sanguijuelas no muertas, con las que a menudo se confunden, y como ellas tejen telarañas de influencia, pero por lo general prefieren evitar las intrigas de los vampiros, que les parecen criaturas simplonas.

Algunas Ananasi procedentes de Italia han introducido en la península el culto de la Tarantela, creado por Tarntel, un anciano Homínido que creó un culto de adoradores en torno a su figura, y asumiendo el papel de un señor feudal, creando una serie de ceremonias y danzas que simbolizaban el amor no correspondido de su frío y distante señor.

Se dice que las danzas del culto de la Tarantela tienen propiedades beneficiosas, curando el mal de amores y otras enfermedades, así como el veneno de las arañas. Más allá de estas supersticiones, que se mantienen en secreto para evitar la atención de la Iglesia, las Ananasi del culto las utilizan para atraer seguidores y recipientes de

los que alimentarse.

Beba: Beba era originalmente una muchacha siciliana que fue capturada por piratas musulmanes y vendida en un mercado de esclavos en el Norte de África. Poco sabían ellos que al poco tiempo serían los esclavos, y que cuando el barco llegó a Ifriquiya estarían muertos. Beba había crecido sola y cuando cambió, quiso saber lo que era. De alguna forma sintió una llamada y acudió para conocer a su verdadero padre. Allí descubrió lo que era y cuál era su función como Amari Aliquid al servicio de Ananasi.

Durante años aprendió muchas cosas y finalmente, acompañada por un grupo de artistas ambulantes que la adoraban como una diosa, viajó por el Magreb por las cortes de la nobleza, amenizando sus veladas con sus bailes sugerentes y tomando a varios como amantes cuando la ocasión lo requiriera. Tuvo que matar a más de uno que se sentía demasiado fascinado por ella y no quería dejarla marchar.

Recientemente ha llegado a Sevilla, donde ameniza las noches decadentes de los nobles de la ciudad. Percibe que se avecina un cambio y quiere observarlo, mientras al mismo tiempo sigue tejendo su telaraña, atrayendo adoradores y víctimas por igual.

BASTET

Hace milenios la península ibérica estaba habitada por dos tribus de felinos: los **Qualmi**, que mezclaban su sangre con los linceos, que destacaban por su videncia, sabiduría y sentido del humor; y los **Ceilicanos**, hedonistas, frívolos y egoístas, que preferían a los salvajes gatos monteses como Parentela, y que establecieron vínculos de sangre con las hadas. Durante la Guerra de la Rabia los Qualmi fueron completamente exterminados de la península. Los Ceilicanos sobrevivieron negándose a combatir, riéndose de la situación de sus parientes Bastet.

En siglos posteriores los Ceilicanos reforzaron sus lazos con las hadas y recogieron el legado de sus parientes Qualmi mezclando su sangre con los linceos ibéricos, pero su número no ha dejado de menguar, debido a su arrogancia y a los problemas que parecen seguirlos a todas partes.

Durante el siglo XIII los Ceilicanos se encuentran nuevamente en graves problemas. Las hadas se han cansado de sus juegos y los han traicionado, esclavizándolos con sus hechizos. Los hombres gato se han retirado a los bosques más profundos y aislados, donde a menudo terminan cayendo uno tras otro. De vez en cuando alguno aparece en las ciudades, provocando a los humanos y en general a todo el que se cruza en su camino, haciendo surgir leyendas como “el gato ladrón de Compostela” y relatos populares sobre sus andanzas.

Al-Ándalus también ha recibido la visita ocasional de viajeros de otra tribu felina procedente de Egipto: los **Bubasti**. Estos felinos escuálidos y oscuros parecen afectados por una antigua maldición y guardan un odio especial hacia los vampiros, especialmente los Seguidores de Set. Se dedican a buscar conocimiento esotérico, especialmente en las bibliotecas andalusíes, y algunos siguen la pista de antiguos escritos y objetos que se perdieron hace tiempo y que de alguna forma han terminado llegando a la península.

O gato de Narxa: En los últimos tiempos, de los bosques del noroeste de la península ibérica ha surgido un Ceilicano especialmen-

te peligroso. Sintiendo curiosidad por los humanos se ha acercado a sus asentamientos, donde a menudo se hace adoptar por personas que viven solas. Sin embargo, antes o después alguien termina provocando su rencor, especialmente cuando intenta maltratarlo o daña a un gato en su presencia. En esos momentos el gato comienza a provocar la discordia a su alrededor, volviendo a los vecinos contra quien ha provocado su ira, sin preocuparse de las consecuencias, o cazando a los humanos directamente. En ocasiones, los vecinos terminan acusando a los “dueños” del gato de brujería.

El hecho es que el gato de Narxa ya ha acabado con aldeas enteras, destruidas por la discordia y los enfrentamientos, o masacradas en la noche por un feroz cazador. Normalmente recorre los territorios entre Galicia y Portugal, procurando buscar una tranquilidad que nunca dura mucho tiempo cuando está presente.

CORAX

Durante la Guerra de la Rabia los cuervos cambiantes fueron las únicas Fera que consiguieron mantener una paz relativa con los Garou. No permanecieron neutrales, sino que ayudaron a otras Razas Cambiantes a ponerse a salvo cuando la guerra se volvió contra ellas.

Desde entonces, como ocurre con los cuervos y lobos, los Corax han acompañado a los Garou en varias de sus correrías, complementándolos con su labor de vigilantes y exploradores. Mantienen relaciones especialmente buenas con las tribus de Fianna, Hijos de Gaia y Señores de las Sombras, aunque a veces las cosas se complican.

Los Corax ibéricos son especialmente numerosos en el norte de la península ibérica, donde mantienen poblaciones prósperas, pero su curiosidad los lleva prácticamente a cualquier lugar. Muchos se han desplazado hacia Al-Ándalus, vigilando los campos de batalla de la reconquista, observando y recordando.

Urraca “Voz-deslumbrante-de-Helios” Corviña: Urraca nació en una familia de la baja nobleza de Lugo, siendo elegida cuando era pequeña por un cuervo de las montañas para que llevara su legado. Creció siendo una muchacha curiosa y amante de las piedras preciosas, especialmente del azabache, y cuando sufrió el Primer Cambio abrazó con alegría la libertad que le proporcionaba su nueva condición.

Urraca es una presencia habitual en las cortes de la nobleza cristiana. Debido a su soltería a menudo ejerce como tutora de jóvenes damas, enseñándoles las labores “propias” y también puliendo su ingenio con otras artes más “impropias”. Además, es una consumada trovadora, componiendo canciones que a menudo amenizan las reuniones de las damas cortesanas, entre los numerosos cotilleos que le proporcionan información sobre los manejos políticos de los alrededores, aunque en ocasiones simplemente se limita a escuchar bajo un manto de plumas negras.

GURAHĽ

En tiempos antiguos los osos cambiantes destacaron como sanadores y guerreros, protegiendo los lugares sagrados del mundo antes de la existencia de los Garou. En comunión con Gaia consiguieron dones y poderes que les permitían dominar la vida y devolverla a quienes se habían sacrificado por los demás.

Según la leyenda, un importante héroe de los Colmillos Plateados había sido asesinado, y los hombres lobo pidieron a los Gurahl que lo revivieran, pero los hombres oso se negaron, consideraron que los Garou eran demasiado impulsivos y no disponían de suficiente sabiduría para utilizar sus dones con responsabilidad. Ante su negativa, los Garou los acusaron de servir al Wyrn y haber abandonado a Gaia. Y así comenzó la Guerra de la Rabia. Los hombres lobo golpearon primero, y aunque los hombres oso resistieron, finalmente resultaron diezmados, y ante el peligro del exterminio, se retiraron de la batalla, buscando refugio en las montañas más apartadas de la Cordillera Cantábrica y los Pirineos, sumiéndose en un largo sueño.

Después de la Guerra de la Rabia muchos han dado a los Gurahl por muertos. Sin embargo, en un momento dado del terrible conflicto Corre-en-el-Río, un poderoso Philodox de las Garras Rojas, llegó a un acuerdo con los hombres oso para protegerlos de la rabia de las demás tribus. Nadie está muy seguro de las razones de esta ayuda, pero al parecer los Gurahl habían salvado a las Garras Rojas ibéricas de la inanición durante la Edad de Hielo. Las Garras Rojas hicieron creer a las demás tribus que habían exterminado a los Gurahl, y protegieron sus santuarios y refugios mientras hibernaban. El respeto de las Garras Rojas por los Gurahl se mantiene hasta el día de hoy, y la mayoría de los demás Garou, salvo unos pocos, la desconocen.

En los tiempos de la Edad Oscura en ocasiones un hombre oso despierta de su sueño y utiliza sus dones para sanar el mundo, antes de regresar a dormir y despertar a otro. No es muy probable que más de un Gurahl se muestre activo durante demasiado tiempo. La cólera del Incarna Oso es tan grande tras la masacre de sus hijos, que en esta época se niega a ser Tótem de los Garou. El mero acto de aprender un don de un espíritu oso requiere una gran humildad y paciencia, mientras los hombres lobo les sigan inspirando desconfianza.

El Hombre de los Bosques: Este joven Gurahl ha tomado recientemente el testigo de uno de los hombres oso que sobrevivieron a la Guerra de la Rabia. Permanece relativamente activo, ayudando a humanos y bestias cuando considera que es necesario, aunque sus acciones no han pasado del todo desapercibidas. En los montes de Navarra y el Señorío de Vizcaya, donde reside habitualmente, han surgido leyendas sobre un benévolo espíritu de los bosques.

Dispone de una pequeña cabaña cerca de Roncesvalles, donde descansa entre sus vagabundeos, cuando no acude en ayuda de sus parientes ursinos de los Pirineos. Aunque no es especialmente poderoso, conoce dones que le han permitido pasar desapercibido de los Garou hasta el momento.

HOMBRES RATA

Las ratas cambiantes fueron creadas para mantener la población humana bajo control, reduciendo la excesiva acumulación de alimentos o propagando las enfermedades. Cuando establecieron el Impergium sobre los humanos, los hombres lobo se sintieron molestos por las interferencias de los Ratkin y consideraban que su control de las enfermedades era una señal de la corrupción del Wyrn.

Duramente afectados por la Guerra de la Rabia, con sus bardos masacrados y lanzando una última maldición contra los Garou, los hombres rata guardan un odio profundo hacia los hombres lobo. Después de milenios en la Umbra, están regresando poco a poco a las grandes ciudades, donde pueden alimentarse con facilidad y evitar el contacto con los Lupinos. Los hijos de Rata se regocijan ante el avance de la Plaga Desolladora que diezma a sus enemigos, aunque se muestran reacios a extenderla en las ciudades, por respeto a la tribu de los Roehuesos, con los que comparten reverencia a Rata y que les han ayudado en momentos de necesidad (aunque los Roehuesos ignoran el plan de las ratas para eliminar a los Garou).

Los nidos de los hombres rata se encuentran ubicados en los subterráneos de las ciudades y vinculados a la Umbra, permitiéndoles moverse con rapidez y ocultarse en un abrir y cerrar de ojos. Las ciudades de Al-Ándalus, con complejos sistemas subterráneos de alcantarillado, resultan más acogedoras para las ratas, aunque tampoco descartan habitar en la superficie en las sucias ciudades medievales.

Garrapata: Una huérfana de las calles de Zaragoza llamada María, fue salvada de la muerte por los Ratkin, que la infectaron con la Plaga del Nacimiento. Si bien había sido una chiquilla sumisa y asustadiza, la fiebre la llenó de rabia contra el mundo que la había maltratado, convirtiéndose en una Rondadora del Cuchillo. Desde entonces ha recorrido los nidos de la península ibérica llevando mensajes y deshaciéndose de las amenazas para sus parientes. A menudo pasa desapercibida haciéndose pasar por una mendiga, y quienes han descubierto su engaño sólo han visto sus furiosos ojos amarillos antes de morir.

Garrapata suele rodearse de las ratas de los sitios por los que pasa. A menudo prepara lugares en casas y rincones abandonados para que críen, y también les ha ayudado a llegar a donde normalmente no tienen acceso. Si alguien las molesta puede terminar provocando su inesperada ira.

TÚMULOS

En la península ibérica existen muchos Túmulos en las zonas salvajes. Aunque su número se incrementa al norte de la Meseta, en general se encuentran dispersos por todo el territorio. Las guerras de la reconquista en ocasiones los han amenazado, por lo que los Garou han tenido que actuar para desviar a los humanos de sus lugares sagrados o enfrentarse a los enemigos que pretendían destruirlos.

La mayoría de los Túmulos se encuentran controlados por una tribu o unas pocas que los comparten. Los siguientes Túmulos son ejemplos de gran importancia abiertos a todas las tribus.

EL CAMINO DE SANTIAGO

La ruta de peregrinación a Santiago de Compostela se encuentra en su apogeo, recorrida por numerosos peregrinos que van a visitar la tumba del apóstol, pero también es una ruta de peregrinaje para los Garou, que comienza cerca de San Sebastián y recorre más de 600 km. Un espíritu del océano bendice a los hombres lobo que realizan el viaje a pie. Suele conceder favores menores, aunque también recompensas mayores a quienes elijan rutas más largas desde el

corazón de Europa.

De acuerdo con la leyenda, porque quienes completan el peregrinaje no hablan, los peregrinos Garou que llegan al final del trayecto encuentran algo distinto a la catedral de Compostela. Las historias afirman que el reflejo Umbral del Camino de Santiago funciona como un Puente Lunar a cualquier Túmulo del mundo, incluso hasta algunos que se consideraban perdidos. Si el Garou se concentra en un lugar concreto, llegará a él sin problema, o a un destino cerca del lugar donde se encuentra la solución a un problema que le acucie. En otras ocasiones, Gaia lo envía a donde más se lo necesita.

Sin embargo, el camino no es fácil, y está lleno de pruebas. Varios Túmulos se encuentran unidos en torno al camino, y una manada conocida como Vixiantes do Camiño vigilan la ruta neutralizando cualquier amenaza.

LA FRAGUA DE LOS TRES REINOS

Este Túmulo se encuentra en una formación rocosa en la Sierra de Marabón, ubicada en el lugar fronterizo donde se encuentran los tres reinos de Galicia, León y Portugal. Durante mucho tiempo ha servido como lugar de encuentro donde los Garou de distintas tribus pueden superar sus diferencias y recordar su servicio a Gaia. Durante siglos los guerreros Homínidos se han reunido para solucionar sus diferencias, y muchas tribus han ratificado acuerdos y tratados en el lugar, habitado por espíritus de paz y calma, así como por elementales de tierra.

EL TORO BLANCO

En un bosque de encinas en las dehesas de Huelva se encuentra un poderoso Túmulo de los Hijos de Gaia: el Toro Blanco. Hace milenios era un lugar sagrado para los Uros, los toros cambiantes de Selene, y tras su desaparición la tribu de los Hijos de Gaia se ha encargado de su cuidado y protección, un lugar lleno de espíritus de fertilidad y fuerza, donde los guerreros de la tribu aprenden las artes de la lucha y donde los jóvenes cachorros reciben los cuidados necesarios tras el Primer Cambio.

En los últimos tiempos el Toro Blanco se ha convertido en un refugio, que ha sido abierto a Parientes y Garou que han sido expulsados de sus territorios por la guerra, entre ellos Caminantes Silenciosos, Protectores del Hombre y Roehuesos, pero los Garou de cualquier tribu son bienvenidos, siempre que estén dispuestos a respetar la paz que reina en el ambiente sin conflictos. Los líderes del clan que protege el Toro Blanco han visto señales y temen que, aprovechando la guerra entre cristianos y musulmanes, un enemigo intente apoderarse del Túmulo.

EL UNICORNIO HERIDO

En un territorio devastado por la guerra y el conflicto, los Hijos de Gaia están dispuestos a poner a prueba sus creencias. A pesar de sus esfuerzos por traer comprensión y entendimiento, cristianos y musulmanes se enfrentan entre sí. El Túmulo del Unicornio Herido se encuentra en la meseta castellana, alejado del conflicto, pero sus espíritus sufren a medida que la muerte se extiende por el territorio.

El Unicornio Herido es un Túmulo de Curación, tanto física

como emocional. Los Garou del clan que lo protegen son conocidos por sus dones de sanación, especialmente solicitados con la llegada de la Plaga Desolladora. Todos los hombres lobo que necesiten auxilio son bienvenidos, aunque los Garou del clan tienen cuidado con quien dejan acercarse al corazón del Túmulo. Han tenido que enfrentarse a ataques de todo tipo, tanto de otros Garou como de cruzados humanos y no muertos.

ENEMIGOS

DANZANTES DE LA ESPIRAL NEGRA

Los Danzantes de la Espiral Negra son un recuerdo constante de que ni siquiera los campeones de Gaia están a salvo de la corrupción Wyrn. Desde que los Aulladores Blancos ibéricos siguieron el destino del resto de su tribu, se han dispersado por toda la península ibérica, tratando de sobrevivir y aguardando su momento para herir a Gaia y sus servidores. Cuando los Aulladores se corrompieron las demás tribus Garou se unieron contra ellos, pero fue la llegada de los Señores de la Sombra lo que les asestó el golpe decisivo. Forzados a ocultarse bajo tierra o a huir, de vez en cuando han reaparecido sembrando el terror entre las demás tribus, secuestrando cachorros y tratando de corromper Túmulos.

La mayoría de los Danzantes ibéricos son servidores de la Bestia de la Guerra, el aspecto más belicoso del Wyrn, pero la necesidad les ha obligado a adaptarse, y actualmente, otros sirven a otros aspectos del Corruptor. En las montañas del norte existen muchas cuevas que se hunden en las profundidades de la tierra, y los Danzantes actúan bajo los hocicos de los Garou que les expulsaron.

La reconquista ha constituido una oportunidad para los Danzantes, y algunos han acompañado a los repobladores al sur, disfrutando de la carroña que queda en los campos de batalla y subyugando pueblos enteros, contaminando a familias para que entren al servicio del Wyrn, y convirtiéndolos en Parentela y servidores adecuados.

Auarg, Profanador-de-la-Tierra: Este Danzante de la Espiral Negra fue concebido en las entrañas de la tierra, y casi nunca ha visto la luz de la superficie. Un poderoso Ahroun Metis, parece un gigantesco topo con enormes colmillos y garras, y con la piel sucia y aceitosa. Auarg es un constructor de túneles muy hábil, y sabe guiarse en la oscuridad por las vibraciones que siente en la superficie. Ha excavado kilómetros de túneles para sus seguidores, y cuenta con la ayuda de espíritus topo corruptos.

Cuando Auarg se marca un objetivo, comienza a excavar poco a poco antes de abrir rápidamente el último tramo y aparecer en la superficie con sus compañeros Danzantes. Poblaciones enteras desaparecen de la noche a la mañana, y sólo quedan enormes montículos de tierra a su paso.

LOS REYES LEPROSOS

La lepra es una enfermedad contagiosa que se caracteriza por las úlceras que se forman en la piel, los huesos y las vísceras. A medida que el enfermo empeora pierde el tacto, y sufre parálisis y gangrenas, provocando horribles deformaciones. Los rostros grotescos e

inhumanos de los leprosos son temidos y rechazados en la sociedad medieval. En la península ibérica existen muchas colonias de leprosos, aislados para evitar su contagio. Aunque algunos clérigos compasivos se preocupan de los leprosos, la mayoría se apiñan en campamentos precarios donde sobreviven como pueden hasta que la muerte se los lleva.

En las colonias de leprosos los Danzantes de la Espiral Negra han encontrado un inesperado refugio con espíritus afines y Parentela en potencia. Expulsados de sus hogares, rechazados por sus propios hermanos, odiados por lo que son y rechazados por el miedo, los Danzantes consideran que tienen mucho en común con los leprosos. Los Garou caídos que se infiltran en las comunidades de leprosos se encuentran con potenciales nidos de corrupción donde el Wyrme puede proliferar. Perdiciones de Inmundicia y Reproducción son atraídas a las colonias, y los hijos de las uniones de los Danzantes con los leprosos quedan inmunizados a la enfermedad, al mismo tiempo que se convierten en Fomori y propagadores de la corrupción.

Desde tiempos antiguos los Danzantes de la Espiral Negra habitaron las zonas del norte de la península ibérica, siendo expulsados por otras tribus Garou. Algunos grupos de su Parentela todavía vagan en grupos y comunidades reducidos por la zona, estigmatizados por su pasado, dando pie a leyendas sobre los agotes, asociados con la lepra. Aunque resulta injusto condenar a todos los agotes por su “sangre sucia”, quienes han acudido a los Danzantes y han adquirido poder de la corrupción han dado a la leyenda una siniestra realidad.

EL CÍRCULO ROJO

Los hechiceros del Círculo Rojo son una facción de infernalistas que adoran al Wyrme e invocan a viles demonios. Su objetivo es liberar a la humanidad del miedo al pecado y del temor al castigo de Dios, destruyendo los conceptos del bien y del mal, del vicio y la virtud. De esta forma el espíritu de la humanidad se librará de cualquier atadura y controlará su destino en un mundo.

Los *Veneficti*, como también se llaman, han erradicado a varias manadas Garou a lo largo de las décadas, aliándose con los Danzantes de la Espiral Negra y también algunos vampiros especialmente corruptos, como los Baali y los Seguidores de Set.

Sin embargo, la principal amenaza para los Garou por parte de estos hechiceros ha sido la Plaga Desolladora, que han contribuido a propagar por Europa. En la península ibérica no son especialmente numerosos, pero algunos han acudido a algunas ciudades como Barcelona, Córdoba o Toledo en busca de saber esotérico, y para garantizar que la plaga se extienda todo lo posible entre sus enemigos.

LAS PROFECÍAS DE LA SOMBRA

A finales del siglo XII un *Theurge* de las Garras Rojas llamado *Canta-las-Sombras* surgió de la *Umbra* y viajó por Asia y Europa deteniéndose cada vez que se cruzaba con un clan para compartir sus visiones sobre las diez tribus, profetizando grandes catástrofes, un preludio del Apocalipsis que afectaría a la Nación Garou. Muchos creen que con la caída de Constantinopla en el año 1204 se cumplió la profecía vinculada a los Protectores del Hombre.

Caminantes Silenciosos: Veo una tierra virgen que se extiende ante los chacales, mostrándose ante sus pies viajeros. La exploran como han hecho con otras sendas, caminando sobre caminos de polvo y piedra. Atraviesan nuevas sendas de acero. Contemplan la ceguera de los hijos de sus hijos. Ponen el pie sobre líneas brillantes de polvo y aplastan conchas al pisar. Sombras malignas se alzan de la tierra, y una ola blanca surge del océano para enjuagar la pureza de la tierra. Nunca más volverá a recuperar su faz.

Colmillos Plateados: Vi al Halcón y oí su voz en mi mente. Me advirtió de un cuchillo que brillaba en el vientre de un rey. Detrás del Halcón se extendía una mancha de sangre, que hizo que dejara marcadas sus huellas en el suelo frío y vaporoso. Los ejércitos se reunieron y se enzarzaron en pequeñas batallas, levantando el polvo en remolinos, mostrando un pelaje del color de la luna. Rasgaron las tinieblas con espadas y garras, mientras los escudos se rompían y los hombres morían a su alrededor. Finalmente, una corona se elevó en el campo de batalla y todos se detuvieron, hasta que las sombras consumieron la luna y la corona se hundió en la oscuridad.

Fenrir: Vi las tierras del norte bañadas por la bilis de una bestia negra, y humanos muertos que se alimentaban de la sangre de las gargantas abiertas de los demás, por la ira o el miedo. Y entonces, desde los oscuros y sombríos cielos, un ahorcado se río a carcajadas y vi sus vestiduras rojas de ladrón acechando en caminos siniestros. Vi hervir la sangre de un inocente, y a medida que el humo se elevaba por encima de la nieve, surgir una legión entre las cenizas y el polvo; el destino de los lobos de Fenris estaba sellado con delicadeza en la piedra.

Fianna: Vi un lobo rojo y un lobo negro, ambos corriendo en la niebla. Se llamaban y cantaban el uno al otro, pero terminaron perdiéndose. Mientras corrían asustados, tratando de localizarse por los aullidos y el olor, vi a otras cosas moverse en la niebla junto a ellos, pero fui incapaz de distinguirlos con claridad. Esas cosas saltaban sobre los dos lobos y los dos lobos las combatían, rasgando sus gargantas y despedazando sus cuerpos. Entonces la niebla se despejó, y ambos lobos se encontraron en un gran valle, rodeados por los cuerpos de quienes habían asesinado, y aunque algunos cuerpos eran de sus enemigos, la mayoría eran lobos rojos y negros. Y los dos lobos aullaron a la vez, llenos de vergüenza y arrepentidos por lo que habían hecho.

Furias Negras: Vi a una madre agonizante dando a luz a su hijo en tierras que lloraban lágrimas negras. Doncella, Madre y Anciana estaban a su lado y contemplaron cómo la madre moría a manos de la oscuridad helada; su decisión resonó en los pasillos como los pasos sobre la piedra. Cuando la sangre del suelo se secó, la tragedia terminó, dejando sólo a sus hijos e hijas para que recogieran los huesos y tendones para tejer con ellos un semblante de vida. La señora de hueso y tendones abandonó a las Furias, permitiéndoles que cambiaran de rostro una y otra vez. Todas deben cambiar antes de que la gran noche caiga.

Garras Rojas: Vi humanos tambaleándose enfermos, aferrándose la garganta y arañándose sus llagas. Incluso en su debilidad y dolor encontraban suficiente fuerza para maldecir a los lobos. Pero los lobos corrían y cazaban en los bosques y superaban en número a los humanos. Vi muchas manadas de lobos y grandes lobos rojos en el límite de los bosques que llamaban a sus compañeros para que mataran a los humanos débiles. Pero los lobos rojos los llamaban tan suavemente que ninguno les prestó atención, aunque la enfermedad de los humanos estaba remitiendo. Y entonces, cuando los humanos recuperaron su fuerza, los vi afilar hojas brillantes y

mirar con hambre en dirección a los bosques. Oí un grito similar al de una gigantesca ave de presa y supe que todo estaba perdido.

Hijos de Gaia: Vi a un hombre lobo luchando para ponerse ropas humanas, tratando de vestirse con los ropajes de un sacerdote. Pero las vestimentas sacerdotales no le servían, y la Rabia se apoderó del hombre lobo, arrancándoselas y haciéndolas jirones, antes de conseguir calmarse e intentarlo de nuevo. Probó con ropas de muchos colores diferentes y de muchos lugares diferentes, pero no fue capaz de encontrar ninguna que le sirviera. Durante todo el tiempo, un unicornio relinchaba detrás de él, tratando de llamar su atención, pero el hombre lobo no se distraía de su tarea. Y todo el tiempo los humanos que lo rodeaban vestían las ropas que intentaba ponerse, sin tener que cambiar nunca. Vestían las mismas ropas a medida que pasaban los años, y cuando el Garou finalmente encontró ropas que les servían, los humanos estaban desnudos.

Protectores del Hombre: Vi a un lobo en un gran laberinto de piedra y cristal, y se encontraba tranquilo. Conocía perfectamente el laberinto porque había estado allí cuando lo habían construido y no temía a las arañas que colgaban de las paredes y que bebían la sangre de los humanos que allí vivían. El lobo caminaba orgulloso por las calles del laberinto, sabiendo que las arañas no podían verlo, e ignorando sus telarañas. Y entonces una gran sombra con forma de cruz cayó sobre el laberinto. El suelo tembló y las arañas se atacaron entre ellas, despedazándose miembro a miembro. Y los humanos también lucharon, y el laberinto ardió y cayó, y el lobo sólo pudo quedarse sentado mirando y aullar.

Roehuesos: Vi a un hombre pedir comida, y con la misma mano ofrecer ayuda. Ofrecía su mano a todos los que vivían entre los marginados, los indigentes y los afligidos. Ofrecía su mano a los demás sin pedirles nada a cambio, pero se olvidaba de que se le veía la cola y cuando llegó la noche la gente fue a por él, con fuego en sus ojos. Pero el hombre ocultaba su otra mano detrás de la espalda, y en esa mano tenía una rata negra que acariciaba y mantenía caliente y segura. Cuando la gente con fuego en los ojos fue a por él, dejó caer a la rata y corrió a las sombras, herido y enfadado.

Señores de la Sombra: Vi una mano alzarse y agarrar el cielo nocturno y vi cada estrella plateada apagarse una tras otra. El trueno rugió y el relámpago relumbró. Los ejércitos oscuros se reunían en las montañas nevadas y amenazaban a todo el mundo con Rabia hasta que la luz de la luna atravesó las nubes y consiguió apaciguar el trueno. Selene apartó la oscuridad que se arremolinaba en el corazón del relámpago y la volvió contra sí misma, dejando que los ejércitos se enfrentaran. Sin embargo, una sombra tardó en llegar y no cayó en la trampa, continuando su camino para cumplir la misión de sus compañeros.

MAGOS

LA MAGIA DE MERCURIO

Los magos de la península ibérica, especialmente los que pertenecen a los Portavoces de los Espíritus y la Vieja Fe hablan de una época legendaria, en la que los espíritus y dioses caminaban entre la humanidad. Algunos se mostraban benévolos, mientras que otros eran monstruos a los que era mejor evitar o que exigían sacrificios para no causar daño. En aquella época surgieron hombres y mujeres que obtuvieron poder adorando a los espíritus y dioses, pero tam-

bién algunos que descubrieron su propio potencial para tocar la materia de la creación y alzarse en el mundo. Hubo guerras y conflictos, y muchos cultos surgieron y cayeron en aquellos tiempos nebulosos en el recuerdo, y que sólo sobreviven en las historias, reales o no.

De la misma forma que los pueblos de la península, los magos se enfrentaban entre ellos. La magia del culto de Gerión fue aplastada por los magos púnicos de Baal Hammon, y éstos a su vez fueron derrotados por la llegada de los cultos romanos y sus muchos dioses, entre los que llegaron teurgos decidido a extender y proteger el poder de Roma.

Entre los diversos cultos romanos se encontraba el culto de Mercurio, que se había extendido con los romanos. Estaba formado por sacerdotes que compartían su poder, y cuanto más se coordinaban, más poderosos eran sus efectos, por lo que procuran establecer conexiones místicas entre sus templos. Sus rituales estaban dirigidos a apoyar y proteger a Roma, así que el gobierno romano no escatimó esfuerzos en apoyarlos.

Los teurgos de Mercurio desempeñaron un importante papel en la colonización de la península ibérica, marchando junto a las legiones y derrotando a los magos de Baal Hammon. Sin embargo, durante la conquista, fue evidente que sus poderes se encontraban limitados en el terreno sin conquistar y por lo tanto estaban en desventaja frente a los brujos ibéricos, por lo que comenzaron a reclutar más teurgos entre sus filas. Una vez que el dominio romano fue consolidado, el culto extendió una red de templos en las provincias que se formaban, multiplicando sus seguidores. Quizás debido a la intensidad de las guerras, los teurgos de Mercurio en Hispania se convirtieron en una facción muy poderosa en el culto, atrayendo a sus filas a los grandes terratenientes y comerciantes, olvidando casi por completo a los plebeyos.

LA VICTORIA DEL CRISTIANISMO

Cuando el cristianismo se extendió por los territorios del Imperio Romano, las clases bajas lo abrazaron con entusiasmo, arrebatando seguidores a las elitistas religiones romanas. Algunos de los primeros cristianos fueron martirizados por su oposición al paganismo, e Hispania contribuyó con su propia cuota de mártires y perseguidos. A medida que la popularidad del cristianismo crecía, los sacerdotes de Mercurio comenzaron a verlo como un desafío al orden romano que pretendían mantener. A medida que su poder menguaba y el cristianismo crecía, algunos sacerdotes incluso llegaron a afirmar que la debilidad de su magia se debía a haber admitido a sacerdotes no romanos en el culto.

Al mismo tiempo, entre los magos que habían sido arrogantemente rechazados por los teurgos patricios de Mercurio, simplemente por su origen plebeyo, el cristianismo se extendió, y los magos cristianos se organizaron para proteger a los seguidores de su religión. Conforme pasaba el tiempo ganaron conversos entre otros magos, algunos de ellos pretendían aprovechar el crecimiento de la fe y no seguían una devoción sincera. Finalmente, en el siglo IV consiguieron que los emperadores romanos adoptaran el cristianismo y cesó la persecución. Pese a la resistencia de otras facciones místicas, las Voces Mesíánicas adoptaron la estructura de la Iglesia cristiana,

y poco a poco derrotaron a sus rivales, como los Cantores de Mitra, los Vocalistas y otros.

Paralelamente el Culto de Mercurio perdió importancia con el resto de cultos romanos. Algunos teurgos se unieron al cristianismo y se convirtieron en sacerdotes y obispos. Su declive llegó a una brusca conclusión cuando Roma fue saqueada por los visigodos en el año 410, y dos años después el Culto de Mercurio fue disuelto.

Algunos magos de la Orden de Hermes afirman que las Voces Mesiánicas surgieron de una interpretación cristiana de los principios de Mercurio, como el ritual de la misa y la comunión entre pueblo y Divinidad. Por supuesto, las Voces Mesiánicas rechazan esta visión arrogante, afirmando que su poder procede de Dios.

EL REINO VISIGODO

Durante los casi tres siglos que duró el reino visigodo, las facciones místicas de la península se dividieron. Los brujos ibéricos recuperaron en parte su influencia sobre el pueblo hispano, y aunque las Voces Mesiánicas concentraron su influencia en el sur de la península, especialmente en las antiguas ciudades romanas, su dominio estaba lejos de ser tan absoluto como creían. De hecho, en los primeros tiempos del reino visigodo, la principal facción de místicos estaba asociada a la monarquía y la nobleza germánica. Aunque nominalmente practicaban el cristianismo arriano, una orden de hechiceros todavía seguía utilizando los antiguos rituales de su pueblo. Se trataba de la orden de Guton, que aglutinaba a varios hechiceros que practicaban diversas formas de magia, no muy diferentes de la Vieja Fe o los Portavoces de los Espíritus.

La magia visigoda de la Orden de Guton era fundamentalmente naturalista y chamánica, con una influencia nórdica similar a la de los Valdaermen. Otros hechiceros visigodos eran maestros herreros y artesanos que creaban objetos fantásticos con un poder sin igual. Estos hechiceros fueron los responsables de crear la magia que protegió el reino visigodo, convirtiéndose en consejeros y magos cortesanos, consiguiendo una posición de poder en la sociedad que protegían.

La conversión de los reyes visigodos al cristianismo católico a finales del siglo VI puso a las Voces Mesiánicas en conflicto con la Orden de Guton. Los magos cristianos trataron de convencer a los monarcas de que retiraran su poder a los hechiceros y poco a poco fomentaron el resentimiento contra los poderes que los habían protegido. Pronto exigieron que los magos les obedecieran y recurrieron a su poder para someter a la nobleza. Cuando los magos visigodos se negaban a obedecer, eran ejecutados o exiliados de la corte. Finalmente, a medida que las Voces Mesiánicas comenzaban a interferir en sus asuntos, la Orden de Guton se retiró por completo de la sociedad que habían contribuido a crear, sin sentir remordimiento por quienes les habían traicionado.

LA MAGIA DEL ISLAM

Durante el reinado de Rodrigo, el reino visigodo se encontraba inmerso en una guerra civil, por lo que los musulmanes del Norte de África comenzaron su conquista con escasa oposición. Al principio sólo desembarcaron sus ejércitos, y cuando los visigodos reaccionaron

y se prepararon para contraatacar, llamaron a sus refuerzos y decidieron utilizar otros recursos.

Los hechiceros musulmanes estaban preparados para la conquista: dos Compañías místicas llegaron a la península. Por una parte, se encontraban los Táftani, una facción de hechiceros anterior al Islam, y los Ahl-i-Batin, seguidores de la doctrina de la Unidad, especialmente vinculados a la religión islámica. Los Táftani basaban su magia en el contacto y control de los espíritus de los elementos, mientras los Ahl-i-Batin practicaban una magia más sutil.

Aunque eran dos grupos muy distintos y ocasionalmente enfrentados entre sí, para los magos de la península eran simplemente iguales, llamándolos Sahir. Se dice que fueron decisivos en la Batalla de Guadalete, donde murió el rey Rodrigo y los visigodos fueron derrotados de manera contundente. En cualquier caso, pronto se dispersaron por la península, acompañando a los ejércitos y procurando que ningún hechicero cristiano entorpeciera la conquista.

Sin embargo, la conquista mística no se realizó sin dificultades. La influencia de la Iglesia cristiana dificultaba la magia de las Compañías musulmanas y por lo tanto los nuevos gobernantes, comprendiendo la importancia de sus hechiceros, comenzaron a construir mezquitas y a derribar iglesias, al mismo tiempo que creaban bibliotecas y madrasas apartadas para que los hechiceros pudieran practicar su magia.

La nueva sociedad musulmana también favoreció a los hechiceros. La nobleza admiraba sus conocimientos, y se rodeó de ellos en sus cortes. Asimismo, los cristianos y judíos fueron apartados, para impedir luchas entre magos. Irónicamente para practicar su magia, los hechiceros musulmanes de Al-Ándalus también tuvieron que enfrentarse a los seguidores del Islam, pues practicaban un arte que la ortodoxia musulmana consideraba impío. Mientras gozaban del favor de la nobleza, los imanes predicaban contra la hechicería en las mezquitas. Durante los períodos de desorden, algunos magos fueron linchados por turbas enfurecidas, siendo expulsados de las ciudades o directamente asesinados. La persecución fue bastante intensa durante los períodos de gobierno de los almorávides y almohades en los siglos XI y XII, y la mayoría de los hechiceros comenzaron a aislarse de la sociedad mundana.

EL ASCENSO DEL MAGO LLAMEANTE

Durante la invasión musulmana también surgió la figura del mago Flambeau, uno de los fundadores de la Orden de Hermes. Se desconocen pocos detalles de su vida antes de convertirse en mago, aunque sus seguidores afirman que procedía de una familia hispanorromana de Córdoba, de la que había surgido el filósofo hispanorromano Séneca, y que poseía grandes propiedades e intereses comerciales en Lusitania. La familia consiguió mantener su prosperidad a lo largo del período visigodo, primero haciendo frente a los invasores y posteriormente pactando con ellos. Concertaron matrimonios con la nobleza visigoda y consiguieron recuperar una posición privilegiada.

No se sabe mucho de la infancia de Flambeau hasta que, en el año 712, siendo un niño, fue apartado de su familia por un mago llamado Delendar, que había percibido el don de la magia en él. Delendar había aprendido su magia de los principios de Mercurio y se había visto obligado a huir de

los hechiceros musulmanes. Su aprendiz aprendió rápido los principios de la magia de destrucción y de guerra, y antes de concluir su aprendizaje, acompañó a su maestro a los campos de batalla.

En el año 730 Delendar y su aprendiz se enfrentaron a los hechiceros musulmanes en una batalla en los Pirineos. Aunque inferiores en número, con el poder de los magos los cristianos consiguieron resistir durante días e incluso consiguieron romper el cerco para que sus aliados cristianos consiguieran huir. Sin embargo, Delendar no tuvo tanta suerte, pues los hechiceros musulmanes lo habían descubierto y cayeron sobre él. A pesar de ser muy superiores en número, no consiguieron derrotar a Delendar sin sufrir graves pérdidas. Su joven aprendiz, lleno de rabia, canalizó su fuerza para cobrarse venganza. Sólo los hechiceros más rápidos consiguieron escapar de su cólera. Cuando terminó la batalla, sólo él quedaba vivo en la cima de una colina yerma y azotada por el viento.

Decidido a incrementar su poder y expulsar a los musulmanes, cruzó los Pirineos hasta el reino franco, donde se puso al servicio del monarca y adoptó el nombre de Flambeau ("Antorcha") para reflejar su preferencia por la magia del fuego. En la Batalla de Poitiers (732) se enfrentó de nuevo a sus odiados enemigos, acompañado de mercenarios, contribuyendo a la victoria de los francos.

Después de la batalla viajó solo, perfeccionando sus artes, y entrando en contacto con otros magos, enfrentándose a ellos o compartiendo su sabiduría. Fue entonces cuando conoció a la maga Trianoma, quien lo convenció del potencial de la Orden de Hermes, convirtiéndose en uno de sus fundadores en el año 767. Allí conoció a otros magos de ideales diferentes, pero también espíritus afines como Tremere y Tytalis, con los que formalizó en el Código Hermético los casos de conflicto entre magos. Reunió a su alrededor a sus aprendices y a varios magos jóvenes y viajó de nuevo a los Pirineos, fundando la Alianza de Val Negra en un valle fluvial en las montañas, desde donde preparó su ataque contra los invasores musulmanes.

Durante los años siguientes Flambeau se enfrentó constantemente a los Quaesitores de la Orden de Hermes, que rechazaban la ayuda directa de los magos a los cristianos de la península, afirmando que no se debía interferir en los conflictos de los mundanos. Con el tiempo aprendió a ser más discreto, aunque no abandonó sus planes. Volvió a recibir una advertencia de los Quaesitores cuando el rey Carlomagno invadió la península ibérica en el año 778, por lo que envió a varios de sus discípulos a ayudarlo mientras entretenía a sus vigilantes. Cuando Carlomagno tuvo que retirarse y sufrió la derrota de Roncesvalles, sus discípulos regresaron diciendo que el rey no había conseguido tomar Zaragoza debido a la magia de los hechiceros musulmanes.

Lleno de cólera, al conocer la muerte del emir Abderramán I de Córdoba, Flambeau decidió actuar, Quaesitores o no. Reunió un grupo selecto, vació las reservas de vis de Val Negra y partió hacia el sur, aprovechando los desórdenes políticos de Al-Ándalus. Consiguió una serie de victorias, y se aseguró de que los magos musulmanes descubrieran su presencia. Rodeado por un ejército mundano se atrincheró con varios de sus discípulos en una torre en las montañas y aguardó.

Lo único que se sabe viene de la narración de Delendos, un mago que fue el único superviviente de la conflagración que siguió. Magullado, quemado y cojeando regresó a Val Negra, donde relató el fin de Flambeau. El maestro había esperado a los magos musulmanes y preparó una emboscada. Sin embargo, no contaba con que el ejército mundano que le apoyaba se

desbandaría ante el desatar de las fuerzas mágicas. Acosado por sus enemigos, desde su torre Flambeau los resistió durante largo tiempo, acabando con ellos uno tras otro, mientras sus propios seguidores caían a su alrededor. Como no conseguían derrotarlo, los magos musulmanes atacaron entonces la propia torre y la quebraron hasta que comenzó a derrumbarse. Entonces Flambeau lanzó un último hechizo. La torre se deshizo en una nube de polvo que se asentó como una tormenta en el valle. Cuando se disipó, no quedaba nada vivo. Delendos se salvó por pura casualidad, al quedar atrapado en los cimientos de la torre durante su derrumbe, consiguiendo salir gracias a su magia.

EL COMIENZO DE LA EDAD MÍSTICA

Entre los fundadores de la Orden de Hermes, Flambeau consiguió reunir a numerosos seguidores en la península ibérica, pero no fue el único. Al mismo tiempo que Flambeau atravesaba los Pirineos, la joven druida Diedne llegaba al puerto de Bretoña, en el norte de Galicia. Allí contactó con varios magos de la Vieja Fe, y los convenció para que se unieran a la orden, fundando varias Alianzas en el noroeste, entre ellas Duresca. La Casa Diedne también se beneficiaría de los pactos con las Voces Mesiánicas locales, que en los siglos anteriores habían colaborado con los druidas para hacer frente a los invasores. Cuando fue descubierto el sepulcro del apóstol Santiago, las Voces Mesiánicas acudieron al lugar, y poco después construirían una pequeña Alianza.

Por otra parte, durante el siglo IX, a pesar de la oposición de Flambeau al Islam, algunos magos Herméticos viajaron a Córdoba, apreciando la cultura de Al-Ándalus e incluso establecieron algunas Alianzas, manteniendo en secreto contacto con los magos musulmanes, especialmente los Ahl-i-Batin. Barcelona, enriquecida con el comercio también atrajo a muchos magos. El enfrentamiento entre los magos de la Casa Flambeau y las Casas Herméticas que prosperaban en la cultura andalusí se convertiría en un conflicto habitual durante los siglos siguientes, derivando en nuevas batallas mágicas.

Durante este período también llegaron los Valdaermen del norte, acompañando las expediciones de comerciantes nórdicos y las incursiones vikingas, entrando en conflicto con los magos de la península, aunque su influencia fue periférica en el mejor de los casos. Algunos magos nórdicos fueron aceptados en las Alianzas de la Casa Diedne.

Mientras tanto, en el emirato de Córdoba, Taftani y Ahl-i-Batin competían entre ellos por influenciar a los gobernantes de Al-Ándalus. Los Taftani eran más impulsivos y procuraban ejercer un control más directo, mientras los Batini preferían actuar indirectamente, a menudo utilizando los principios del Islam en sus artes. Mientras los Taftani eran más reticentes a cooperar con otras facciones místicas, los Ahl-i-Batin no tenían reparos en relacionarse con otros grupos, como la Orden de Hermes o las Voces Mesiánicas, siempre que actuaran con paz y tolerancia.

LA GUERRA DEL QISMA

A finales del siglo IX y durante el siglo X se produjeron muchos conflictos dentro de la Orden de Hermes, y en la península ibérica, debido a la importancia de la Casa Flambeau, las Guerras de Magos

fueron especialmente numerosas. En el año 937 en la Alianza de Durresca fueron hallados unos pergaminos que supuestamente diseñaban un plan de la Casa Quaesitor para tomar el control de la Orden de Hermes, pero a pesar de las dificultades, las investigaciones no fueron concluyentes. Todavía hoy muchos magos Herméticos creen que los Quaesitores actuaron para silenciar el escándalo y que fueron presionados por los magos de la Casa Flambeau y Tremere para aceptar lo que vino después.

En el año 1003 la Casa Tremere acusó de infernalismo a la Casa Diedne, declarando una Guerra de Magos, que fue respaldada por los Quaesitores, que declararon la expulsión de los Diedne de la Orden de Hermes. Los Quaesitores buscaban apoyos para restaurar su autoridad, y pronto la Casa Flambeau, que también aspiraba a eliminar la rivalidad de los Diedne en la península ibérica, se les unió.

No puede decirse que los Diedne fueran exterminados. De hecho, algunos, especialmente los líderes de la Casa, desaparecieron, mientras que otros vendieron caras sus vidas. Antes de declarar a la Casa oficialmente disuelta, más de la mitad de los magos Flambeau y Tremere cayeron en la Guerra del Cisma.

Sin embargo, una vez terminada la guerra hacia el 1012, la Casa Quaesitor, respaldada por los Flambeau y los Tremere, condujo lentamente a la Orden de Hermes hacia la paz. Aprovechando que las Casas rivales se encontraban debilitadas tras la guerra, la Casa Jerbiton asumió el liderazgo de la orden en la península, cuidando las relaciones con la Iglesia y los reyes cristianos.

LA CAÍDA DE CÓRDOBA

Quizás los magos musulmanes podrían haberse aprovechado de los enfrentamientos de la Guerra del Cisma, pero se encontraban envueltos en sus propios conflictos. Los Taftani habían apoyado las campañas de Almanzor contra los reinos cristianos, esperando extender de nuevo la presencia musulmana hacia el norte, y quizás expulsar a los cristianos de la península. Sin embargo, los esfuerzos de Almanzor no le sobrevivieron. Los nobles desplazados por su política lucharon por el poder, debilitando el califato de Córdoba y provocando su caída.

Un poderoso mago Taftani, Arcalaif, trató de seguir el ejemplo de Almanzor y unificar a los Taftani de Al-Ándalus, pero su plan terminó en un estrepitoso fracaso, provocando enemistades y divisiones. Los Taftani arrastraron en sus conflictos a otros magos de Al-Ándalus e incluso utilizaron a los nobles mortales de los que eran consejeros, incrementando el caos. Arcalaif murió envenenado por un asesino desconocido, pero eso no detuvo los enfrentamientos entre los Taftani, que continuaron luchando entre ellos a medida que las taifas se separaban.

Los Ahl-i-Batini percibieron el peligro y trataron de detener los conflictos entre los magos musulmanes, pero finalmente desistieron. Contactaron con sus hermanos del Magreb y trazaron un plan para traer a los almorávides a la península, en un intento de acabar con la división y traer de nuevo la unidad.

Sin embargo, la presencia de los musulmanes contribuyó a provocar nuevos conflictos. Los magos almorávides se mostraban desagrados por la relajación religiosa de los andalusíes, la presencia de

cristianos y judíos en posiciones de autoridad, y la despreocupación de los Taftani por el respeto al Islam. Fomentaron un Islam más rigorista, que rechazó la presencia de los hechiceros, forzándolos a ocultarse, y atacaron las posiciones de los magos cristianos, reclutando a otros hechiceros musulmanes en sus filas.

A largo plazo los musulmanes no consiguieron detener el avance cristiano. Los Ahl-i-Batin llamaron en su ayuda a los almohades, pero también fracasaron. Su propósito de devolver la unidad al Islam sólo había conseguido dividirlos más, aumentando la intolerancia y enajenándoles el apoyo de los magos cristianos y judíos de Al-Ándalus.

TRAS EL CISMA

Durante el siglo XI los magos de la Casa Jerbiton se convirtieron en la Casa más influyente en política en el Tribunal de Iberia, especialmente en el Reino de Aragón. Los magos Herméticos construyeron una Alianza en la ciudad de Barcelona y tras varios conflictos iniciales pactaron con los cabalistas judíos de la ciudad, prometiendo no interferir en sus asuntos. Los magos que no querían guardar la discreción que requería una Alianza urbana se establecieron en los alrededores de la ciudad.

Sin embargo, el poder de la Casa Jerbiton despertó los celos de otros magos Herméticos, y hubo acusaciones de interferencia en los asuntos mundanos. Realmente las acusaciones ocultaban el enfrentamiento entre los Flambeau y los Jerbiton por el predominio en el Tribunal de Iberia. Los Flambeau no se rindieron en sus esfuerzos por apoyar los avances de la Reconquista, respaldando el ascenso al poder Alfonso VI de Castilla, que les permitió garantizar la conquista de la importante ciudad de Toledo.

Durante este tiempo los almorávides provocaron la huida de muchos hechiceros, y varios de ellos fueron aceptados en la Orden de Hermes. No obstante, los magos Herméticos no resultaron ilesos, perdiendo varias de las Alianzas situadas en Al-Ándalus. Las acciones y actitudes de los conquistadores del Magreb provocaron un odio generalizado y aunque la Casa Flambeau seguía a la vanguardia de los magos que apoyaban la reconquista cristiana, ya no estaba sola.

El Gran Tribunal del año 1096 trató de establecer un nuevo período de paz redefiniendo las fronteras de los Tribunales y situando Val Negra, la Alianza principal de Flambeau, bajo la autoridad del Tribunal de Provenza, restando autoridad política a la Casa en los asuntos de la península ibérica.

LAS VOCES MESIÁNICAS

Tras la conquista musulmana las Voces Mesiánicas permanecieron aferradas a la Iglesia cristiana. Sin embargo, surgió una facción conocida como la Doctrina Interior, que consideraba que la heterodoxia y división en las corrientes de la Iglesia debilitarían su autoridad y su capacidad para cumplir el plan de Dios. Los debates teológicos ocultaron querellas y conflictos internos, entre quienes querían extender la ortodoxia romana por todo el mundo cristiano y quienes representaban a las Iglesias locales.

En la península ibérica hubo un enfrentamiento entre las Voces

Mesiánicas que conservaban principios de época visigoda y habían alcanzado poder en la Iglesia Mozárabe y los seguidores de la Doctrina Interior, que apoyaban las reformas transmitidas desde Roma. Aunque la discusión sobre la liturgia no causó excesivas discusiones, comenzó una lenta división. A grandes rasgos, las Voces Mesiánicas se encontraban extendidas entre los mozárabes del sur, mientras la Doctrina Interior se asentaba en los reinos cristianos del norte, apoyando a los monarcas a cambio de que respaldaran su propia influencia.

En principio los conflictos internos de las Voces no arrastraron a otros místicos, pero sí lo hizo la cuestión de la reconquista. La caída del califato de Córdoba fue aprovechada por la Doctrina Interior para impulsar a los reinos cristianos, aliándose con los magos de la Casa Flambeau. Las Voces Mesiánicas mozárabes trataron de alcanzar un acuerdo que facilitara la convivencia de las religiones, pero fue en vano.

La llegada de los almorávides y los almohades resultó terrible para las Voces Mesiánicas. Varios magos cristianos y judíos fueron asesinados o expulsados, y en el proceso la intolerancia favoreció a la Doctrina Interior, que durante esta época reclutó a varios caballeros en sus filas, convirtiéndolos en paladines de Dios.

De esta forma a finales del siglo XII, la Doctrina Interior se convirtió en la facción predominante de las Voces Mesiánicas en la península ibérica. Hubo intentos de buscar la convivencia y la tolerancia, pero fueron acallados en medio del fragor de las guerras de la reconquista.

LLAMAS EN SOMBRAS

En el año 1207 se reunió un Tribunal de los magos Herméticos de la península ibérica. Además de los asuntos habituales sobre jurisdicciones y fuentes de poder, también se trató el estado de la Guerra Massasa contra los vampiros de la expulsada Casa Tremere, que apenas había afectado a la península, donde los magos Tremere siempre habían tenido una presencia reducida. Sin embargo, lo más importante llegó de forma inesperada, cuando el mago Terrace de Jerbiton presentó pruebas de que los magos de la Alianza de Jafariya, de la Casa Flambeau, habían caído en el infernalismo en su búsqueda de poder para expulsar al Islam de la península.

Durante los años siguientes los magos Herméticos persiguieron a los infernalistas, aunque estos se mostraron especialmente escurridizos, y provocaron estragos. Al mismo tiempo delataron a sus compañeros a los inquisidores, provocando la caída de dos Alianzas, lo que llevó al resto de la orden a estrechar lazos y a establecer portales que unen las principales Alianzas para rechazar ataques por sorpresa, y tras la caída de varios de los infernalistas, los ataques parecen haber cesado. Sin embargo, los magos infernalistas no desisten, actuando como consejeros de los reyes cristianos y apremiándolos para que sigan atacando Al-Ándalus.

LAS SEIS GRANDES COMPAÑÍAS DE MAGOS

Las seis grandes compañías místicas aquí descritas a menudo

agrupan a otras facciones que se concentran en aspectos particulares (las Hermanas de Hipólita) o disidentes (La Doctrina Interior).

LOS AHL-I-BATIN

Los orígenes de los Ahl-i-Batin se pierden en la magia de Oriente Medio. Los “Sutiles,” como se llaman, creen que la verdad se encuentra en su libro más antiguo y sagrado, el Mus’haf al-Isra (El Gran Libro del Viaje Nocturno). Estos textos cuentan que los Batini son los fragmentos de una criatura llamada Kamil o “Perfecto”. Pero fue en la Noche del Fana que los Ahl-i-Batin como son conocidos se formaron. Un grupo de magos orientales perseguido por sus enemigos, encontraron refugio entre los Darwishim, danzantes sagrados que querían invocar a un ser conocido como Khwaja al-Akbar, y la fusión entre los magos permitió alcanzar la Unidad, permitiendo la aparición del Kamil.

Ese instante de Unidad cambió profundamente a los magos que habían participado en el ritual y nacieron los Ahl-i-Batin. En los siglos siguientes se extendieron por Oriente, fundando escuelas llamadas khanaqas y enseñando los principios de la Unidad en sus múltiples aspectos.

Sin embargo, los Batini casi desaparecieron cuando el infernalismo se extendió entre sus filas, y tras una larga lucha consiguieron purgar a sus compañeros corruptos, lo que les llevó a formar a una serie de jueces y asesinos para luchar contra la corrupción demoníaca y cualquier amenaza contra la Unidad.

Poco después el Islam hizo su aparición, y los Batini se unieron a la nueva religión, que transmitía los principios de la Doctrina de la Unidad a las masas, apoyando su expansión y su mensaje, enfrentándose a los magos de otras creencias, principalmente a las Voces Mesiánicas, que lucharon encarnizadamente contra los Ahl-i-Batin.

No todos los Batini son musulmanes, pues el Islam sólo ofrece un fragmento de la verdadera Doctrina de la Unidad. Aun así, condenan el cristianismo, cuyo concepto de la Trinidad es incompatible con la idea de un verdadero monoteísmo. En los últimos siglos varios también han abrazado la corriente musulmana del sufismo, una senda que busca la conexión personal con Alá como un camino hacia el poder de la magia.

La península ibérica es motivo de gran tristeza para la Compañía y un fracaso de su Doctrina de la Unidad. En su apoyo del Islam provocaron una reacción que paradójicamente provocó la destrucción de Al-Ándalus. En su arrogancia, al haberse dejado arrastrar por los conflictos que dividen a los mundanos, han destruido lo que construyeron. Todavía quedan bastantes Batini tratando de salvar lo que pueden y de reconstruir lo que se perdió, y esperan haber aprendido la lección de humildad para no repetir el mismo error.

Los Batini que quedan en la península ibérica, se aferran a las últimas ciudades musulmanas de Al-Ándalus, especialmente Granada, que intentan convertir en un nuevo bastión para el Islam andalusí. Allí se encuentra ahora la más reciente y la principal de sus khanaqas. Algunos también han acudido a Toledo, ayudando a transmitir las obras de la cultura musulmana, en un intento de extender la Doctrina de la Unidad entre cristianos y judíos, y quizás plantar las futuras semillas de la Unidad.

Yazid al-Hakim: Yazid es el hijo menor de un naqib, un noble andalusí de Málaga. Fue educado en una buena madrasa y con tutores personales, pero, aunque tenía pensado dedicarse al estudio, no estaba seguro de cuál debía ser su futuro.

Su destino lo encontró en una cacería, cuando cayó de su caballo y resultó gravemente herido. Su padre llamó a un amigo de la familia, un sabio sanador que también era un mago Ahl-i-Batin. Sanó sus heridas y le dio un propósito, convirtiéndose en su aprendiz.

Tras varios años de estudio junto a su maestro, Yazid ha acudido a la corte granadina, actuando como consejero de su padre, y al mismo tiempo procurando la felicidad de los musulmanes siguiendo los principios de la Doctrina de la Unidad. Junto con otros Batini, Yazid trata de unir a las taifas que quedan bajo la autoridad de Granada, y crear un reino andalusí renovado.

LA ORDEN DE HERMES

Esta tradición de magos es una de las más antiguas, poderosas y orgullosas. Para los Herméticos las demás compañías de magos son poco más que ilusionistas en el mejor de los casos y charlatanes en el peor. Esta arrogancia no los hace muy queridos, y les ha proporcionado muchos enemigos.

A lo largo de su historia los Herméticos han reunido el saber de los antiguos egipcios, griegos y romanos en torno a la figura legendaria de Hermes, que según la orden fue un antiguo sacerdote egipcio llamado Djhowtey, que fue venerado como el dios Thot. Todo el saber acumulado incrementó el poder de los Herméticos, que alcanzaron un gran poder durante el Imperio Romano como el Culto de Mercurio. Sin embargo, la caída de Roma también significó su propia caída.

A principios del siglo VIII la Orden de Hermes estaba dispersa y destinada a desaparecer, pero gracias a la intervención del mago Bonisagus, doce maestros Herméticos aceptaron el Código de Hermes y fundaron oficialmente la renovada Orden de Hermes en el año 767 con el objetivo de despertar la chispa divina de la humanidad y solucionar las diferencias entre magos sin enfrentamientos violentos.

Desgraciadamente, la agitada historia de la orden no ha cumplido los objetivos idealistas de sus fundadores. En las últimas décadas los magos Herméticos han sido atacados en varios frentes: corrupción infernalista, el vampirismo de la Casa Tremere y los recientes ataques de los MASONES y la Inquisición. Sin embargo, a pesar de todos estos desafíos, la orden ha demostrado perseverancia, renaciendo de sus cenizas para levantarse y convertirse en una de las facciones más destacadas de la Edad Mítica.

Esto es especialmente cierto en la península ibérica, donde la Orden de Hermes mantiene más magos y Alianzas que ninguna otra compañía mística, a pesar de los últimos reveses. La corrupción infernalista de una Alianza de magos Flambeau ha servido para fortalecer la unidad de los demás magos ibéricos y el futuro parece prometedor. El liderazgo del Tribunal de Iberia se encuentra en manos del mago Terrace de Jerbiton, una Casa que mantiene el liderazgo político, a pesar del gran número de magos de la Casa Flambeau, más preocupados por las batallas de la Reconquista que por exten-

der su influencia entre sus compañeros.

Baruc bani Jerbiton, Quaesitor supremo de Iberia: Baruch se convirtió en el Quaesitor más importante de Iberia en el año 1189, después de la muerte de su predecesor. Heredó un Tribunal desgarrado por los enfrentamientos, con su población mundana en guerra y los magos de la orden involucrados en sus batallas. La confusión de los tiempos se vio exacerbada por la juventud de Baruc.

Más de cincuenta años después, el apoyo de la Casa Jerbiton y la propia experiencia de Baruc le han permitido establecer una política tradicionalista y férrea, imponiendo severos castigos. Bajo su guía el Tribunal de Iberia se ha vuelto más estricto y poderoso.

Baruc no es tan inflexible como parece. Realizó su aprendizaje en el Languedoc y aprecia la civilización mundana, despreciando a quienes pretenden destruirla. Es aficionado a escribir poesía y es un anfitrión cortés y agradable, aunque muy consciente de su deber. En todo caso, es muy agradable con quienes considera cultos.

LAS DOCE CASAS DE LA ORDEN DE HERMES

Bjornaer: Estos magos de origen germánico son cambiaformas que se concentran en el dominio de sus cuerpos.

Bonisagus: Los Buscadores son los teóricos de la magia, proporcionando una parte importante de los profesores y maestros de la magia.

Criamon: Estos practicantes de la videncia y la adivinación buscan la solución al gran Enigma. El canto, la danza y el consumo de drogas son la base de sus rituales.

Diedne: Estos magos eran originalmente druidas celtas. Acusados de realizar sacrificios humanos, la Casa fue disuelta y destruida a comienzos del siglo XI por una alianza de las Casas Flambeau, Quaesitor y Tremere.

Flambeau: Magos guerreros, practican magia basada en el fuego y otros elementos destructivos, y constituyen los principales partidarios de la reconquista cristiana.

Jerbiton: Estos magos Herméticos son los principales diplomáticos de la orden en sus relaciones mundanas.

Mercere: Maestros de la política y el espionaje, también son los mensajeros de la orden. Su magia es débil, y muchos de sus miembros ni siquiera la practican.

Merinita: Esta Casa ha desarrollado una profunda afinidad con la naturaleza y tiene contactos con el pueblo de las hadas.

Quaesitor: Esta Casa encarna la ley de la Orden de Hermes. Son jueces y árbitros.

Tremere: Esta Casa se estableció en torno a un culto a la personalidad de su fundador, especializado en la intriga y los duelos de magia. La búsqueda de la inmortalidad llevó a Tremere y sus seguidores a convertir la Casa en un clan de vampiros y a enemistarse con la Orden de Hermes.

Tyralus: Los magos de esta Casa sólo creen en el poder de la voluntad y en su elevación mediante el desafío y el conflicto. En el siglo X fueron acusados de practicar el infernalismo. Han sido la única Casa en defender a los Tremere después de su conversión en vampiros, y en los últimos tiempos han comenzado a investigar a los no muertos.

Verditius: La Forja de Hermes está formada por encantadores y creadores de artefactos mágicos.

Ex Miscellanea: La Casa "número trece" no es tanto una verdadera

Casa como un grupo formado para acoger a diferentes tradiciones mágicas no Herméticas, proporcionándoles un espacio en el que desarrollarse. *Ex Miscellanea* sirve como laboratorio experimental para los magos Herméticos que quieren probar sus teorías mágicas antes de integrarse en las grandes Casas de Hermes. Las diferentes tradiciones menores de *Ex Miscellanea* son relativamente libres mientras respeten el Código de Hermes. Entre sus magos se encuentran chamanes y practicantes de ritos paganos, o estudiantes de la geometría sagrada.

ALIANZAS DE LA ORDEN DE HERMES

Barcelona: La Alianza de Barcelona resulta un caso insólito al encontrarse en una gran ciudad. La vis mágica es escasa, así que el tamaño de la Alianza es pequeño. Disfruta de ciertos derechos especiales, como jurisdicción sobre todos los magos que visitan la ciudad. También sirve a los intereses de la Orden de Hermes informando a otros magos sobre sucesos importantes y facilitando obras y contactos mundanos a quienes estén interesados. La Alianza también es uno de los principales bastiones de la Casa Jerbiton.

La Alianza se encuentra cerca del centro de Barcelona, en la posada del Gall Platejat, dirigida por servidores de confianza que se ocupan de mantener la fachada mundana.

Doissetep: Doissetep es una poderosa Alianza, conquistada a un antiguo necromante. Aunque originalmente estaba bajo el control de la Casa Bonisagus, pronto se convirtió en un centro de intrigas en el que participan todas las Casas de Hermes, especialmente Jerbiton y Flambeau, los principales poderes del Tribunal de Iberia. Aunque se encuentra en el Tribunal de Provenza, Doissetep ha sido la sede del Tribunal que declaró la expulsión de la Casa Diedne de la Orden de Hermes y más recientemente, en el año 1201, de los Tremere.

La Alianza se encuentra construida sobre una montaña artificial en los Pirineos, al norte de la ciudad de Girona.

Duresca: Fundada a finales del siglo IX por magos Diedne, es una de las Alianzas más antiguas del Tribunal de Iberia. Tras el incidente de los Pergaminos de Duresca en el año 937, la Alianza fue tomada por los Quaesitores, convirtiéndose en la sede principal de la Casa en la península ibérica. Todos los magos del Tribunal conocen la Alianza y muchos acuden a ella en busca de justicia.

La Alianza se encuentra a medio día al norte del Camino de Santiago, desde un albergue situado en los límites entre Galicia y León.

Estância-es-Karida: La Alianza de Estância-es-Karida fue fundada en el siglo X por un grupo de magos Jerbiton durante el esplendor del califato de Córdoba. Sus fundadores admiraban la cultura musulmana y sus logros artísticos e intelectuales. Los magos de la Alianza entraron en contacto con hechiceros musulmanes de Al-Ándalus y unos pocos se unieron a la Orden de Hermes. Actualmente en la Alianza conviven magos de distintas Casas, principalmente Jerbiton, Criamon y Ex Miscellanea, aunque también existen algunos magos Ahl-i-Batin que son considerados “huéspedes permanentes.”

La Alianza se encuentra a unos 90 km de la ciudad de Granada, en una antigua villa romana abandonada en lo alto de un valle, donde crecen olivos, viñas y plantas de algodón.

LOS PORTAVOCES DE ESPÍRITUS

Los Portavoces de Espíritus representan al chamanismo de Europa, magos capaces de comunicarse con los espíritus. Careciendo de ninguna estructura formal, a menudo se aproximan a los magos de la Vieja Fe, con los que comparten vínculos. A veces pueden beneficiarse de la ayuda de un mentor, pero a menudo tienen que aprender por sí mismos, algo no exento de peligros. A menudo son magos solitarios, percibidos como videntes, y en el peor de los casos como adoradores de demonios y necromantes (lo que no siempre es falso).

Hablar con los espíritus, aunque no sea muy diferente de comunicarse con Dios y los santos, está muy mal visto por la Iglesia. Sin embargo, los Portavoces de Espíritus saben que existen mundos más allá del mundo material, pero al contrario que los magos cristianos, los chamanes saben que pueden visitar esos mundos, que poseen sus propias leyes y realidades físicas. Todas las cosas poseen un elemento espiritual, e incluso un objeto inanimado puede comunicarse a través de su espíritu.

En la península ibérica los Portavoces de Espíritus son escasos. Su época pasó hace mucho tiempo, y la mayoría han terminado integrándose en otras facciones místicas, especialmente en las familias de la Vieja Fe. Sin embargo, todavía quedan algunos, magos que sobreviven en soledad, a veces convirtiéndose en consejeros o sabios en sus comunidades, tratando de evitar la atención de la Iglesia o de otras criaturas sobrenaturales. Por otra parte, los propios espíritus pueden constituir un problema. Algunos se convierten en aliados o servidores de los Portavoces, mientras que otros tratan de esclavizarlos o se muestran irritados por el contacto humano.

Sybill de Minerve: Sybille fue iniciada en la religión albigense cuando era pequeña. Le enseñaron que el mundo material era una prisión creada por el malvado Demiurgo, y meditando en esas ideas descubrió que existían otros mundos, más allá del imperfecto mundo en el que vivía. Espíritus de la sabiduría divina acudieron a ella, y Sybille transmitió sus palabras, convirtiéndose en una Perfecta.

Y entonces llegaron los cruzados. Sybille utilizó la sabiduría de los espíritus para proteger a los verdaderos creyentes, ocultándolos de los caballeros franceses y proporcionándoles consuelo en aquellos tiempos peligrosos. Su mayor hazaña fue abrir un portal entre los mundos que permitió a los albigenses de su comunidad huir de un asedio en una fortaleza en la que no había salida.

Huyendo de la guerra, Sybille ha guiado a varios de sus seguidores hasta el valle de Arán, en los Pirineos, donde ha formado una comunidad clandestina. La propia Sybille cree que la respuesta a la persecución se encuentra más allá del mundo material, y ha comenzado a construir un reino espiritual para convertirlo en un refugio apartado de la guerra.

LOS VALDAERMEN

Con los ataques vikingos contra la península ibérica llegaron también algunos magos. Atacaron y saquearon las costas de los reinos cristianos, e incluso saquearon Al-Ándalus en el siglo IX. Sin embargo, bien por falta de interés o fuerza, los invasores nórdicos

no consiguieron asentarse, salvo durante breves períodos antes de ser expulsados. Estos magos consideran el uso de la magia un homenaje a Odín, el Padre de Todo, y su estilo mágico valora el sacrificio como la base de sus creencias.

Durante siglos las filas de los Valdaermen estaban compuestas sobre todo de mujeres, hábiles en la lectura de runas y en la adivinación, mientras los hombres se consagraban a la guerra. Sin embargo, la situación ha cambiado y los magos varones son cada vez más numerosos. La mayoría viven aislados, aunque otros alcanzan posiciones de poder aconsejando a los señores nórdicos.

La presencia de los Valdaermen en la península ibérica siempre ha sido muy reducida y ocasional. En el pasado algunos viajeros acudían con las expediciones vikingas o por su cuenta, pero estos visitantes son cada vez más escasos.

Lodinn Sigurdsson: En los últimos tiempos el reino de Castilla ha buscado contactos con otros reinos, y en el proceso ha encontrado que los reinos de Escandinavia desean abrirse al mundo. Recientemente llegó a la corte castellana Lodinn Sigurdsson, un enviado de Haakon IV, rey de Noruega, que busca acuerdos comerciales y diplomáticos con el reino de Castilla y quizás concertar un matrimonio con la familia del rey Fernando III.

Lodinn es un embajador sagaz y leal a su soberano. Sin embargo, su presencia en Castilla también está motivada por intereses místicos. Lodinn forma parte de los Valdaermen, que buscan una reliquia perdida, un pequeño cofre de marfil, que estaba custodiado por una familia noble de Noruega, y hace años desapareció. Los Valdaermen han descubierto que uno de los miembros de la familia peregrinó a Santiago de Compostela con el cofre, pero regresó sin él, y Lodinn está dispuesto a encontrarlo.

Algunos dicen que el cofre contiene un objeto maravilloso, o que el propio cofre tiene poderes. Además, es un legado personal de la familia de Lodinn, por lo que considera que su deber es recuperarlo. Acompañado de dos aprendices ha comenzado su búsqueda por el reino de Castilla, sin descuidar por ello su labor diplomática.

LA VIEJA FE

Las comunidades de magos y brujas reunidos bajo el nombre de Vieja Fe son un grupo muy diverso que practica diversas creencias en gran parte olvidadas, como las religiones grecorromanas, la adoración de los dioses egipcios e incluso divinidades menos conocidas de tiempos prehistóricos. Sus primeros representantes fueron los Aeduna, figuras legendarias como Circe, Morgana o Medea. Durante siglos prosperaron, pero la llegada de los romanos y del Culto de Mercurio hicieron retroceder su influencia.

Sin embargo, no desaparecieron y resistieron hasta la llegada del cristianismo, siendo considerados "brujos paganos", pero la persecución del cristianismo los hizo unirse para enfrentarse a amenazas comunes representadas por la Iglesia y otras criaturas sobrenaturales. Las comunidades de la Vieja Fe raramente mantienen mucho contacto entre ellas, y se trata más de familias reducidas que de una verdadera organización. Carecen de una autoridad central y numerosas cábalas de creencias diferentes suelen enfrentarse.

Sin embargo, en la península ibérica existe una facción más or-

ganizada de lo que es habitual en la Vieja Fe. En el siglo VIII un grupo de druidas se unió a la Orden de Hermes como la Casa Diedne, y cuando fueron expulsados en el siglo XI durante la Guerra del Cisma, los escasos supervivientes llevaron con ellos la necesidad de organizarse y sobrevivir. En el noroeste de la península todavía quedan varios magos de la Vieja Fe que poseen cierto conocimiento Hermético, aunque desde que abandonaron la orden su conocimiento se ha degradado. Curiosamente estos magos de la Vieja Fe mantienen una antigua alianza con las Voces Mesiánicas locales, que tomaron algo del misticismo local en sus propios ritos. Algunos magos Herméticos también conocen su existencia, pero prefieren guardar silencio y no arriesgarse a una nueva guerra.

Otro grupo de la Vieja Fe se encuentra en el norte de Navarra. Se trata de hechiceros que mantienen las viejas costumbres de los antiguos pobladores vascones, ocultándose del cristianismo. En ocasiones colaboran con otras criaturas, especialmente con las hadas y duendes del lugar.

Mariña de Cangas: Mariña tuvo un maestro de Casa Diedne pero no pudo completar su aprendizaje. Murió en la Guerra del Cisma y ocultó de sus compañeros la existencia de su aprendiz para que pudiera sobrevivir. Con su educación mística sin terminar, recurrió a los antiguos espíritus de los bosques gallegos, y en el proceso reunió a su alrededor a otros como ella, huérfanos de la guerra, con un don propio. Finalmente reunió a nueve magas a su alrededor y se hicieron llamar "A Novena Onda" (La novena ola).

Estas magas mezclan principios del antiguo druidismo galaico con fórmulas herméticas, creando una magia espontánea que utilizan para curar, proteger y maldecir. Mariña y sus aprendices se dedican a proteger a distintas comunidades en Galicia y el norte de Portugal, al mismo tiempo que se mantienen en contacto y se reúnen periódicamente para realizar rituales conjuntos y enfrentarse a las amenazas comunes.

LAS VOCES MESIÁNICAS Y LA CÁBALA DEL PENSAMIENTO PURO

Fundada en el siglo I por San Delio siguiendo los principios cristianos, la comunidad de las Voces Mesiánicas se originó en Tierra Santa. Pronto los Cantores consiguieron numerosos seguidores y en el proceso se enfrentaron violentamente a otros magos, pertenecientes al Culto de Mercurio o a los Cantores de Mitra, sus principales rivales en el Imperio Romano. Sin embargo, el reconocimiento del cristianismo como religión oficial en el siglo IV terminó los enfrentamientos entre los magos cristianos y mitraicos, marcando el comienzo de lo que las Voces llaman la Tercera Edad, con el triunfo del cristianismo.

Con el comienzo de la nueva edad surgió una nueva facción entre las Voces. Claudio Deditiico, un consejero de Constantino, escribió "*Las revelaciones del pensamiento puro de Dios*", que afirmó que le habían sido reveladas por el Arcángel Gabriel. Poco después formó la Doctrina Interior o la Cábalá del Pensamiento Puro, dirigida a unificar a la humanidad bajo una misma Iglesia. Con la coronación de Carlomagno como emperador en el año 800, se presentó la ocasión de convertir a toda Europa, y la Cábalá jugó un papel impor-

tante en la guerra contra los infieles y el comienzo de las cruzadas en el siglo XI.

A mediados del siglo XIII la división entre las Voces Mesianicas y la Cábala del Pensamiento Puro es profunda. Los magos de las Voces se consideran servidores de Dios, y no practican la magia, sino la teurgia ("acción de Dios"). Sin embargo, los primeros cristianos consideraban la teurgia un camino narcisista que llevaba inevitablemente a pactar con el Diablo y sus seguidores...y ésa también es la opinión de la Cábala del Pensamiento Puro.

En la península ibérica las Voces Mesianicas eran la facción dominante durante los primeros siglos del cristianismo y el reino visigodo. Sin embargo, la Doctrina Interior comenzó a introducirse en el siglo VI, y su actitud fue decisiva para expulsar a la influencia de los magos visigodos sobre los monarcas del reino. Aunque ambas facciones convivieron durante los años siguientes, unidas frente a la presencia musulmana, a partir del siglo XI, la Doctrina Interior tomó la iniciativa, internamente introduciendo la reforma gregoriana en las iglesias ibéricas y externamente incrementando la presión de los reinos cristianos sobre Al-Ándalus. Con el avance de la Reconquista, el poder y la influencia de la Cábala se incrementa más y más, y las Voces Mesianicas van quedando relegadas a la periferia. La reciente primacía de la Cábala del Pensamiento Puro en Toledo constituye una demostración de su poder que ha preocupado a las Voces. En los últimos años, varios magos de la Cábala también han encontrado entendimiento con otra facción mística conocida como los Masones, enfrentados a la Orden de Hermes.

Entre las Voces Mesianicas ibéricas se encuentran cristianos católicos, pero también algunas corrientes más heterodoxas como las Voces Mozárabes, que constituyen la facción más antigua de los magos cristianos, hundiendo sus raíces en la Iglesia hispanorromana y visigoda, y los Priscilianistas, una cábala de Voces que surgieron en torno a las enseñanzas del hereje Prisciliano en el noroeste de la península ibérica, y que mantienen contacto con la Vieja Fe. Aunque la época del priscilianismo ya pasó, en varios conventos aislados los Priscilianistas continúan practicando las enseñanzas de su santo, que afirman que es quien está realmente enterrado bajo la catedral de Santiago de Compostela.

Margarida Rodríguez: Margarida es la líder actual de los Priscilianistas, que tienen especial influencia en el reino de Galicia y en el norte de Portugal. Aunque comenzó formando parte de la Vieja Fe, finalmente sus creencias cristianas la llevaron a unirse a las Voces Mesianicas.

Desde entonces Margarida se ha opuesto a la rigidez de la ortodoxia de la Cábala del Pensamiento Puro. Ella afirma que Cristo no pensó sólo en una Iglesia de hombres, ni que el camino hacia Dios debería ser único, sino que con el tiempo podrían surgir otros hombres y mujeres inspirados por el Espíritu Santo que continuaran sus enseñanzas. El camino hacia Cristo no está cerrado, sino que continúa abriéndose y avanzando con el paso de los siglos.

Considerada como "hereje" por la Cábala del Pensamiento Puro, Margarida trata de animar a las Voces Mesianicas a no temer a los "ortodoxos" y llegado el caso, cortar lazos con ellos.

LOS OTROS

EL CÍRCULO ROJO

Circulan rumores sobre los orígenes de estos magos infernalistas, pero existen indicios que entre ellos podrían encontrarse supervivientes de la Casa Diedne, destruida durante la Guerra del Cisma en el siglo XI. Irónicamente acusados de pactar con demonios, estos Diedne se habrían visto forzados a contactar con ellos para sobrevivir. Sus amos infernales, entre los que se cuenta un poderoso avatar de la corrupción con forma de dragón, les habrían hecho atacar a sus enemigos Garou a cambio de su ayuda.

El Círculo Rojo ha incrementado recientemente su presencia en la península ibérica mediante la corrupción de una parte de la Casa Flambeau, conocida ahora como la Llama Sombria. En su odio hacia los musulmanes y su deseo de obtener poder para expulsar la presencia del Islam, aceptaron la oferta del Círculo Rojo y también se convirtieron en adoradores de los poderes infernales, aunque no se dedican tanto a atacar a los hombres lobo como a apoyar a los reinos cristianos en los ataques contra Al-Ándalus, provocando matanzas a su paso para satisfacción de los poderes oscuros. Por otra parte, la Llama Sombria también ha atacado a la Orden de Hermes, diezmando sus filas en las últimas décadas, una situación que también conviene al Círculo Rojo, vengándose de los magos que provocaron su caída.

LOS LEONES DE SIÓN

Estos magos judíos remontan sus orígenes a la época de Moisés, habiendo surgido para proteger al pueblo de Israel de sus enemigos a lo largo de los siglos. Comparten varios de sus principios místicos con la Orden de Hermes, aunque han profundizado en el desarrollo de la cábala y la gemetría sagrada, heredada de la época del rey Salomón, que les proporcionan un gran poder sobre los números y las palabras, permitiéndoles realizar prodigios con pergaminos inscritos con palabras que invocan el poder divino.

En la península ibérica algunos Leones de Sión acudieron con los judíos que viajaron a Sefarad, y su número se incrementó durante el período visigodo, especialmente cuando comenzaron las persecuciones. Cuando comenzó la invasión musulmana, los Leones se aliaron con los hechiceros musulmanes Ahl-i-Batin y Táftani a cambio de obtener protección para sus comunidades.

Sin embargo, la llegada de almorávides y almohades en los siglos XI y XII destruyó las bases del pacto. Aunque en principio se vieron atrapados en los conflictos de los místicos musulmanes, muchos Leones actuaron de manera pragmática, ayudando a los judíos a huir de Al-Ándalus, refugiándose en los reinos cristianos y en otros lugares.

Actualmente los Leones de Sión tienen bastante influencia en las juderías del reino de Aragón, especialmente en Barcelona y Girona, donde han alcanzado acuerdos con los Magos Herméticos para no interferir en sus asuntos y proteger a las comunidades judías. Por otra parte, algunos magos Herméticos se han mostrado interesados por la cábala, y han comenzado a intercambiar conocimientos con

los Leones de Sión.

LOS TÂFTANI

Los Tâftani son una Compañía de magos muy antigua, remontrándose a los visires y hechiceros de la Antigua Mesopotamia. El rey Sargón de Akkad unificó por primera vez a los Tâftani bajo su gobierno, ofreciéndoles riquezas e influencia política, y a su vez los magos le ayudaron a conquistar Mesopotamia.

Sin embargo, quizás la figura más importante de la historia de los Tâftani fue el rey Salomón de Israel, quien recopiló las debilidades y preferencias de los djinn, creando hechizos para someterlos a su voluntad. Los Tâftani utilizaron la sabiduría de Salomón para esclavizar a los djinn a su voluntad, y su manipulación se convirtió en uno de los principios de su arte, además de la creación de objetos y artefactos mágicos.

Los Tâftani acompañaron a los conquistadores musulmanes de Al-Ándalus y durante mucho tiempo han sido el principal rostro de los magos musulmanes, frente a los sutiles Ahl-i-Batin. Ambas compañías gobernaron durante el auge del emirato y el califato de Córdoba, pero las rencillas entre los Tâftani, que pretendían unificar a todos los magos musulmanes bajo una misma autoridad, terminaron provocando su distanciamiento. La llegada de nuevos invasores del norte de África, almorávides y almohades, fanáticos seguidores del Islam, también resultó devastadora para los Tâftani, que culparon a los Batini de haber provocado la ruina de Al-Ándalus trayendo a enemigos de los magos.

En los últimos tiempos muchos Tâftani han abandonado la península ibérica, a medida que los musulmanes retroceden. Sin embargo, todavía quedan bastantes, reunidos en torno al reino de Granada o aislados en sus propios reinos mágicos contruidos con la ayuda de los djinn, y que han dado lugar a leyendas sobre musulmanes que siguen viviendo bajo tierra en los territorios cristianos.

FANTASMAS

LOS DÍAS ANTIGUOS

Los orígenes de los Sin Reposo de la península ibérica se pierden en las nieblas del tiempo, nublados por mitos y leyendas. Los Pescadores consideran que el inframundo es el Purgatorio cristiano, creado por los ángeles del Cielo para juzgar a las almas cuyo destino no está suficientemente definido hacia el Paraíso o el Infierno. Otros lo ven como una última oportunidad de redención frente a los pecadores y errores que cometieron en vida.

Los cronistas de Estigia afirman que algunos pueblos como los celtas, los íberos o los tartesios habitaban las Tierras de las Sombras tiempo antes de que Caronte llegara a la Isla del Pesar. Las primeras civilizaciones de las Tierras de la Piel harían surgir los primeros islotes que darían lugar a las Necrópolis ibéricas. Estos primeros fantasmas se organizaron con la ayuda de Barqueros errantes.

Durante esta época la frontera entre los vivos y los muertos no era tan fuerte como en siglos posteriores, y algunos fantasmas se relacionaban directamente con los vivos sin ninguna restricción, pues ninguna organización fuerte regía el inframundo. Algunos de

estos antiguos fantasmas, en su ansia de poder, se hicieron pasar por espíritus o dioses paganos, reuniendo seguidores a su alrededor y recibiendo ofrendas e incluso sacrificios humanos. Algunos lugares de la Meseta, en bosques, cañadas y barrancos, todavía resuenan con los ecos de las ceremonias sangrientas. Otros fantasmas no tardaron en utilizar su poder para capturar otras almas y esclavizarlas.

En algún momento desconocido apareció el Lago de las Tinieblas, del que no tardaron en surgir los primeros Espectros, entre ellos el Hombre Cornudo, una enigmática y voraz criatura que vagaba por los Derroteros de las Tierras de las Sombras en busca de presas.

Fue también durante esta época que surgió el Círculo de Plata, formado por los muertos del reino de Tartessos. Estos fantasmas fueron el primer reino conocido de los Sin Reposo ibéricos, pero no sobrevivieron a la destrucción de su civilización en las Tierras de la Piel. Un terrible Malfeo conocido como Gerión surgió de las profundidades del Lago de las Tinieblas y arrasó las Moradas del Círculo de Plata antes de regresar a sus profundidades.

Muchos eruditos de Estigia han debatido sobre los orígenes de Gerión. La mayoría creen que fue una criatura formada a partir del odio y la destrucción de la civilización tartesia, cuyo final no ha sido aclarado. Los pocos que lo han visto describen al Malfeo como un gigante deforme de piel escamosa y músculos retorcidos, con tres ojos de serpiente, tres cuernos de toro, y enormes colmillos. Otros creen que esta descripción sólo es uno de los rostros que ha adoptado a lo largo de los siglos.

PAX ROMANA

Los conquistadores romanos trajeron importantes cambios, tanto a los vivos como a los muertos. El Barquero Caronte había creado la República de Estigia, siendo nombrado Cónsul Eterno de la capital del inframundo, confiando a siete Senadores la responsabilidad de administrar diferentes partes. En general, los fantasmas de Estigia extendieron su influencia en los territorios del Imperio Romano, creando diversas colonias que posteriormente se convertirían en las Necrópolis.

La primera colonia estigia en la península ibérica fue la ciudad de Sagunto, arrasada por los cartagineses hacia el año 219 a.C., que reapareció en las Tierras de las Sombras. Posteriormente surgirían otras colonias como Gadir, Corduba, Hispalis o Emerita. Sin embargo, los Sin Reposo estigios se enfrentaron a los fantasmas ibéricos, que opusieron una firme resistencia, de la misma forma que los vivos en las Tierras de la Piel.

No fue hasta el final de las Guerras Cántabras, hacia el 19 a.C., que la península ibérica fue pacificada. Los Legionarios de Caronte consolidaron las colonias romanas en el inframundo, construyendo una telaraña de Derroteros con las almas de los vencidos, levantando fortalezas y nuevas Necrópolis. Muchos fantasmas hispanorromanos vieron su oportunidad y se unieron al nuevo orden, ascendiendo en la burocracia de Estigia. Por supuesto, hubo algunas sublevaciones, pero al contrario que los generales romanos, Caronte no utilizaba la fuerza tan a menudo para pacificar los territorios, llegando a acuerdos con las fantasmas autóctonos e incorporándolos en el nuevo or-

den, aunque en muchas ocasiones, tras las conquistas en las tierras de los vivos, los fantasmas ibéricos no tenían otra opción. El Cónsul de Estigia reclutó a muchos para que participaran en la construcción y expansión de la República.

En general Caronte permitió todo tipo de cultos y religiones en sus dominios, mientras no cuestionasen la autoridad de Estigia, y no ponía reparos en que sus súbditos viajaran a la Costas Lejanas de su elección. Sin embargo, algunos fantasmas Errantes del norte de Hispania formaron sus propias organizaciones al margen de la ley de Caronte. Demasiado orgullosos, demasiado insolentes para aceptar la derrota tras la muerte, dieron lugar a las primeras bandas de Renegados, extendiendo rumores de que los fantasmas hispanos que viajaban a Estigia no regresarían jamás, sino que se convertirían en materia prima para las forjas de almas.

Varios fantasmas hispanorromanos ascendieron en el gobierno de Estigia, especialmente el filósofo Séneca, que según algunas fuentes fue nombrado Senador por Caronte durante una de las reorganizaciones de la República de Estigia. Algunos creen que terminaría convirtiéndose en el Señor Silencioso en siglos posteriores.

Sin embargo, las Tierras de las Sombras en Hispania no vivieron completamente la Pax Romana. En ocasiones el Lago de las Tinieblas se mostraba especialmente turbulento y bandas de Espectros se manifestaban en las zonas donde la autoridad de Estigia era débil, especialmente en el norte y el oeste de Hispania, causando numerosos trastornos en el mundo fantasmal.

A partir del siglo IV, cuando el emperador Constantino convirtió el cristianismo en la religión oficial del Imperio Romano, comenzaron a aparecer en Hispania los Pescadores, que consiguieron numerosos adeptos entre los primeros cristianos que habían pasado a las Tierras de las Sombras. Entre ellos destacaban algunos profetas como Prisciliano o Términus, que crearon cultos fantasmales.

EL PRIMER MAELSTROM

Con el paso de los siglos, el Imperio Romano atravesó períodos de decadencia y el malestar también se extendió en las Tierras de las Sombras. El número de Espectros se multiplicó y los espíritus de los enemigos de Roma también atacaron la República de Estigia, seguidos por las hordas de Róidos en la Sombra. En el año 476 la ciudad de Roma cayó ante los hérulos, bárbaros dirigidos por Odoacro. Los grandes templos y edificios de Roma fueron saqueados y destruidos, y muchos reaparecieron en las Tierras de las Sombras.

Caronte y sus Barqueros no fueron suficientes para detener el caos y la locura, y de repente se escuchó un gran bramido procedente de las profundidades del Laberinto, anunciando la erupción del Primer Gran Maelstrom, una tempestad fantasmal que dejó en ruinas Estigia.

Alanos, suevos, vándalos y visigodos invadieron la península ibérica en oleadas sucesivas, seguidos por hordas de Espectros, que atacaron Moradas y Ciudadelas. Las bandas de Renegados aprovecharon el momento para atacar, creyendo que podrían construir un orden nuevo sobre las cenizas del antiguo. Sin embargo, sus esperanzas fueron en balde. Los Pescadores se aliaron con los ejércitos de Estigia para hacer frente a los fantasmas bárbaros y a los Espectros, y

el puño de hierro de Caronte descendió para controlar la situación.

Y así la República se convirtió en el Imperio de Estigia, renaciendo como un fénix de sus cenizas. Los Siete Senadores de la República se convirtieron en los Siete Señores de la Muerte, y durante el reinado de los visigodos el poder del Señor Sonriente y del Señor Esquelético se incrementaron con el aumento de las víctimas de la guerra y las plagas. Caronte promulgó el *Dictum Mortuum*, el Código de los Muertos, para regular la interferencia con los mortales.

Ante la proliferación de Espectros en las Tierras de las Sombras, Caronte reaccionó creando la Orden Imperial de la Guadaña, que recompensó a los fantasmas que se arriesgaban defendiendo a Estigia y animando a otros Sin Reposo a seguir su ejemplo.

La reconstrucción de las tierras devastadas fue lenta y costosa, con los vientos del Maelstrom azotando el inframundo. Los Renegados construyeron sus propias fortalezas para desafiar la autoridad de Estigia y propagar el descontento. Los Pescadores siguieron la estela de la cristianización, cosechando las almas que creían en el Paraíso y conduciéndolas en su Bajel Dorado hasta las Costas Lejanas. Las Legiones de Estigia, que habían recibido el apoyo de los primeros Pescadores durante el Gran Maelstrom, colaboraron con ellos para enfrentarse a los Renegados. A medida que su poder crecía, los Pescadores y Caronte llegaron a un acuerdo: si pagaban un diezmo de las reliquias que recogieran a Estigia, Caronte entregaría las almas que entrasen en Estigia buscando el Paraíso a su cuidado. Sin embargo, el creciente poder de los Pescadores comenzó a provocar desconfianza y recelo en la vieja guardia de la Jerarquía de Estigia. En las Tierras de las Sombras los Pescadores comenzaron a levantar santuarios en las proximidades de las iglesias y monasterios de las Tierras de la Piel.

LOS HEREJES DE LA MEDIA LUNA

La aparición del Islam en Oriente Medio provocó tumultos en el inframundo. Los primeros espíritus musulmanes se unieron a los Pescadores y colaboraron con ellos en la búsqueda del Paraíso, pero a medida que su número se incrementaba comenzaron a producirse conflictos. El Islam se extendió como una marea desde Oriente en una serie de guerras de conquista, y muchos de los que habían caído en la guerra continuaban oponiéndose al Islam en el inframundo. No contribuyó a mejorar la situación que un grupo de fantasmas reuniera a los Sin Reposo musulmanes bajo su estandarte y negaran la autoridad de Estigia o los Pescadores, creando su propia comunidad o Umma.

Los fantasmas del Islam se consideraban investidos de una misión sagrada. Estigia y el inframundo debían someterse a los dictados de su fe. La Jerarquía debía purgarse de las antiguas religiones paganas. En cuanto a los Pescadores, consideraban que estaban equivocados, que el Paraíso de los verdaderos creyentes no se encontraba en las Costas Lejanas, sino en otro lugar de la Tempestad. Incluso comenzaron a circular rumores de que los llamados Herejes de la Media Luna habían comenzado a construir su propio Reino, el Palacio de Azahar, en un lugar oculto de las profundidades de la Tempestad.

Los conflictos comenzaron en Oriente Medio, donde el Imperio

de Estigia se alzaba sobre las antiguas civilizaciones de Israel, Asiria y Babilonia. Los espíritus del Palacio de Azahar atacaron varias ciudadelas en Damasco, Jerusalén y Alejandría, y consiguieron algunas victorias, pero las legiones estigias reaccionaron con rapidez y contraatacaron, recuperando los territorios perdidos. La guerra se extendió como la pólvora hasta la Tierras de las Sombras de Hispania, donde los Herejes de la Media Luna se hicieron fuertes y atacaron las fortalezas de los Pescadores. La reacción de estos últimos no se hizo esperar: con la aprobación de Caronte crearon sus propios caballeros, imitando a los Equites de Estigia. Fueron los primeros Cruzados, aunque no recibirían este nombre hasta siglos más tarde.

LA EDAD MEDIA

El período medieval fue para la Hispania de las Sombras particularmente agitado. Caronte se inspiró claramente en el sistema feudal de los reinos europeos para instalar un régimen semejante en el Inframundo, lo que constituyó la configuración de la Jerarquía, con Caronte y los Señores de la Muerte en la cúspide, seguidos por las Legiones y Caballeros y los Barqueros fieles al Emperador de Estigia. La posición más baja era la de los denominados Siervos, atados con cadenas de acero estigio, utilizables como esclavos o pago en especie.

Paralelamente Caronte también comenzó a organizar la sociedad estigia en Gremios, que servían para controlar el uso de las habilidades y poderes fantasmales. Los Gremios se situaban justo bajo las Legiones y Caballeros.

En Hispania las batallas de la Reconquista dejaron miles de muertos, tanto cristianos como musulmanes, que pasaron a formar parte de la Jerarquía. Sin embargo, las divisiones por cuestiones de fe seguían siendo fuertes tras la muerte. Dentro de Estigia los conflictos entre cristianos y musulmanes eran frecuentes, y en las Tierras de las Sombras los Pescadores y los Herejes de la Media Luna continuaban con las rencillas que habían iniciado en vida.

Los Pescadores contaban con el apoyo de las Legiones de Estigia, mientras que los Herejes de la Media Luna incluyeron entre sus filas a varios poderosos Renegados que se habían opuesto al Reino Oscuro de Hierro desde la Antigüedad, fantasmas de los reinos conquistados por Roma, como Israel, Egipto, Cartago y otros.

Sin embargo, finalmente fueron los Pescadores quienes se impusieron sobre los Herejes, gracias sobre todo a la ayuda de Estigia. Paralelamente, mientras la Reconquista avanzaba en las Tierras de la Piel, el cristianismo recuperaba posiciones en la Hispania de las Sombras. Los Herejes de la Media Luna fueron desterrados y perseguidos, y los supervivientes que no terminaron en las forjas de almas se ocultaron en Moradas y refugios en las profundidades de la Tempestad.

Los Pescadores y sus cultos eran la fuerza predominante en Hispania, en especial el Culto de los Huesos, creado por el profeta Términus, o los seguidores de Prisciliano, que creían en la reencarnación de las almas. Muchos de estos cultos realizaban sus prácticas en secreto, ya que algunas de ellas contravenían el Código de los Muertos establecido por Caronte. A medida que el poder de los Pescadores aumentaba, también lo hacía la desconfianza de los fan-

tasmas de Estigia.

En Hispania durante esta época fue visto por vez primera el enigmático Barquero conocido como Flauros el Babilonio, una misteriosa figura que vagaba por el Inframundo, ayudando a los fantasmas a enfrentarse a los servidores del Olvido. Flauros siempre había mostrado una posición ambigua frente a la política de Estigia, y era uno de los Barqueros que no se había opuesto al ascenso de Caronte como Emperador, aunque tampoco había mostrado una postura claramente a favor. En su pequeña barcaza de juncos, navegaba por el Río de la Muerte, actuando de forma individual e independiente.

Los conflictos en las Tierras de la Piel también fortalecieron a los Espectros, que azuzaron el odio entre los Animados. Gerión y sus esbirros crearon algunos cultos demoníacos en las Tierras de la Piel, utilizando a sus adoradores para fomentar la destrucción de la Reconquista y las luchas entre los mortales. Se dice que un grupo de hechiceros conocidos como la Llama Sombria fueron corrompidos por Gerión y sus aliados, provocando matanzas y saqueos en la Tierras de la Piel.

LOS PESCADORES

Muchos fantasmas quieren trascender más allá de su existencia en el inframundo, y los Pescadores ofrecen un Paraíso a quienes lo desea. Con sus barcos dorados navegan entre la Isla de los Lamentos en Estigia hasta la Costa Lejana donde se encuentra su Paraíso. Cualquiera dispuesto a demostrar su fe con una donación de riqueza o un período de servidumbre, recibirá su recompensa.

Desde sus inicios en los primeros siglos del cristianismo, cuando los primeros Pescadores regresaron de las Costas Lejanas predicando la existencia de un Paraíso, muchos fantasmas los han acompañado y abrazado su causa, convirtiéndose en una presencia importante tanto en Estigia como en las Tierras de las Sombras, aunque a medida que ha aumentado su número y su poder a sus filas también se han unido fantasmas más interesados en la riqueza y la fe que en la devoción religiosa.

En la península ibérica los Pescadores disponen de varias colonias, siendo la ciudadela fantasmal de Toledo su principal fortaleza. Muchos también acuden a los campos de batalla de la reconquista, buscando las almas de quienes mueren por la causa de la cruz. Aunque no obstaculizan el trabajo de los segadores de Estigia, muchos "agilizan" el proceso tomando a varios fantasmas recién salidos de su Crislida bajo su tutela.

ARTÍCULOS DE FE

La doctrina de los Pescadores enseña que las Tierras de las Sombras son un purgatorio, un lugar de preparación donde las almas deben prepararse para alcanzar el cielo, y que ellos han encontrado su localización en el inframundo. Cualquier fantasma que se considere preparado para abandonar las Tierras de las Sombras, puede viajar con los Pescadores y llegar hasta su Paraíso. Aunque no discuten ni niegan la existencia de otras Costas Lejanas, los Pescadores sólo están interesados en la suya. Ninguna otra Costa Lejana ha generado un grupo tan poderoso dedicado a ella.

La misión de los Pescadores es paradójica, renunciando a su sal-

vación para poder salvar a los demás. Si fuera suficiente con viajar al Paraíso, entonces el grupo no existiría. Entre ellos existen muchas razones para compartir el don que han recibido, mientras que otros creen que deben hacer penitencia por los pecados que les atormentan, y además algunos Pescadores tienen relaciones con las Tierras de la Piel que desean mantener. También hay Pescadores sin fe en la promesa del Paraíso, y prefieren buscar recompensas en el inframundo.

LAS HERRAMIENTAS DE DIOS

Existen tres grandes divisiones entre los Pescadores: Peregrinos, Caballeros Cruzados y Obispos de la Muerte. La mayoría de los Pescadores pueden ser identificados por sus vestiduras. Los Peregrinos llevan largas túnicas sencillas. Los Caballeros Cruzados llevan tabardos con el símbolo del pez o de la cruz. Los Obispos de la Muerte por lo general llevan sotanas negras o algún otro tipo de vestiduras clericales. Durante las persecuciones romanas contra los cristianos utilizaban el símbolo del pez para marcar lugares secretos de reunión e identificarse entre ellos.

Se dice que todos los **Peregrinos** están destinados a llegar al Paraíso, pero algunos recorren caminos más largos que otros. Para demostrar que tienen la fe suficiente para viajar en un Barco de Oro, un Peregrino debe realizar algún tipo de sacrificio. Algunos pagan su precio con Reliquias u Oboli, mientras que otros lo pagan sirviendo a los Pescadores durante un período determinado de tiempo. Los Peregrinos que saben comerciar pueden practicar para pagar su pasaje. Los Peregrinos que son eruditos pueden copiar documentos o actuar como sacerdotes, y siempre se necesita tripulación para los Barcos de Oro. Los Peregrinos especialmente hábiles pueden ser animados a permanecer en su posición y demorar el fin de su viaje por el bien mayor, o unirse a las filas de los Caballeros Cruzados o de los Obispos de la Muerte; resulta sorprendente cuántos aceptan la oferta.

Los **Caballeros Cruzados** protegen los intereses de los Pescadores actuando como guardias de los Peregrinos, los templos y los Barcos de Oro. Aunque los Caballeros Cruzados carecen de un código establecido de conducta, sirven como ejemplo de la buena voluntad de los Pescadores hacia todos los fantasmas, y se espera que se comporten correctamente. Parte de sus deberes consisten en acudir en ayuda de los fantasmas que están siendo atacados por esclavistas, Espectros y otras amenazas similares.

Los **Obispos de la Muerte** satisfacen las necesidades espirituales de sus compañeros Pescadores y viajan de Necrópolis en Necrópolis buscando Peregrinos. Los Obispos de la Muerte tienden a realizar tareas demasiado importantes para dejarlas en manos de un Peregrino, y custodian los secretos más valiosos del grupo. Los Obispos de la Buena Muerte pueden llevar fe a un fantasma carente de ella y acudir en ayuda de aquéllos atormentados por la duda.

El **Arzobispo**, la autoridad suprema de los Pescadores en el Mundo Subterráneo, dirige a los Obispos de la Muerte y a los Caballeros Cruzados, y actúa como representante de los Pescadores ante Caronte y la Jerarquía. Se dice que el Arzobispo actual tomó el timón del primer Barco de Oro después de que el timonel des-

apareciera en un ataque Espectral y llevó el barco al puerto de las Costas Lejanas sin tener ninguna experiencia pilotando el barco. Hoy el Arzobispo pasa la mayor parte de su tiempo enseñando a los Obispos de la Muerte más prometedores y a algún Caballero Cruzado ocasional, dejando las tareas menos importantes en manos de sus consejeros.

LOS TRAIADORES LEALES

Existe una subsecta de Pescadores, que se hacen llamar el **Traidor Leal**, que han decidido tomar el futuro político del grupo en sus propias manos. Creen que cualquier acción está justificada para alcanzar los objetivos de los Pescadores, aunque esas acciones rompan los principios más sagrados. Cuando un Pescador es invitado a unirse a los Traidores Leales se le dice que el grupo es una facción oculta que sólo responde ante el Arzobispo. Finalmente, se le cuenta la verdad, en cuanto se ha establecido que el potencial recluta es de suficiente confianza. Realmente los Traidores Leales sólo responden a su engañoso sentido de lealtad e importancia auto otorgada. En el momento en que los reclutas se han introducido en el mundo secreto de los Traidores Leales no pueden dar marcha atrás. La facción sólo responde ante sí misma, y sus miembros custodian celosamente sus secretos.

Por lo general los Traidores Leales no se encuentran en posiciones de poder y raramente son respetados por sus compañeros Pescadores. Según ellos, esto se debe a que sus verdaderas contribuciones son invisibles y no son reconocidas, pero la mayoría de los Pescadores aceptarían su expulsión si conocieran los métodos de los Traidores Leales. La colaboración con el resto de los Pescadores es la única fuente de autoestima de los Traidores Leales. Hasta el momento sólo unos pocos Pescadores ajenos a la facción conocen la existencia de los Traidores Leales, pero nadie ha decidido actuar contra ellos.

Las tácticas de los Traidores Leales son crueles, pero sólo actúan cuando consideran que es absolutamente necesario. Prefieren atacar indirectamente que de forma directa. Muchos Traidores Leales utilizan Red Vital combinada con Arcanoi relacionados con las Tierras de la Piel para atacar los Grilletes de sus objetivos. Los Traidores Leales también roban Reliquias de quienquiera que consideren indigno, que en la mayoría de los casos se trata de un no Pescador. Tienen cuidado de no robar Reliquias directamente a la Jerarquía, pero aparte de eso, no tienen escrúpulos con respecto a quien roban.

EL TRATADO DEL PARAÍSO

Originalmente los Pescadores esperaban que Caronte les rindiera tributo, pero se negó. El Arzobispo se reunió con Caronte y llegaron a un acuerdo conocido como el Tratado del Paraíso. A cambio de Reliquias, la Jerarquía enviaría a los Peregrinos potenciales a los Pescadores. Además de los detalles del acuerdo, el Tratado legitimaba a los Pescadores, permitiéndoles coexistir pacíficamente con la Jerarquía.

En realidad, ninguna de las dos partes cumple el Tratado tan bien como a la otra le gustaría. La Jerarquía no se esfuerza mucho en encontrar fantasmas para los Pescadores. En general sólo los fantasmas que buscan activamente a los Pescadores reciben algo de ayuda.

Además, existen miembros de la Jerarquía que a título individual sienten simpatía hacia los Pescadores y constituyen excelentes reclutadores y otros miembros que disfrutan desviando o manipulando a los fieles

Por otra parte, los Pescadores se quedan con Reliquias demasiado poderosas para la atea Jerarquía, o que pueden ser de más utilidad en manos de un Pescador, o en la protección de un Barco de Oro. Además, los Pescadores necesitan mantener su economía en orden para mantener sus templos, equipar a los Caballeros Cruzados y pagar a trabajadores para que realicen tareas que los Peregrinos no pueden realizar. Algunas veces algunas Reliquias que deberían entregarse a la Jerarquía terminan vendiéndose para llenar los cofres de los Pescadores.

Los lazos entre los Pescadores y la Jerarquía siempre han estado algo dañados. Por sí solos los Pescadores no representan una amenaza directa a la Jerarquía, pero con la ayuda de los Gremios o los Renegados podrían convertirse en una amenaza muy real. Los Renegados comparten la desconfianza de los Pescadores hacia la Jerarquía y sus métodos, pero poco más. Los Pescadores tienen lazos con algunos Gremios, especialmente los Heraldos, los Perdonadores y para sorpresa de algunos, los Juglares. Todas estas conexiones son lazos informales derivados del deseo de compartir y dominar un Arcanoi concreto, y de los secretos que los Pescadores comparten con sus compañeros y contactos en los Gremios.

EL TEMPLO DE LOS PESCADORES

La base central de la obra de los pescadores es el Templo. Es su fortaleza mejor protegida y el nexo de sus operaciones. Todos los viajes de los Pescadores a las Costas Lejanas comienzan en el Templo con una ceremonia para botar el barco y desconectar a los Peregrinos que parten de sus lazos con las Tierras de la Piel. El Templo es un edificio enorme, impresionante y con una hermosa fachada pública, para mostrar el poder y la amabilidad de los Pescadores. Como signo de confianza a Caronte, aunque no necesariamente sincero, el Templo carece de defensas aparte del grosor de sus enormes muros.

El Templo contiene una gran capilla rodeada por cuatro altas torres y unos modestos jardines. Dos de las torres están dedicadas al alojamiento de los reclutas y el servicio; la mayor parte del adiestramiento de los Peregrinos tiene lugar en esas torres. Una torre está dedicada a los Peregrinos que aguardan la marcha y otros visitantes especiales. Y otra torre constituye el alojamiento del Arzobispo y sus consejeros, así como la cámara de los tesoros más valiosos de los Pescadores. La capilla central está conectada a varios edificios secundarios, como una armería, establos y una bóveda donde se atesora el pago de los Peregrinos por su viaje.

Los Pescadores también mantienen una serie de fuertes en localizaciones clave donde los nuevos Peregrinos son reclutados y las Reliquias son almacenadas. Los potenciales Caballeros Cruzados y Obispos de la Muerte son entrenados y puestos a prueba en esos fuertes. Es posible para un Pescador tener una larga carrera y nunca haber visto ni el Templo ni un Barco de Oro. Los Pescadores tienden a construir sus fuertes en zonas donde el control de la Jerarquía es

débil o la población mortal tiene una fuerte creencia cristiana. La mayoría de los fuertes disponen de un Obispo de la Muerte para coordinar el reclutamiento en la zona y un Caballero Cruzado al cargo de las defensas del fuerte.

En la Hispania de las Sombras los Pescadores han construido bastantes fuertes, encontrándose los principales situados en Toledo, Zaragoza y Córdoba.

UN INFIERNO EN EL PARAÍSO

No todas las Costas Lejanas son paraísos. Algunos de esos lugares son burlas y parodias, donde los fantasmas son torturados y donde el brillo de los ojos de los maestros no es una mirada gozosa, sino el brillo gélido del Olvido. Muchos de esos lugares han sido destruidos por los Barqueros, pero otros sobreviven para atrapar a los incautos con falsas esperanzas.

Uno de esos falsos reinos es el Paraíso de los Pescadores, que ha crecido a partir de unas pocas chozas de madera fantasmal azotadas por la Tempes-tad para convertirse en una blasfemia que desafía a la imaginación, donde ahora se encuentran cientos de miles, quizás millones de almas, bajo un gobierno totalitario basado en las primeras escrituras cristianas. Quizás las intenciones originales eran buenas, pero ahora es algo mucho más grande y mucho peor.

En el Paraíso el poder es controlado por una élite de poderosos fantasmas que afirman cumplir la voluntad del Elegido -que anteriormente gobernaba este lugar, pero se desconoce si se marchó, se corrompió con la mancha del Olvido o fue destruido con el paso del tiempo. Los autoproclamados Angélicos vigilan continuamente buscando cualquier señal de disensión o ruptura de la armonía.

Quiénes no obedecen las normas rígidas y advertencias de los Angélicos son arrojados al Sheol, un repugnante reino de obreros y forjas que sirven como Infierno para los Pescadores. En este terrible lugar Demoníacos Róidos por la Sombra trabajan para mantener el falso Paraíso. Quiénes se extravían sólo son torturados, pero los verdaderamente impíos -o considerados como tales- son transformados en objetos o -quizás más terrible- reformados mediante los Arcanoi de Moliar e Intimación. De hecho, se cree que los abismos del Sheol son el lugar donde nacen los Angélicos y Demoníacos -criaturas con aspecto de ángeles y demonios- que merodean por el inframundo.

El resultado es que las torturadas y "enderezadas" almas del Paraíso de los Pescadores son poco más que Zánganos, que imitan las emociones del gozo y la devoción entonando palabras vacías sin ningún tipo de fe. Si de alguna forma se muestran realmente gozosos o descontentos, son incapaces de expresarlo. Algunos fantasmas que miran a los ojos a estas criaturas entran de inmediato en Catarsis.

La gran mayoría de los viajeros transportados por los Pescadores se dirigen hacia un destino incierto, engañados por su propio orgullo. Por otra parte, los Barqueros que llegan hasta el Paraíso son amablemente rechazados, y la Sociedad del Remo comienza a desconfiar de lo que está ocurriendo, pero se limitan a observar sin decidirse a actuar.

LAS LEGIONES DE ESTIGIA

LA LEGIÓN SILENCIOSA

La mayoría, aunque no todos los miembros de esta Legión, fue-

ron víctimas del suicidio, el nivel máximo de desesperación, el rechazo total al deseo de vivir. También los mártires pueden quedar al amparo del Señor Silencioso, en especial si sus muertes (como la de Séneca) son causadas por su propia mano. Al escoger la vía de la muerte estos mártires esperan que su sacrificio pueda precipitar algún cambio. En Hispania la Legión Silenciosa es una de las más influyentes, compitiendo en poder con la Legión Sinistra y la Legión Descarnada, no tanto por el número de almas cosechadas, sino porque los Legionarios Silenciosos han conseguido maniobrar hacia posiciones de poder.

LA LEGIÓN DE LOS POBRES

Bajo el manto del Señor Mendigo se acogen quienes atravesaron la Mortaja sin conocer la causa de su muerte, pero La Legión de los Pobres también sirve como cajón de sastre y solución diplomática para los fantasmas cuyas muertes los calificarían para servir en más de una Legión. Se dice que el Señor Mendigo consiguió su título porque tenía que “mendigar” sus almas de los demás Señores de la Muerte. Por lo tanto, la Legión de los Pobres también es la más variada, y los legionarios están unidos únicamente por el factor común de la confusión de sus muertes.

La Legión de los Pobres en la Hispania de las Sombras se encuentra bastante poblada, no tanto porque muchas personas mueran sin saber la causa de la muerte, sino debido a que los roces entre la Legión Sinistra y Descarnada son frecuentes y la Legión de los Pobres suele ser una solución de compromiso. Por otra parte, los Legionarios de los Pobres suelen inclinar la balanza a su favor tentando a los nuevos Infantes con la promesa de encontrar a sus asesinos.

LA LEGIÓN ESMERALDA

La Legión Esmeralda está formada por todos los que murieron víctimas de accidentes o desastres naturales, proporcionando una gran diversidad, pues el azar y las fuerzas de la naturaleza no se preocupan del temperamento y las cualidades de los individuos. Debido a la naturaleza de muchos desastres naturales en los que suelen ocurrir hecatombes que terminan con familias y pueblos enteros, el Señor Esmeralda recluta a muchos fantasmas con pocos o ningún Grillete que los respalde como potenciales reclutas. En las Tierras de las Sombras de Hispania la Legión está dirigida por el Rey Esmeralda, el fantasma del rey Favila, que murió durante la cacería de un oso.

LA LEGIÓN SINISTRA

La Legión Sinistra es la más poderosa e influyente de la península ibérica, formada a partir de las almas que atraviesan la Mortaja siendo víctimas de la violencia. Aunque muchos de los Legionarios Sinistros son soldados, muchos también son víctimas civiles o no son precisamente violentos. Como es de esperar, en esta Legión son frecuentes las luchas intestinas, ya que con frecuencia los enemigos de una batalla llegan simultáneamente al inframundo y continúan luchando hasta que son separados. En algunos casos asesinos que han sufrido muertes violentas han terminado en las mismas Cohortes que sus víctimas. No sólo las batallas y saqueos proporcionan

almas para los cofres de la Legión, sino también víctimas de peleas y asesinatos premeditados.

LA LEGIÓN DE HIERRO

La Dama Pálida gobierna las almas de los que murieron por el peso de los años, pero que a pesar de tener una vida plena no desearon abandonar el mundo de los vivos en el momento de su muerte. En la Edad Oscura no son muchos los que consiguen llegar a una edad avanzada: la violencia del mundo y la enfermedad suelen acabar antes con sus vidas. A pesar de que muchos fantasmas creen que la Legión de Hierro está llena de viejos chochos y seniles, la mayoría traen consigo toda una vida de habilidades y talentos para su Legión. Sin embargo, la tiranía de la juventud perdura en el Mundo Subterráneo, y muchos de los miembros de la Legión de Hierro acuden a una Máscara para alterar su apariencia y recuperar su imagen juvenil.

LA LEGIÓN PENITENTE

La locura suele conducir a la muerte, y bajo el manto de la Dama Risueña se agolpan las víctimas de la locura en sus muchas formas. En ocasiones se han incluido entre sus filas a las víctimas de matanzas provocadas en los disturbios urbanos o en los saqueos de las ciudades, víctimas de una violencia innecesaria y descontrolada, aunque por lo general suelen terminar en las filas de la Legión Sinistra. También se incluyen en estos grupos a quienes mueren por enfermedades mentales y degenerativas. Sin embargo, es sin duda la Legión más desorganizada. La mayoría de los fantasmas Penitentes prefieren dedicarse a sus propios asuntos y tratar lo mínimo posible con el resto de las Legiones.

LA LEGIÓN DESCARNADA

La Legión Descarnada, bajo el gobierno del Señor Esquelético, que acoge a las víctimas de las enfermedades y el hambre, es sin duda la más numerosa e influyente en Hispania, compitiendo con la Legión Sinistra. En una época de medicina rudimentaria e higiene dudosa, las plagas se cobran muchas vidas nada más nacer, y llegar a la edad adulta puede suponer un desafío. El Señor Esquelético se muestra especialmente contento, preparándose ante la llegada de nuevas epidemias contra las que existen poca o ninguna defensa efectiva, y que provoca víctimas muy diversas: niños, adultos, ancianos, de todas las clases sociales.

LA LEGIÓN DEL DESTINO

A diferencia de las demás Legiones de Estigia, los fantasmas destinados a la Legión del Destino no comparten una causa común en su muerte. Lo único que califica a estos Sin Reposo es el hecho de que por alguna razón portan la marca de la Dama del Destino al entrar en el Mundo Subterráneo. Es imposible para los ajenos a esta enigmática Legión descubrir un denominador común entre sus miembros, aunque seguramente la Dama del Destino y sus servidoras conocen los motivos que llevaron a su elección. La mayoría de los miembros de la Legión del Destino permanecen vigilantes y silenciosos, y en España suelen ser individuos con un gran poder,

tanto manifiesto como potencial.

En Hispania el principal representante de la Legión es el Conde Don Julián, que se rebeló contra Rodrigo, el último rey visigodo, permitiendo el paso de los musulmanes a la península ibérica. Otros creen que el verdadero conde partió hacia su destino hace tiempo, y esta figura fantasmal es simplemente un cargo o una posición que ocupa un representante de la Dama.

LOS GREMIOS

ABOGADOS

Las Tierras de las Sombras de Hispania son uno de los principales centros de presencia de los Abogados, y los rumores sobre sus actividades -reales o imaginarias- a menudo circulan entre las diversas facciones fantasmales. Mientras que en otros lugares prefieren actuar con más discreción, los usuarios ibéricos de Intimación se muestran muy activos y arrogantes, comportándose como si fueran la nobleza del inframundo. Muchos fantasmas los acusan de provocar guerras a su antojo, o avivar las ya existentes, señalando al fanatismo de la reconquista como el fruto de sus actividades.

ALQUIMISTAS

En la península ibérica los Alquimistas han unido fuerzas con los Artesanos, manteniendo una estrecha alianza iniciada para intercambiar conocimiento, pero con el paso del tiempo ha adquirido una naturaleza política. La Necrópolis de Toledo es el fruto de la cooperación entre ambos Gremios, aunque no todos los usuarios de Flujo están satisfechos con los resultados de la alianza, temiendo que los Artesanos terminen absorbiendo a los Alquimistas.

ARTESANOS

Considerándose el primero entre los Gremios, los Artesanos son un grupo tradicionalista y orgulloso, que han desarrollado nuevos usos de sus Arcanoi. Desde la Necrópolis de Toledo se han extendido como una telaraña su influencia sobre la península ibérica, y ocupan posiciones respetadas en muchas Legiones, especialmente en la Legión Siniestra, donde se concentra el mayor número de los Maestros del Gremio.

FURIAS

Según leyendas apócrifas, el Arcanos de Ultraje surgió por primera vez en las Tierras de las Sombras de la península ibérica, convirtiendo la ira en un arma del inframundo. En cualquier caso, las Furias ibéricas forman bandas de guerreros peligrosos. Muchas de ellas forman parte de la Legión Siniestra y en vida murieron en los campos de batalla. Otras llevan su ira fuera del Imperio de Estigia, uniéndose a bandas de Renegados que siembran el terror y el caos a su paso.

HERALDOS

Un Gremio muy numeroso en la península ibérica, muchos Pescadores son usuarios de Argos y los Maestros conocen la forma de llegar a las Costas Lejanas. Sin embargo, los miembros del Gremio

se encuentran dispersos por todos los puertos y refugios de la Tempestad, dispuestos a ayudar a quienes se encuentran en apuros y a actuar como guías y mensajeros en el inframundo. Su presencia resulta especialmente numerosa en las ciudadelas costeras.

JUGLARES

Curiosamente, el Gremio de Juglares atrae a muchos miembros de la nobleza ibérica, con una presencia distinguida en las cortes de Estigia, y entre sus líderes se encuentran algunos Pálidos muy poderosos que controlan el Gremio con mano de hierro. El Rey Juglar, como se llama su líder en la península, se encuentra en la Ciudadela de Barcelona, donde mantiene una corte decadente que resulta todo un ejemplo para sus "súbditos" aduladores.

MÁSCARAS

Las Máscaras ibéricas presentan una fachada de respetabilidad inofensiva tejida con cuidado desde hace siglos, elaborando diversos complementos para las Legiones de Estigia y comerciando en las principales Moradas y Ciudadelas. Sin embargo, bajo esta fachada se encuentra un Gremio de espías y asesinos, que también exploran las profundidades del inframundo, vigilando los movimientos de los Espectros y actuando ocasionalmente para destruir a las principales amenazas.

MNEMOI

Los Mnemoi son uno de los Gremios más respetados en la península ibérica, en gran parte debido a que su líder, Almanzor, es uno de los consejeros apreciados del Emperador Caronte. Sin embargo, a pesar de los rumores que circulan de cuando en cuando, este fantasma no se trata de Almanzor, el general de los califas de Córdoba, sino de un gobernante musulmán caracterizado por sus decisiones justas. Los Mnemoi atesoran los recuerdos de otros fantasmas, permitiéndoles recordar u olvidar según sea necesario.

MONITORES

Los Monitores son un Gremio creciente y cada vez con más poder, utilizando el Arcanos de Red Vital para guiar a los fantasmas en el inframundo en compañía de los Heraldos. Se trata de un Gremio muy diverso y extendido, que se mueve tanto entre las élites de Estigia como entre las bandas de Renegados. La familia Aragón, desde la Ciudadela de Zaragoza, dirige los intereses de su Gremio, custodiando y protegiendo los Grilletes de otros fantasmas.

ORÁCULOS

Los usuarios de Fatalismo a menudo son clarividentes con pasado religioso, lo que suele aliarlos con los Perdonadores. Sin embargo, existe cierta división entre los Pálidos del Gremio, a menudo con orígenes paganos, y los Sin Reposo más recientes, surgidos de las filas del cristianismo. Las ruinas de Emerita Augusta, una poderosa Ciudadela en la Tempestad, es su principal base de poder en la península ibérica, aunque muchos prefieren convertirse en ermitaños solitarios, al margen de las grandes facciones fantasmales.

PERDONADORES

Los Perdonadores ibéricos tienen un gran número y poder, y se encuentran fuertemente organizados siguiendo una jerarquía religiosa similar a la cristiana, aunque de una forma más ecuménica, que incluye a miembros de otras religiones. Muchos Perdonadores también pertenecen a la facción de los Pescadores, aunque los miembros estigios del Gremio no están del todo conformes con sus motivos. Actualmente el Gremio es gobernado por el Hermano Tenaz, desde la Ciudadela de Santiago de Compostela, dirigiendo a sus subordinados para que ofrezcan sus servicios de Castigar a los demás fantasmas, combatiendo el Olvido donde lo encuentren.

SOÑADORES

Los Soñadores están organizados en una serie de bandas itinerantes que se dedican a recorrer la península ibérica ofreciendo sus servicios artísticos y otros más exclusivos. Las fiestas medievales a menudo son su lugar de encuentro, y a menudo las replican en el inframundo. Por este motivo muchos fantasmas consideran a los Soñadores inofensivos, sin tener en cuenta la telaraña de información y espionaje que han extendido por las Tierras de las Sombras.

TITIRITEROS

Los Titiriteros ibéricos han acumulado un gran poder durante siglos, ofreciendo sus servicios de manipulación de la voluntad de los vivos. De todos los Gremios, los Titiriteros son los que sufren una peor reputación, y en ocasiones se han alzado voces que han pedido ilegalizar el Gremio. Sin embargo, a pesar de su posición marginada en la sociedad fantasmal, sus servicios son demasiado valiosos para sus clientes como para prescindir de ellos, especialmente a la hora de interactuar con las Tierras de la Piel. Un secreto poco conocido es que los Titiriteros se dedican a crear Resucitados, pudiendo devolver a los fantasmas a la carne en la que vivieron, aunque los resultados no siempre son fiables.

TRASGOS

El caos sigue a los Trasgos por todas partes, provocando terror entre los vivos y alterando la sociedad fantasmal, y aunque la mayor parte del tiempo son ignorados, algo con lo que el Gremio está más que contento, también son requeridos en ocasiones para combatir a los Espectros y servidores del Olvido, o para mantener a los vivos apartados de determinados lugares valorados por los Sin Reposo. Otro motivo para la desconfianza es que muchos Trasgos ibéricos son de origen musulmán, y se dice que mantienen contactos con el Palacio de Azahar.

USUREROS

Los Usureros a menudo compiten constantemente con el Gremio de Monitores, tanto por motivos políticos como personales -se dice que uno de sus líderes tiene cuentas pendientes con la familia Aragón. Aunque no tan poderosos, los Usureros ibéricos disponen de bastante influencia, pero normalmente se encuentran a la defensiva. Su base principal se encuentra en la Ciudadela de Valencia,

aunque su telaraña de influencia se extiende por toda la península ibérica.

VIGILANTES

La capacidad de volver a caminar entre los vivos atrae a muchos fantasmas, aunque el Gremio procura tener cuidado con quienes usan el Arcanos de Materializar con motivos frívolos o para sembrar el terror entre los vivos. La principal facción del Gremio y la más respetada está formada por los Ángeles Custodios, que regresan a las Tierras de la Piel para ayudar a los vivos, salvándolos en ocasiones del peligro.

EL LAGO DE LAS TINIEBLAS

Ningún lugar es más temido en las Tierras de las Sombras de Hispania que el Lago de las Tinieblas, el enorme Nihil que se abre en el corazón de la península desde hace más tiempo de lo que cualquier fantasma puede recordar, habitado por Espectros de todas clases: Doppelgangers, Despojos, Apariciones, Desterrados y Niños Perdidos que de vez en cuando salen de sus profundidades para sembrar el terror en el inframundo.

Una vez traspasada la superficie de sus aguas oscuras como la tinta, se descende por un monstruoso cráter cuyas paredes parecen cubiertas de lava solidificada, entre las que asoman, colgando en un aparente equilibrio precario, ruinas y fortalezas de diferentes épocas, que alojan enjambres de Espectros. Finalmente, tras un descenso que parece durar una eternidad, en medio de las profundidades, que continúan descendiendo en la oscuridad infinita, se alza un ciclópeo pedazo de roca sostenido sobre la nada por cadenas de hierro.

Construido sobre esa roca, hundiendo sus cimientos como si se tratara de un tumor venenoso, se alza una especie de catedral de proporciones colosales, con muros de hierro negro cuajados de espinas, que, a pesar de las grietas y el aspecto de decadencia general, emite una patente aura de amenaza. En el centro de la Catedral, donde normalmente se encontraría el altar, se alza un enorme trono de hierro negro, donde se sienta el gargantuesco gigante Gerión, el Malfeo. Su piel escamosa, sus tres ojos encendidos como brasas, sus fauces llenas de colmillos y sus tres cuernos le proporcionan un aspecto aterrador, y no obstante, ésta es sólo la más conocida de sus máscaras.

El trono de Gerión se encuentra suspendido con cadenas, de igual manera que la construcción, sobre un pozo abierto que comunica con el Abismo. Nadie jamás ha visto el fondo, aunque se dice que comunica directamente con el centro del Laberinto, el Vacío, donde nacen todos los Maelstroms.

LA SANTA COMPAÑA

En Galicia existen muchas leyendas e historias sobre fantasmas y apariciones, pero sin duda, ninguna es tan popular ni ha calado tan hondo en el folklore gallego como los mitos referentes a la Santa Compañía. En Galicia se ha dado el nombre de Santa Compañía al cortejo de fantasmas y difuntos que recorre los campos y se hace visible únicamente en determinadas épocas del año o a determinadas personas. Abundantes testimonios, tal vez miles, incluso en fecha tan reciente como la presente década, aseguran haber

presenciado el paso de una procesión de figuras envueltas en sudarios, de aspecto tétrico y cubiertas con capuchas, precedidas por un individuo pálido, que parece ser el dirigente, portando una cruz de madera. La fantasmal comitiva se mueve en el más absoluto silencio, despidiendo un fuerte olor a cera quemada. Se afirma que si se detiene ante una casa determinada esto podría significar la muerte de uno de sus habitantes. En ocasiones se han visto formando parte del desfile personas vivas, pero que de una u otra manera, morirán a los pocos días.

Según los lugareños, no todo el mundo tiene la facultad de ver a la Santa Compañía, y tal capacidad sólo la tendrían unos cuantos individuos especiales. Sin embargo, aún en nuestros días, es difícil encontrar pueblo o aldea gallegos donde no exista un testigo de estas insólitas apariciones.

En el Mundo Subterráneo, la Santa Compañía o Compañía Sagrada es un antiquísimo culto que se encontraba presente en el Inframundo galaico desde época prerromana, y que posteriormente adoptaría tradiciones cristianas. Sin embargo, a finales del siglo IV las creencias del culto fueron prácticamente definidas, sobre todo gracias a la influencia de Prisciliano, un fantasma que en vida había sido ejecutado porque su doctrina se desviaba de la ortodoxia cristiana oficial. Antes de desaparecer, en algún momento poco antes del año 800, realizó una serie de profecías, afirmando que algún día volvería a reencarnarse en el mundo de los vivos para abrir las puertas del Inframundo y permitir que los muertos se alzaran.

Los fantasmas de la Compañía Sagrada creen en la reencarnación de las almas, formando pequeñas comunidades o cofradías, distribuidas por las Tierras de las Sombras, sobre todo en el noroeste de la península ibérica. La Necrópolis de Santiago de Compostela se encuentra bajo su control, así como otras ciudadelas menores, e incluso han tomado el control de pueblos abandonados.

La principal tradición de la Compañía se basa en el reclutamiento de sus adeptos. Mediante ciertos rituales predicen el momento en que varios mortales atravesarán la Mortaja, y normalmente hacen acto de presencia en los días y noches previos a su fallecimiento, y en ocasiones su presencia ha sido avistada. Otra de sus costumbres es la Encarnación comunitaria. Mediante otros rituales, los fantasmas de la Compañía Sagrada son capaces de entrar en las Tierras de la Piel poseyendo conjuntamente a un mortal, que se convierte en el "guía" de los cofrades, sosteniendo una cruz mientras los fantasmas lo siguen en procesión.

Normalmente realizan esta procesión cuando necesitan de alguna forma advertir a los vivos o proteger sus Moradas, sin embargo, este ritual tiene un gran riesgo para los mortales, muchos de los cuales acaban muriendo debido a la exposición prolongada a las energías del Inframundo. Curiosamente, los propios mortales han encontrado formas de interferir en el ritual, bien consiguiendo pasar el testigo de la Encarnación a otros, o creando círculos o fórmulas populares de protección, que sorprendentemente surten efecto en los lugares sagrados.

HADAS

LA FORMACIÓN DEL MUNDO

Mucho tiempo antes de la llegada de la humanidad, el Ensueño y el universo eran uno y las hadas vagaban libremente, o por lo menos eso es lo que dicen, pues ni siquiera ellas están muy seguras

sobre cuáles fueron sus orígenes, y como la humanidad, a menudo deben confiar en su fe. Según sus propias creencias, fueron ellas quienes dieron forma al mundo que conocemos.

Los Primogénitos, conocidos en otros lugares como Primonatos, Primeros Nacidos, Tuatha de Danaan y nombres similares, se dieron forma a sí mismos mediante las Nieblas del Ensueño, la magia que existía antes de la formación del mundo. Estas criaturas moldearon las Nieblas y crearon hogares en los que habitar. Y por su voluntad aparecieron el aire, el agua, el fuego, la tierra, la luz, la oscuridad y cosas formadas de distintos elementos y que eran más que esos elementos solos.

A medida que los Primogénitos daban forma al mundo también se daban forma a sí mismos, impulsados por sus propios deseos y personalidades. Algunos preferían vivir en lugares cálidos y luminosos, mientras que otros preferían enterrarse bajo las montañas, otros recorrían los cielos y nunca tocaban el suelo. Los que tenían mentalidad similar se unieron, y se dispersaron por todo el mundo, y así comenzó la Creación.

En un rincón del mundo del Oeste dos poderosos Primogénitos se convirtieron en reyes. Uno era un espíritu de la luz, terrible y hermoso con el poder del día; el otro era un espíritu de la oscuridad, terrible y hermoso con el poder de la noche. Durante un tiempo más allá del tiempo lucharon el uno contra el otro, pero como suele ocurrir en estos casos, finalmente la lucha se convirtió en costumbre, la costumbre en ritual y finalmente en un motivo para estar juntos. Y del amor entre ambos surgió el Primer Reino.

EL REINO DEL SOL Y DE LA LUNA

El Rey del Día y la Reina de la Noche (¿O fueron la Reina del Día y el Rey de la Noche?) tomaron forma y se convirtieron en gobernantes de una tierra próspera y feliz. Sin embargo, ellos y sus vasallos no eran las únicas criaturas sintientes del reino. No toda la magia había sido tejida por los Primogénitos, y en algunos rincones las Nieblas tomaron forma propia, mezclándose con el entorno de una montaña, un estanque, un rayo, una brisa y otros fenómenos naturales que cobraron vida. Los Primogénitos dieron nombre a estas criaturas y las llamaron Inanimae, Inanimados, Elementales o Naturales.

Aunque en otros lugares los Primogénitos y los Inanimae fueron a la guerra o se distanciaron, en el Reino de la Luna ambos pueblos llegaron a una serie de acuerdos y alianzas, y la colaboración fue de provecho para todos, ya que, debido a su conexión natural con el mundo, los Inanimae poseían gran poder. El Reino del Sol y de la Luna creció y en su sabiduría sus reyes concedieron dominios a sus vasallos para que los gobernaran en su nombre.

Elementales de la Tierra y la Vegetación crearon el País del Este.

Elementales del Fuego y la Luz crearon el País del Sur.

Elementales del Viento y la Sombra crearon el País del Oeste.

Elementales del Agua y el Frío crearon el País del Norte.

Y desde el centro del reino, en la Ciudad del Sol y de la Luna, los reyes gobernaron en armonía a sus súbditos Primogénitos e Inanimae.

Pero el mundo no estaba destinado a permanecer en armonía

para siempre. Y algo ocurrió. Algo que rompió esa armonía, algo tan terrible y poderoso que provocó la desaparición del Reino del Sol y de la Luna. Quizás el Rey y la Reina volvieron a enfrentarse. Quizás los Primogénitos y los Inanimae se enfrentaron, pero la magia desatada significó el final del Primer Reino. Hoy nadie sabe qué ocurrió.

Y sin causa aparente, surgió la vida.

LOS REINOS DE LAS ESTACIONES

Tras la desaparición del Reino del Sol y de la Luna siguió un período de oscuridad. Los distintos países del reino comenzaron a luchar entre ellos, mezclándose y rompiéndose la armonía de manera irreversible. Primogénitos e Inanimae lucharon entre ellos, pero ningún país consiguió imponerse sobre los demás. Tras siglos, quizás milenios, de guerra, el Pacto de las Estaciones creó los Cuatro Reinos sobre las ruinas de los países del Sol y de la Luna.

El mundo había cambiado mucho durante la guerra. Aunque en principio Primogénitos e Inanimae habían luchado entre ellos, al final del largo conflicto las diversas facciones se habían mezclado en los distintos reinos, y ya no luchaban por sus orígenes, sino por sus territorios.

Mientras tanto la vida se abría camino con la aparición de animales y plantas. Las Hadas estaban sorprendidas por aquellas criaturas nuevas, que escapaban a su control y su entendimiento. La humanidad en especial fascinaba por completo a las Hadas, a medida que los humanos se extendían por los Cuatro Reinos, y algunos duendes se asustaron y trataron de exterminarlos. Sin embargo, otras Hadas sentían curiosidad por ellos y los protegieron, ayudándolos a sobrevivir. Sin embargo, nada sorprendió más a las Hadas que la primera vez que la sangre feérica y la humana se mezclaron, dando origen al primer Mestizo: el Changeling.

No era como los Changeling de estos días, pero una vez dado el primer paso, otros lo siguieron. Muchos hombres y mujeres enloquecieron por el poder que se desbordaba en su interior, o fueron esclavizados para saciar los caprichos de los señores de las Hadas. Muchas historias de semidioses son sin duda reminiscencias de la aparición de los primeros Mestizos.

En la Tierra de las Estaciones las Cortes de la Primavera, el Verano y el Otoño acogieron a los primeros Changelings en mayor o menor medida, pero las Hadas del Invierno los rechazaron por completo, considerándolos abominaciones y destruyeron a cualquier Mestizo que se adentrara en sus dominios, aunque esta actitud radical se moderó con el tiempo.

Pero no todas las Hadas se mostraban crueles hacia la humanidad. Algunos, como las Salamandras y los Elementales de Fuego, se sentían fascinados por los humanos hasta el punto que compartieron con ellos el secreto para dominar el fuego.

EL REGRESO DE LA GUERRA

Aunque las primeras guerras entre las Hadas habían sido por cuestiones de origen, en la Tierra de las Estaciones comenzaron a producirse roces entre los reinos. El recuerdo de la gloria del Primer Reino inflamaba los corazones de muchos señores de las Hadas, que soñaban con imponerse sobre sus compañeros. Pero no pudo ser. De

vez en cuando se formaban alianzas, por lo general entre el Reino de la Primavera y el Reino del Verano, lo que a su vez provocaba que el Reino del Otoño y el Reino del Invierno estrecharan lazos.

El comienzo de las hostilidades se extendió por los reinos de toda Europa, y su origen es una cuestión de debate, pero parece que el destino de la humanidad fue la chispa que inició el conflicto. Los humanos eran cada vez más numerosos y eran capaces de moldear y cambiar el mundo con sus manos, y lo más importante, habían aprendido a dominar el fuego. Cuando se encontraban con hadas y duendes, solían sentir terror hacia lo desconocido.

Utilizando el fuego los humanos arrasaron muchas tierras de las Hadas, y lo que es peor, moldearon la naturaleza que los rodeaba, haciendo aparecer a los primeros Inanimae artificiales. Hubo una reunión a la que asistieron representantes de los Cuatro Reinos, pero cada uno tenía un plan diferente. El Rey del Invierno pedía la destrucción de toda la humanidad; la Reina de la Primavera decía que los humanos no merecían semejante castigo; el Rey del Verano decía que las Hadas debían gobernar a los humanos para que no causaran más daño, y la Reina del Otoño mostraba curiosidad ante lo que los humanos habían conseguido. Al principio intentaron crear una forma ordenada de gobierno, en la que cada Reino gobernaría durante una estación del año, pero finalmente la guerra terminó estallando. Aunque nadie sabe cómo ni quién comenzó las hostilidades, puede hablarse de cierta progresión, con una escaramuza aquí, un asesinato allá, y finalmente el Rey del Verano ordenó reunir sus ejércitos.

Casi inmediatamente después del comienzo de la guerra, las Hadas se dieron cuenta de que destruirían el mundo si lo utilizaban como campo de batalla. Nadie quería vencer para conseguir un yermo, pero ninguno de los Reinos deseaba dejar a potenciales reclutas y soldados al cargo, de modo que acudieron a los líderes de la humanidad y les hicieron pronunciar una serie de Juramentos ante los verdaderos dueños del mundo. Los Juramentos eran sutiles, pero en esencia pedían a los humanos que desempeñaran ciertas tareas, y a cambio las Hadas los protegerían de los efectos de la guerra. Sin embargo, los Juramentos también se convirtieron en moneda de intercambio, ofreciendo protección a los humanos a cambio de su ayuda. Al final la Guerra de las Estaciones también terminó manchando el mundo de los humanos. ¿Quién sabe cuántas guerras y conflictos entre tribus y pueblos humanos fueron provocadas para decidir conflictos entre hadas y duendes?

LA GUERRA EN LA TIERRA DE LAS ESTACIONES

Con la Guerra de las Estaciones el mundo cambió hacia una nueva etapa en su Historia. Todavía era una época de mitos y leyendas, pero comenzaron a aparecer las primeras señales de la Racionalidad, que terminaría convirtiéndose en un problema para las Hadas.

Amaltea, la Reina de la Primavera, era la mayor de los monarcas de los Cuatro Reinos. Vivía en la Isla de los Pájaros, una fortaleza feérica situada en lo que hoy son las islas Baleares. Un terremoto bajo el mar destruyó la fortaleza en los primeros tiempos de la gue-

rra, aunque todavía hoy sigue siendo un santuario para las hadas.

Hacia el siglo VIII a.C. se tiene noticia de Tarsis, la Ciudad de Plata, situada en algún lugar de la desembocadura del río Guadalquivir. Según cuentan las leyendas, Argentos, el Rey del Verano, tenía su capital en esa ciudad, que terminaría siendo abandonada por los estragos de la guerra siglos después.

Ónice, el Rey del Otoño, vivía en el Bosque de los Muertos, una arboleda sagrada donde los sacerdotes de la humanidad realizaban sangrientos sacrificios. El bosque se encontraba en algún lugar al oeste de la península ibérica, pero sus moradores cayeron durante la guerra y nadie ha podido localizarlo desde entonces, aunque se lo considera un lugar terrorífico.

Mari, la Reina del Invierno, gobernaba sus dominios desde las cavernas de Amboto, en el norte de la península. Legiones de elementales de Piedra, Fuego y Aire seguían sus órdenes, junto con poderosos señores feéricos capaces de convertirse en lobos, un poder que posiblemente compartieron con ella las Bestias de la Luna con las que se había aliado.

Los humanos no fueron los únicos que se involucrarían en la guerra, pues las Hadas también tomaron aliados entre los Pueblos de la Noche, especialmente las Bestias de la Luna, animales que podían tomar forma humana y con gran poder. Según se dice, el Reino de la Primavera se alió con Jabalí, el Reino del Verano con Toro, el Reino del Otoño con Oso y el Reino del Invierno con Lobo. Las Bestias de la Luna combatieron entre ellas, pero fue Lobo quien ganó.

Durante la Guerra de las Estaciones los humanos también descubrieron, sin duda ayudados por un incauto señor feérico, el Secreto del Hierro, un hecho que marcó la División entre el mundo de las Hadas y la humanidad. Los humanos aprendieron a forjar armas de hierro, que utilizaron contra las Hadas, y se convirtieron en una amenaza, pero enfrascados en el fragor de la guerra, nadie se detuvo para hacer algo. Siglos más tarde un Señor de las Hadas enseñaría a los humanos a forjar el acero, un material mucho más útil para las guerras humanas y menos peligroso para las hadas, de modo que abandonarían el hierro.

EL FIN DE LA GUERRA

Después de la Batalla de la Piedra, en torno al siglo IV, las hostilidades cesaron poco a poco. Los reinos trataron de reconstruir las pérdidas y curar las heridas. La Guerra de las Estaciones había provocado que los Reinos de la Primavera y el Verano estrecharan lazos entre ellos y lo mismo hicieron los Reinos del Otoño y el Invierno. Las Cortes celebraron un consejo y llegaron a un acuerdo, marcando el ciclo de las estaciones como frontera del dominio de unas cortes sobre otras.

Los humanos también se encontraban en decadencia. El más próspero de sus Imperios amenazaba ruina, siendo presionado en sus fronteras, y poco después cayó en pedazos que las Hadas recogieron. El número de Changelings aumentó, al igual que los Juramentos entre los humanos, que buscaban protección desesperadamente frente a los estragos del hambre, la guerra y la plaga.

Durante la Edad del Viaje, como fue conocido este período, se mantuvieron las comunicaciones entre Hadas y humanos. Los hu-

manos Encantados y sus señores viajaban por los mundos del Sueño siguiendo sus caminos. Muchas de las grandes leyendas de la humanidad surgieron durante esta época, el resultado de la mezcla de historias de humanos y Hadas.

Sin embargo, el principal problema durante este período lo constituyó la expansión del cristianismo entre los humanos. Las iglesias y las cruces aparecieron en las tierras de hadas y duendes, y la mayoría de las Cortes no supieron ver la amenaza, ocupadas con sus conflictos. Pronto varios santuarios donde los humanos bailaban con las hadas en las noches de luna fueron abandonados, y muchos Juramentos fueron olvidados o rotos. Otras criaturas, como las brujas y las Bestias de la Luna, aprovecharon la debilidad de las hadas para apoderarse de sus territorios.

La Guerra de las Estaciones terminó en los Cuatro Reinos de la península ibérica con cambios en los gobernantes. El Rey Argentos del Verano fue el primero en caer, defendiendo Tarsis en el siglo IV a.C.. La Reina Amaltea de la Primavera fue asesinada mediante el veneno y la traición en el siglo I a.C., cuando parecía que el Reino de la Primavera conseguiría gobernar sobre toda la Tierra de las Estaciones. Sus sucesores defendieron el reino, aunque tuvieron que renunciar a muchos de los territorios que habían conquistado.

Mención especial merece la Reina Lupa o Luparia, esposa del Rey Ónice del Otoño, que murió destruida por los humanos que se convirtieron al cristianismo en el siglo I y la arrojaron al mar, mientras que otros dicen que el Frío del hierro consumió su reino, que terminó hundiéndose en las aguas. El Rey del Otoño tuvo que enfrentarse a sus enemigos en solitario.

El Rey Ónice del Otoño y la Reina Mari del Invierno, se convirtieron en los últimos poderes en liza y las guerras se trasladaron al norte de la Tierra de las Estaciones. La batalla final tuvo lugar durante la llegada de los invasores germanos, en algún momento a principios del siglo V. Tuvo lugar en las tierras del Sueño, por lo que no trascendió entre los humanos.

LA BATALLA DE LA CORONA DE LAS ESTACIONES

Todos estaban convencidos de que el vencedor de la batalla se convertiría en rey único de la Tierra de las Estaciones, pues no sólo participaron los reinos del Otoño y del Invierno, sino que otros reinos enviaron sus legiones en un intento de influir en el resultado de la guerra. El Rey Marte del Verano se alió con Ónice. Sin embargo, la Reina Iris de la Primavera se mostró más reticente, y su ayuda fue testimonial, aunque sus emisarios se encontraban en ambos bandos.

El ejército de la Reina Mari del Invierno se encontraba en inferioridad numérica, pero allí habían acudido los lobos de fuego de Aralar, los Culebros, los Gauekos, las hermosas Amilamias, los Odei que cabalgan los truenos, los Etxajaun que vigilan las casas de los humanos, e incluso los bromistas Gorri Txikis, Iratxos e Iditxas; las Lamiñas y los Mairuk, que se alimentan de carne humana, y una hueste de dragones dirigida por el feroz Herensuge, el de las Siete Cabezas. Y la Reina Mari no estaba sola, acompañada por las Xanas y Náyades de las fuentes astures y cántabras, que acudieron con sus servidores.

El Rey Ónice del Otoño tenía el ejército más grande y diverso: Los Urcos, los sabuesos del agua, los Canouros, los Trasnos, Diaños de los bosques, Enanos, Lumias y Mabulas. También había soldados traídos de otros lugares, como los Mariños enviados por el Rey Duio del Mar; Duendes y Camuñas del Reino del Verano, e incluso criaturas más exóticas como las Estrigas, el Pueblo Lechuza; Mantícoras y Grifos traídos de reinos lejanos. Y allí aparecieron héroes de renombrada fama, como Fatuo, el Duque de los Fuegos que Bailan; Tetramanus, el Gigante de los Cuatro Brazos y otras criaturas que hoy son sólo nieblas de las leyendas y los mitos.

Los mercenarios del Reino del Verano fueron los primeros en atacar, pues su odio por los Pueblos del Invierno es sobradamente conocido. El Rey Ónice desplegó a sus ejércitos y de entre sus filas surgieron varias Bestias de la Luna que también se habían unido a la guerra, como el Pueblo de los Gatos. La Reina Mari respondió al movimiento de tropas invocando una terrible ventisca con su magia, fortalecida por sus aliados Odei. El primer choque de los ejércitos se prolongó durante días, o quizás semanas o años. El tiempo es voluble y caprichoso en el mundo del Sueño.

Los ejércitos del Otoño avanzaron en el campo de batalla, haciendo retroceder a los soldados del Invierno, y en ese momento el Rey Ónice cambió su aspecto y se infiltró entre las filas enemigas con un cuchillo de hierro para matar a la Reina Mari. Su plan había sido cuidadosamente preparado y unas Meigas de Gallaecia le habían dado un elixir que lo cubriría con el aspecto adecuado según quien lo mirara.

Pero el Rey Ónice no llegó a alcanzar a la Reina Mari. Cuanto la tuvo a la vista, una flecha perdida -o quizás no tan perdida- lo alcanzó en la espalda, hiriéndolo de muerte y el hechizo se rompió en medio de las filas enemigas. Los Mairuk se apresuraron a cortarle la cabeza y la levantaron en medio de rugidos de triunfo.

Desmoralizados, los ejércitos del Otoño se mantuvieron a la defensiva durante un tiempo, hasta que finalmente tocaron retirada. Habían sufrido graves pérdidas, pero consiguieron retirarse con orden. La Reina Mari los dejó marchar, conservando la cabeza de su rival como trofeo, y consiguiendo la victoria en la Guerra de las Estaciones.

Aunque sus súbditos la apremiaron para que impusiera su hegemonía sobre las demás hadas de la Tierra de las Estaciones, la Reina del Invierno no hizo nada. Se limitó a sonreír y regresó a sus dominios, y en general permitió que tanto sus enemigos como sus aliados continuaran ocupándose de sus asuntos, de la misma manera que hacía ella dentro de las fronteras de su reino.

LA EDAD MEDIA

Tras la Guerra de las Estaciones, las Hadas descubrieron que ya no podían controlar las visiones de los hombres. Ahora se encontraban ligadas a sus sueños, marcando el comienzo de la División. Hadas y Duendes comenzaron a parecerse más a los reflejos de los sueños de la humanidad, y de manera consciente o no, comenzaron a imitar la sociedad de los humanos. Los Señores de las Hadas se convirtieron en reyes, duques y caballeros feudales, y las cortes de las Hadas se convirtieron en reinos medievales. Algunas Hadas

comenzaron a construir defensas mágicas para protegerse de los sueños de los humanos y utilizaron su magia para proyectarse más allá del mundo de la humanidad y que sus sueños no pudieran afectarles. Sin embargo, el remedio fue peor que la enfermedad y las tierras de hadas y humanos se separaron cada vez más.

El cristianismo extendió su influencia cada vez con mayor fuerza, eliminando cualquier elemento sobrenatural ajeno a la fe cristiana. Cuando los feudos de las Hadas no se marchitaban o eran afectados por la presencia de las iglesias y los sacerdotes, los propios lugareños eran azuzados contra los "servidores del Diablo" con horcas y antorchas. Muchos Señores de las Hadas se retiraron cada vez más hacia el mundo del Sueño, aislándose o limitando el contacto a determinados lugares u ocasiones, como la Noche de San Juan. Durante esta época todavía no existía un nombre definido para la insidiosa influencia que marchitaba los reinos de las Hadas, pero algunas comenzaron a referirse a ella en temerosos susurros como la Telaraña, la Nada, el Frío, la Banalidad.

En los Cuatro Reinos de la Tierra de las Estaciones llegaron los invasores germanos, y con ellas otras hadas llegadas de más allá de los Pirineos. Sin embargo, la invasión más importante se produjo en el siglo VIII, con la llegada de los musulmanes del Norte de África. Después de la guerra, el Reino del Verano había quedado muy debilitado y las Hadas del Verano llegaron a un acuerdo con sus aliados de la Corte de la Rueda del Desierto, gobernados por una sultana llamada Sarai Oba, que ambicionaba convertir la Tierra de las Estaciones en su reino. Con la ayuda de los Pueblos del Verano y su propio ejército, invadió la península ibérica y sometió rápidamente a los Reinos de la Primavera, el Otoño y el Invierno.

La Reina Mari y los Pueblos del Invierno se negaron a reconocer el dominio de la Sultana Sarai Oba, que adoptó el título de Emperatriz del Sol y de la Luna, y construyó su corte en el Palacio de las Mil Columnas en la ciudad de Córdoba. Pronto sus ejércitos chocaron con los de la Reina del Invierno en las montañas del norte, y fueron obligados a retirarse.

Durante mucho tiempo la Sultana Sarai gobernó prósperamente su reino. Tuvo numerosos pretendientes y ella disfrutó enfrentándolos entre sí, contemplando cómo caballeros y nobles partían en búsquedas suicidas, medían sus poderes en duelos o se desesperaban por no poder conquistar su corazón. Sin embargo, su vanidad terminó constituyendo su perdición. Rosalinda, la hermana de uno de los pretendientes que habían muerto por el capricho de la Emperatriz del Sol y de la Luna, lanzó una terrible maldición sobre ella, sacrificándose en el proceso con un puñal de hierro envenenado. El poder de la maldición desatada fue tan grande que la propia tierra respondió para cobrarse venganza, devorando el Palacio de las Mil Columnas con la emperatriz y sus servidores.

La desaparición de la Emperatriz del Sol y de la Luna enfrentó a los Pueblos del Verano por su sucesión. En los siglos siguientes llegarían otras hadas y duendes de la Corte de la Rueda del Desierto, pero el dominio del Reino del Verano sobre la Tierra de las Estaciones había terminado. Aprovechando su debilidad, las Hadas de los demás reinos atacaron y recuperaron territorios que habían sido conquistados.

Hacia 1130, un terrible suceso se produjo en los Pirineos. El monasterio de una orden de monjes vestidos de rojo fue destruido en una llamarada que iluminó la noche e hizo temblar las montañas y edificios a gran distancia. La Iglesia afirmó que había sido obra del Diablo. Sin embargo, las Hadas descubrieron aterrorizadas que aquellos monjes habían descifrado los grabados de una piedra donde se había realizado un Juramento feérico y lo habían roto, liberando la magia. No era la primera vez que los humanos rompían un Juramento, pero si habían conseguido descifrar el lenguaje de las hadas, ¿qué más podrían hacer? ¿Podrían crear sus propios Juramentos? ¿Podrían invadir los dominios de las Hadas?

Preocupadas por la situación, Hadas de toda Europa se reunieron en los Pirineos y decidieron detener la Guerra de las Estaciones y forjar la Tregua del Juramento, un pacto que fue acordado en los siguientes términos:

- Ninguna Corte se levantaría en armas contra otra.
- Ningún Hada mataría a otra en nombre de ninguna otra Corte.
- Un Hada sólo podría matar a otra en duelos de honor.
- Un Hada que violara los términos de la Tregua podría ser ejecutada con impunidad.
- La Tregua llegaría a su fin en un siglo humano.

Sin embargo, aunque se acordó la posibilidad de prolongar la tregua, un siglo después el Cielo se oscureció, y varias Hadas se apresuraron a atacar a sus enemigos, acabando con la paz.

LOS REINOS DE LAS ESTACIONES

EL REINO DE LA PRIMAVERA

El Reino de la Primavera abarca grandes rasgos los reinos de la Corona de Aragón, un lugar lleno de contrastes, donde lo viejo y lo nuevo se funden en los feudos primaverales. El Rey Roger Draquilet, el Caballero del Dragón, proclamó la independencia de su reino en el siglo XI, poco después de la caída de la Emperatriz del Sol y de la Luna, reclamando tierras y feudos al sur y al este.

El Reino se encuentra dividido en varios Ducados, siendo el más importante el Ducado de los Dragones, donde se encuentra la sede del monarca, en un castillo situado cerca de la ciudad de Barcelona. En el Ducado habitó en otros tiempos un poderoso dragón y sus descendientes, que reinaron durante siglos hasta que fueron derrotados y expulsados por los nobles de la Primavera. Sin embargo, todavía quedan algunos, habiéndose asentado en las montañas pirenaicas, y de vez en cuando aparecen en el sur para buscar botín, alimento o simplemente sembrar el terror para divertirse. Sin embargo, deben tener cuidado: los caballeros del Ducado están habituados a enfrentarse a esas criaturas y acabar con la amenaza de uno se considera una gran hazaña.

El Ducado de los Naranjos se encuentra en las tierras de Valencia, y es el hogar de numerosos Inanimae, surgidos de la vegetación y la tierra. Su reina o duquesa es la Dama Alberginia, una poderosa matriarca que fue compañera de la Reina Amaltea. El dominio de Alberginia es una huerta rebotante de frutos maravillosos de todo tipo, algunos de ellos desconocidos por los mortales. Los Inanimae creen que Alberginia debería ser Reina de la Primavera, pero la

Dama se muestra conforme con proteger su territorio y a sus "hijos" Inanimae.

El Ducado del Gran Río tiene un significado importante para las Hadas, pues según se cuenta, el Rey y la Reina del Sol y de la Luna hicieron las paces a orillas del río Ebro y se juraron amor eterno. El Ducado del Gran Río se extiende en gran parte por el Reino de Aragón, y también se lo conoce como la Marca del Gran Río, ya que se considera un territorio de frontera entre el Reino de la Primavera y los demás reinos de la península. De hecho, los duendes de la primavera y el invierno suelen mezclarse en este territorio, aunque desde el fin de la Tregua del Juramento las relaciones se han vuelto más tensas. El Duque Aleon de la Piedra Blanca es el gobernante del dominio situado en la ciudad de Zaragoza.

El Ducado de las Aves Blancas fue hace mucho tiempo el centro del Reino de la Primavera, donde residía la Reina Amaltea, antes de que su fortaleza se hundiera bajo las aguas. Como su monarca desaparecida, muchas hadas y duendes conocen la magia que les permite convertirse en aves marinas. Durante mucho tiempo fue un lugar próspero y brillante en el reino, pero ha sido afectado por varias calamidades. La reciente invasión del reino de Mallorca por el rey Jaime I de Aragón ha dejado el lugar lleno de humeantes ruinas. Las Hadas y duendes del lugar han visto romperse muchos Juramentos y su principal dominio en Mallorca se encuentra amenazado por nubes oscuras, agrietándose y tambaleándose. Aunque muchas Hadas han huido, la Duquesa Alba permanece en su dominio, decidida a resistir hasta el final.

EL REINO DEL VERANO

El Reino del Verano fue hasta hace pocos siglos el más poderoso de las Tierras de las Estaciones, abarcando gran parte de las tierras de Al-Ándalus, pero reflejando la caída del califato de Córdoba, o quizás al revés, el califato se derrumbó con la caída del Palacio de las Mil Columnas, situado en Córdoba. La ciudad se encuentra bajo una terrible maldición, y el pesar y el desánimo reinan sobre las hadas y duendes del lugar, aunque no todos se han rendido. Desde la desaparición de la Emperatriz del Sol y de la Luna, el Reino del Verano no ha encontrado un único soberano, siendo disputado por dos sultanes.

El Sultán Idris es el Señor del Reino de la Torre de Oro, y un representante de los gobernantes de la Corte de la Rueda del Desierto. Considera el territorio de Al-Ándalus como parte de los territorios del Magreb y el Norte de África. Muchas hadas y duendes de origen musulmán respetan su autoridad y gobierno, considerándose heredero del Palacio de las Mil Columnas. Su dominio se encuentra cerca de Sevilla.

El Sultán Abderramán del Reino de las Granadas es un Changeling que cuenta con mucha popularidad en los dominios feéricos del este de Al-Ándalus. Tras la caída del Palacio de las Mil Columnas reunió un séquito de seguidores entre muchas hadas y duendes andalusíes que habían sufrido bajo el dominio de la Emperatriz del Sol y de la Luna y que querían romper lazos con la Corte de la Rueda del Desierto. Entre sus seguidores se encuentran muchos Inanimae de las montañas y Hadas rechazadas por su "sangre sucia" y que no

pertenecen a la Corte del Verano, pero que consideran el dominio del sultán Idris demasiado opresor.

EL REINO DEL OTOÑO

El Reino del Otoño se extiende sobre gran parte del oeste de la península ibérica, sobre los reinos de Galicia, León y Portugal. Tras la caída del rey Ónice el reino se dividió en rencillas internas y sólo pudo unirse de nuevo gracias a la oposición al Reino del Verano y el Palacio de las Mil Columnas. El artífice de esta unión fue el Rey Dinís, llamado "El Unicornio Negro", que gobierna desde hace poco el Ducado del Unicornio, en el centro de Portugal.

Sin embargo, el gobierno del rey es precario, pues para conseguir construir su reino ha tenido que hacer muchos pactos e incluso jurar vasallaje a otros reyes extranjeros. Sólo su esfuerzo y popularidad consiguen mantener al resto de los Señores de las Hadas unidos. Aunque la Corte del Otoño es la predominante, en los últimos siglos han sido aceptados señores y damas de otras cortes. De hecho, muchas hadas del reino se consideran parte de la Corte del Solsticio.

El Ducado del Campo de Estrellas se extiende al norte del Ducado del Unicornio, y allí habitan las Hadas Otoñales más poderosas de la Tierra de las Estaciones. Sin embargo, no parecen tener tanto ambiciones de gobernar como dedicarse a extrañas investigaciones. Una tierra de brujas y hadas oscuras, los duendes del Campo de Estrellas tienen un gobernante nominal bajo la figura de la Duquesa Ilduara, una poderosa hechicera que teje misterios e intrigas a su alrededor.

El Ducado de los Leones se extiende al oeste del Campo de Estrellas. Estas tierras están habitadas por duendes del Otoño y del Invierno, y entre ellos se encuentran feroces guerreros, que contribuyen a defender el reino de sus enemigos. Sus principales pugnas son contra el vecino Ducado de los Castillos, donde gobiernan muchos señores independientes, muchos de ellos de la Corte del Solsticio. La Duquesa Oriana es la gobernante nominal del Ducado.

El Ducado del Extremo Oeste fue arrebatado recientemente al Reino del Verano, y formaba parte del Reino de la Torre de Oro. Todavía quedan muchas hadas y duendes del Verano en él, y la zona se encuentra en gran parte en litigio. El líder al servicio del Rey del Otoño es el caballero Fizamar, que con su armadura azul es una figura respetada en los dominios de la zona.

Más allá del Reino del Otoño se extiende el océano y bajo sus aguas se extiende otro extenso dominio, el Reino del Mar. Duio, el Rey del Mar, es una figura tenebrosa y que rara vez se interesa por los asuntos de la superficie, aunque muchos de sus servidores, como los Mariños o las Selkies, en ocasiones han intervenido como mercenarios, siempre a cambio de un precio.

EL REINO DEL INVIERNO

El Reino del Invierno ha permanecido en gran parte intacto desde los primeros tiempos, a pesar de los sucesivos conflictos. Aunque centrado en torno a las tierras del reino de Navarra, su dominio se extiende sobre las tierras que rodean la Cordillera Cantábrica y los Pirineos. Sus habitantes son hadas y duendes muy antiguos y con poco interés por los asuntos extranjeros, aunque cuando llega el

momento no han dudado en responder con sangre.

La Reina Mari de Amboto es la última de los cuatro reyes originales de los Reinos de las Estaciones que ha sobrevivido hasta estos días. Es una reina admirada y temida, y una fabulosa hechicera, que gobierna por igual el fuego de las profundidades de la tierra como los vientos de los cielos. Su ira es rápida y terrible, y sus súbditos son ferozmente leales y con un espíritu similar al de su señora.

Al contrario que otros reinos de las Hadas, el Reino del Invierno no se rige por costumbres feudales. Sus habitantes siguen leyes y costumbres mucho más antiguas, por lo que tienen poco uso para títulos y tradiciones feudales. Las hadas y duendes se organizan en una serie de bandas y grupos ligados a determinados territorios, pero no suelen proclamarse reyes y señores. Normalmente sus lazos suelen venir ligados por los linajes feéricos, cumpliendo cada uno su función en el conjunto.

Las Xanas son hechiceras, dispersas por todo el norte, vinculadas a fuentes y corrientes de agua. Muchos dicen que la Reina Mari es la más poderosa de todas ellas, aunque otros dicen que la Reina del Invierno tiene otras raíces.

Los Musgosos son guardianes de los bosques y montes, y a menudo se convierten en protectores de las comunidades rurales del norte. Su proximidad a los humanos los ha llevado a engendrar muchos Changeling. Los más remisos a mezclarse con la humanidad se aferran a sus raíces Inanimae.

Los Nuberos son Inanimae de los vientos, una horda pendenciera e imprevisible, que, no obstante, siempre se han mostrado leales a la protección del Reino del Invierno.

Los Etxejaun son guardianes de la humanidad, vigilando el mantenimiento de las antiguas creencias y Juramentos.

Y existen otros muchos linajes de hadas y duendes, que conviven solapados entre sí, no siempre de forma fácil, pero la presencia de la Reina Mari suele mantener la mayoría de los conflictos en su justo límite.

DEMONIOS

EL CULTO DEL ÁNGEL NEGRO

De todas las facciones demoníacas presentes en la península ibérica, ninguna es tan poderosa como el Culto del Ángel Negro, dedicado a la adoración de un poderoso demonio que los magos llaman Grostolis, pero tiene multitud de nombres en otros lugares como Ahriman, Lau-son-Bheu, el Dios del Río de la Oscuridad y otros. Sus adoradores se encuentran dispersos en todas las clases sociales y lugares muy diferentes, y entre ellos se encuentran algunos hombres lobo, vampiros y magos.

El culto se encuentra dividido en asambleas que actúan con autonomía, cada una de ellas liderada por un sacerdote, que se reúnen en lugares apartados, sobre todo bajo tierra. Los cultistas utilizan nombres falsos para identificarse entre sí y tienen muchas señales para evitar infiltraciones. Durante los rituales suelen utilizar túnicas con capuchas negras y sus ritos son muy diversos, incluyendo algún tipo de profanación.

El origen del Culto del Ángel Negro en la península ibérica se

remonta a la ocupación musulmana de Toledo y al brujo vampiro conocido como Shaitan, que fue quien lo introdujo o quizás lo asimiló a partir de un culto anterior, convirtiéndose en una facción infernalista que fue atacada por los vampiros Toledanos poco antes de su conquista por los cristianos en el año 1085.

Las ramas del culto son diversas, algunas creadas simplemente para desviar la atención de sus enemigos, y algunas sectas son grupos ignorantes que simplemente juegan con lo prohibido, o que buscan su propio interés, pero estos adoradores sólo son una fachada prescindible y los chivos expiatorios frente a sus perseguidores.

Nadie conoce la verdadera naturaleza del Ángel Negro, y ni siquiera sus más poderosos servidores lo saben con certeza. A grandes rasgos, creen que es un poderoso demonio atrapado en un abismo de oscuridad y que odia la luz de la creación, y aguarda el momento de regresar.

Según las profecías del culto, el despertar del Ángel Negro marcará el fin del mundo. El sol se apagará y el mundo se sumirá en una larga noche de oscuridad y desesperación. Sus servidores, muy numerosos, trabajan activamente, utilizando su poder para ayudar a más Caídos a escapar de la prisión del Abismo, dotarles de recipientes receptivos para su encarnación física y aumentar las filas del culto.

BUNISERGA, LA SEÑORA DE LAS NIEBLAS

Buniserga es un demonio del mar, que disfruta provocando naufragios y arrastrando a los marineros a la perdición. Aunque ha viajado por todo el Mediterráneo, recientemente las costas de la península ibérica se han convertido en uno de sus cazaderos favoritos.

Cuando elige una presa, normalmente un barco solitario, comienza por detener los vientos a su alrededor y poco a poco lo envuelve en una espesa niebla. En los días siguientes lo mantiene apartado de las demás rutas y comienza a hacer desaparecer uno tras otro a los miembros de la tripulación, hasta que finalmente el barco aparece vacío en alguna costa perdida.

A veces se muestra clemente con un marinero especialmente desesperado, si está dispuesto a entregarle su alma. En ese caso le enseña a su servidor una marca especial que puede colocar en otro barco para atraerla.

Buniserga es muy vulnerable a la fe. A veces una invocación continuada a los santos o a Dios es suficiente para apartarla. Otra de las formas de conseguir expulsarla es conseguir ver su rostro cuando se materializa entre la niebla, una figura esquelética vestida con una mortaja gris y cuya cara es una calavera quemada con la boca llena de colmillos afilados. Si alguien consigue mirarla directamente a los ojos en ese momento, Buniserga retrocederá espantada, tratando de ocultarse.

El relicario de Buniserga es un ancla antigua, que parece un simple hierro retorcido y oxidado, pero que en realidad está hecho de oro recubierto con una capa de mugre y criaturas marinas. Sus adoradores lo han clavado en un altar de piedra que se encuentra en Cartagena, en el fondo de una cueva que se llena de agua de mar con la marea alta.

SUCCEL, EL CABALLERO DEL DIABLO

Sucel es un demonio de la ira, que acompañó a las legiones romanas, y cuando Roma cayó a manos de los visigodos en el año 410 decidió acompañar a los bárbaros confiando en que le proporcionarían más derramamiento de sangre. No lo defraudaron.

La península ibérica se convirtió en su patio de juegos, y después de las guerras de conquista, los visigodos continuaron luchando entre ellos por la sucesión al trono. Aunque las intrigas palaciegas eran de su agrado cuando se terminaba derramando sangre, prefería la violencia que se desataba en los campos de batalla.

La llegada de los musulmanes le proporcionó más oportunidades de saciarse, pero a medida que Al-Ándalus se estabilizaba comenzó a aburrirse de nuevo. Viajó entonces de nuevo al norte y desde entonces ha acompañado los esfuerzos de la Reconquista. No le importa tanto quien gane, como que la guerra continúe a su alrededor. Estuvo presente en la conquista de Córdoba, y ahora se encuentra en compañía de los ejércitos del rey Fernando III, aguardando con ansia una nueva batalla.

Sucel se hace pasar por un caballero con una armadura rojiza que parece algo oxidada, y con un escudo partido en sable y gules. Aunque le gusta el fanatismo de las órdenes militares, suele permanecer alejado de los capellanes y religiosos que las acompañan. Cuando se infiltra en un ejército permanece a la expectativa y si se presenta la ocasión, provoca una carga inesperada o incluso anima a las tropas a saquear ciudades, si con ello consigue extender la destrucción de la que tanto disfruta.

El relicario de Sucel es una espada rojiza, pero nunca la lleva consigo. Se encuentra dentro de la tumba de un caballero que fue su servidor en Valladolid, y donde sus adoradores todavía se reúnen, jurando derramar toda la sangre posible.

TYRITESCO, EL MAESTRO DE LA TRAICIÓN

Tyritesco es un demonio de la traición y lleva en la península ibérica al menos desde época romana, donde había llegado siguiendo las rutas comerciales y donde conoció a los primeros cristianos de Barcelona, que atrajeron su atención. Enfurecido por fracasar en tentar a varios de ellos, los delató a las autoridades romanas, provocando la ejecución de los primeros mártires de la ciudad. Sin embargo, pronto se dio cuenta de que había cometido un error, cuando los martirios provocaron que aumentaran los creyentes y la devoción hacia quienes daban su vida. Desde entonces se volvió más sutil.

Tras la caída del Imperio Romano permaneció inactivo durante siglos, pero en el siglo XII comenzó a actuar de nuevo, dedicándose a extender la corrupción en Barcelona, utilizando la avaricia para tentar a los humanos y llevarlos a cometer actos reprobables. Disfrutaba especialmente cuando consigue que alguien traicione la confianza de otros.

Tyritesco ha conseguido esclavizar a otro demonio menos poderoso que él. Su lugarteniente se llama Hesst, y a menudo lo utiliza en sus tratos con los humanos que le adoran. Si alguna vez es amenazado posiblemente exponga a Hesst para que atraiga la atención de

sus enemigos, mientras se pone a salvo y prepara un contraataque.

A primera vista Tyritesco no parece gran cosa, pero le gusta que lo subestimen. Es un hombrecillo bajo y orondo, de cabello rizado y pelirrojo que nunca puede ocultar su mirada taimada. Se viste con ropas lujosas y siempre tiene un rumor o un chismorreó a mano con el que ponerse a trabajar.

El relicario de Tyritesco es un corazón de cristal negro, que se encuentra olvidado y escondido en el laboratorio de un mago Hermético de Barcelona, que murió hace unas décadas. Mientras el mago vivía obligó a Tyritesco a no perjudicar a la Orden de Hermes y de vez en cuando a realizar servicios para él, o simplemente mantener discusiones intelectuales para entretenerse. Desde que el mago murió, Tyritesco ha intentado recuperar su relicario, pero teme atraer demasiado la atención de los magos y que uno de ellos lo encuentre y vuelva a utilizarlo contra él. De todas formas, es paciente y sutil, y poco a poco se dedica a enfrentar a los magos de Barcelona, que desconocen su existencia, antes de recuperar su relicario aprovechando la confusión y el caos.

AZRAciel

Azraciel era un demonio corruptor y ciertamente bueno en su trabajo. Un día su señor Baal mandó a Azraciel que consiguiese el alma de un pobre pastor. Indignado al principio por tan mísera misión, se decidió a terminarla cuanto antes, pues no esperaba que tentar a un pastor tuviese ninguna complicación...Se presentó ante él y le ofreció oro, le ofreció belleza, juventud eterna, poder...pero a todo respondía lo mismo, que él ya tenía todo lo que necesitaba y cualquier cosa de más que le diese, más que bien seguro que le traería problemas, pues no sabía qué hacer con tanto dinero, o belleza, o poder...Azraciel no se desanimó y todos los días visitaba al pastor, con el que conversaba intentando convencerle. El pastor pronto se cansó de su insistencia y ya pensaba en mandar al garete al demonio, pero éste, viendo lo que se avecinaba, cambió de táctica.

Al día siguiente fue a hablar con el pastor, pero esta vez no tocó para nada el tema de la venta del alma y simplemente habló con él sobre temas "intrascendentes": sobre él, sobre su mujer, sobre sus hijos, sus vecinos, su rebaño...Así siguió durante varias semanas, de vez en cuando dejando caer el tema de la venta del alma del pastor y si éste parecía enojarse, rápidamente cambiando a otra cuestión. Así fue como Azraciel se enteró del amor que sentía por su mujer, sobre la felicidad que había sentido durante el nacimiento de sus hijos, del orgullo que sentía por sus mal contadas cabras, de sus sinceras y desinteresadas amistades, de sus odios (que intentaba enmendar)...y con todo ello el pastor, aunque involuntariamente, logró despertar en el demonio una cierta envidia, pues él, el poderoso Azraciel, difícilmente en la eternidad que había vivido y viviría podría conocer y comprender sensaciones y emociones tan simples y únicas.

El tiempo pasó y de sus continuas charlas nació una sincera amistad entre ambos (lo cual horrorizaba y asombraba al demonio). Mientras tanto, Baal pensaba que su servidor estaba urdiendo un enrevesado plan para conseguir el alma del pastor, y le dejaba tiempo a su servidor. Y el tiempo pasó y siguió pasando, y el pastor envejeció. Y ya en su lecho de muerte, rodeado de todos sus seres queridos (incluido Azraciel), con apenas un par de suspiros de vida restantes, dijo a todos que se fuesen, excepto Azraciel. Y

allí, los dos solos, viendo el pastor al demonio tan apenado, le preguntó qué le pasaba, a lo que el demonio sólo le contestó con su compungido silencio. El pastor le sonrió y le dijo que no se preocupase, que, si estaba preocupado por no haber conseguido su alma, él se la daría ahora. El demonio se sorprendió y le preguntó qué quería a cambio, quizá juventud o una cura para sus males. El pastor negó con la cabeza y le dijo al demonio que él ya estaba pagado, pues le daría su alma a cambio de todos los años de amistad que el demonio le había brindado. Azraciel se sintió completamente superado por los acontecimientos: por un lado, deseaba el alma, para proseguir con su vida de Corruptor, pero por otro ese sentimiento nuevo de amistad que había desarrollado le estaba haciendo rechazar la oferta. Tras una tensa espera el demonio sonrió y negó con la cabeza, diciendo que ya no necesitaba el alma del pastor, que ya se apañaría. El pastor asintió y murió en paz.

Azraciel, servidor del poderoso demonio Baal, consiguió escapar del servicio de su señor. En los años que había pasado con el pastor había pasado de envidiar al hombre a desear ser uno de ellos. Pronto se convirtió en un desterrado, evitando la compañía de sus congéneres. Comenzó una nueva vida y decidió cumplir su sueño: convertirse en un auténtico hombre. Los ha observado durante siglos, ha aprendido los secretos de la hechicería humana, tratando de encontrar algún oscuro sortilegio que le permitiese adquirir la mortalidad...y en sus viajes se encontró con un poderoso Mago Hermético, el cual escuchó su historia y le dio una posible solución a su deseo: él buscaba una transmutación física y espiritual, algo que sólo el mismo Dios podría hacer...o alguien que conociese sus designios, los cuales había dejado ocultos y dispersos por toda la creación. En los años sucesivos le enseñó los secretos del arte de la alquimia y le dijo que viajase por el mundo, experimentando y buscando las claves del arte sagrado, y realizando las transformaciones físicas y espirituales que necesitara.

Y eso hizo desde entonces. De sus viajes, aparte de haber adquirido un impresionante conocimiento mágico y alquímico, así como sus secretos, convivió con las gentes de muchos países, de donde adquirió el saber de la esencia humana. Aunque lamenta no haber podido llegar antes de la conquista cristiana, actualmente se encuentra en Córdoba, donde continúa su búsqueda en los restos de la antigua biblioteca, revisando documentos árabes y tratando de contactar con maestros alquimistas.

También tuvo varios encontronazos con sus parientes demoníacos, que trataron de involucrarlo en sus propios planes o ambicionaban esclavizarlo y hacerse con su poder, pero Azraciel consiguió mandarlos aullando de regreso al Abismo o encerrarlos mediante sus poderes mágicos.

Azraciel suele ser una buena persona en cuanto a carácter, aunque su naturaleza demoníaca le hace desconfiar y dudar. Ayuda a los demás cuando se le pide y si el necesitado realmente tiene esa necesidad. Pero no es un alma gentil ni mucho menos. Si alguien lo desagrade activamente, lo ofende o ataca, su oscuro lado demoníaco sale a la luz, lo que suele terminar con la muerte del atacante o algo mucho peor...

APÉNDICE I:

ALIADOS Y ANTAGONISTAS

*“Cuando caiga la tarde, espera mi visita;
pues veo que la noche es quien mejor encubre los secretos;
siento un amor por ti que si los astros lo sintiesen
no brillaría el sol,
ni la luna saldría, y las estrellas
no emprenderían su viaje nocturno.”
- Wallada, poetisa de Córdoba*

ALTOS CLANES

BRUJAH

El clan Brujah es uno de los más numerosos de la península ibérica, aunque su número no se corresponde con su influencia y su poder. Durante la época cartaginesa tuvieron un breve período de predominio, consiguiendo imponerse sobre otros clanes, pero esta época pasó pronto ante la llegada de Roma y los Cainitas romanos, que destruyeron a muchos y expulsaron a los supervivientes a los rincones más apartados del Imperio.

Los Brujah recuperaron brevemente la iniciativa durante las invasiones germánicas, dirigidos por la anciana Matusalén Yzabel. Sin embargo, Yzabel fue derrotada y destruida, y de nuevo sus descendientes fueron relegados a la oscuridad, mientras otros clanes se repartían los principales dominios.

La Reconquista es una nueva época de oportunidades para el clan, que de forma inesperada ha conseguido fortalecerse en el joven reino de Portugal, además de participar en muchas de las intrigas de otros reinos cristianos y Al-Ándalus. Sin embargo, la audacia apresurada de los Brujah ibéricos los ha llevado a abrazar con demasiada despreocupación y frecuencia, y muchos de los jóvenes de las noches recientes comienzan a fragmentar el legado del clan, actuando de manera impulsiva y arrastrando cada vez más a su linaje hacia la imagen de rebeldía descontrolada que caracteriza a los Brujah de los siglos venideros.

ANA DE ALCAMIRA

Accua nació en el lejano norte de la península ibérica, en una tribu nómada del pueblo de los cántabros, que habitaba en unas montañas próximas al mar. Era la hija del jefe de la tribu, y fue prometida al hijo del jefe de otra tribu, como parte de una alianza que consolidaría su dominio sobre los valles cercanos. Sin embargo, Accua no estaba satisfecha con el destino que le aguardaba, pues amaba a uno de los chicos de la tribu, que había crecido con ella. Los dos habían compartido muchas confidencias desde que eran niños, entre ellas su deseo de ver las tierras más allá de las montañas.

Y terminó ocurriendo lo inevitable, Accua y su amor Viron, huyeron juntos una noche. Se ocultaron en una cueva que habían descubierto siendo niños, y cuyo secreto guardaban, una cueva llena de pinturas de bisontes. Allí se amaron por primera vez antes de continuar, por temor a ser perseguidos.

Sin saber muy bien a donde ir se dirigieron hacia el sur. No fue un viaje fácil, pero los dos contemplaron muchos lugares y pueblos que desconocían, algunos de ellos mucho más grandes de lo que jamás habían visto. Finalmente terminaron llegando a la costa y allí su aventura juntos terminó, cuando fueron engañados y esclavizados por unos mercaderes que los llevaron a Cartago.

Viron murió intentando escapar, pero Accua fue de nuevo atrapada y ofrecida como sacrificio a uno de los dioses de sangre que protegían Cartago, la anciana Yzabel, del clan Brujah. Yzabel se mostró interesada por aquella esclava asustadiza y se sintió interesada por el largo viaje que la había llevado hasta allí. Durante un tiempo bebió su sangre y finalmente la convirtió en su chiquilla, para que le sirviera como guía en las tierras de la península ibérica.

Accua aprendió mucho junto a Yzebel, que se mostró como una sire sabia y paciente. Conoció la sociedad de los dioses de Cartago, y aunque al principio se sintió inquieta ante los sacrificios humanos que recibían, terminó aceptándolos como una necesidad para que aquella ciudad esplendorosa continuara. Poco a poco la ciudad se convirtió en un ideal que decidió defender.

Con Yzebel regresó a la península ibérica, donde ayudó a su sire a convencer a otros vampiros de que se unieran al proyecto de Cartago. También creó chiquillos para que las ayudaran a luchar contra quienes se les oponían. Aunque sentía cierta lástima por los mortales, ahora los veía como criaturas que debían ser elevadas y recibir los beneficios de la civilización construida por los dioses.

Entonces llegó Roma, y con ella sus propios dioses, que estaban enfrentados a los de Cartago. Accua ayudó a Yzebel a luchar contra los conquistadores de la noche, pero finalmente tuvieron que retirarse al noroeste de la península ibérica, donde se aliaron con los dioses locales y donde sus enemigos temían adentrarse. Durante estos siglos Accua viajó por la península y otros lugares al servicio de su señora, contactando con otros Brujah que habían sobrevivido a la derrota de Cartago. En ocasiones tuvo que enfrentarse a los vampiros romanos, pero la mayor parte del tiempo consiguió pasar desapercibida gracias a la ayuda de sus aliados. Poco a poco, a medida que las fronteras del Imperio Romano se debilitaban, varios Brujah y vampiros de otros clanes comenzaron a azuzar a los pueblos germánicos que se encontraban más allá.

Accua regresó a la península ibérica acompañando a los suevos, que se convirtieron en la herramienta de los Brujah ibéricos para atacar a los vampiros romanos. Sin embargo, sus enemigos recurrieron a otros bárbaros y los suevos fueron derrotados. Durante los siglos siguientes Accua luchó junto a sus hermanos de sangre, Ayzebel y Galarico, contra los Ventrue romanos.

Sin embargo, la derrota llegó en el año 585, cuando su señora Yzebel fue destruida en un ataque inesperado. Accua resultó herida y terminó huyendo, y finalmente encontró un refugio en la cueva donde se había refugiado con su amor en vida. Bajo los bisontes pintados en las paredes, durmió...

Despertó varios siglos más tarde, y procuró actuar con cuidado, mientras recuperaba fuerzas y aprendía lo que había ocurrido en su ausencia. El territorio de los antiguos cántabros permanecía en gran parte aislado, habitado por poblaciones dispersas, por lo que consiguió pasar desapercibida. Al mismo tiempo contempló cómo los Brujah habían sido desplazados en gran parte hacia el oeste de la península.

En los años siguientes, Accua se dio cuenta de que su señora Yzebel la había Juramentado por Sangre, y por primera vez en mucho tiempo se sintió liberada y hasta cierto punto resentida. Cuando otros Brujah acudieron a ella para que continuara el legado de su sire, los rechazó, dispuesta a seguir su propio camino y a no permitir caer bajo la esclavitud de nadie más.

Ahora, bajo el nombre y la identidad de "Ana de Altamira", una joven neonata del clan Brujah, se ha asentado en la villa de Santander, reclamando su dominio, dispuesta a iniciar su propia reconquista y extender su influencia poco a poco hacia el sur. Ha

comenzado a contactar con otros Cainitas, buscando aliados hábiles que la ayuden en su proyecto, aunque también ha encontrado cierta oposición entre los Cainitas de otros clanes, que no están dispuestos a permitir que interfiera en sus dominios.

Ana es una joven recién pasada la adolescencia, de cabello corto y ondulado de color castaño claro y rostro ligeramente infantil, pero que es muy capaz de acallar si lo desea a quienes la subestiman con una mirada firme y seria de sus ojos negros. Suele vestir con ropas sencillas y prácticas, aunque cuando ha convenido a sus intereses se corta el pelo y se viste como un hombre, provocando cierta confusión en torno a su identidad.

Clan: Brujah

Sire: Yzebel

Naturaleza/Conducta: Arquitecta/Camaleón

Generación: 5ª

Abrazo: Hacia finales del siglo VI a.C.

Edad aparente: Cerca de los veinte.

Atributos: Fuerza 5, Destreza 5, Resistencia 6; Carisma 4, Manipulación 5, Apariencia 3; Percepción 4, Inteligencia 4, Astucia 4

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Empatía 3, Expresión 2, Intimidación 2, Pelea 4, Subterfugio 3; Armas C.C. 4, Etiqueta 3, Interpretación 2, Pericias 2, Sigilo 3, Supervivencia 3, Trato con Animales 3; Academicismo 2, Investigación 3, Lingüística 4, Ocultismo 3, Política 2, Sabiduría Popular 5, Senescal 2

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

Trasfondos: Aliados 2, Criados 2, Influencia 2, Posición 3, Recursos 3

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 4

Camino: Humanidad 6

Fuerza de Voluntad: 8

GERUSHAH BINT YOAV, ANTIGUA SULTANA DE SEVILLA

Gerushah pasó la mayor parte de su vida en la comunidad judía de Sevilla, comportándose de manera honesta y humilde como hija, esposa y madre. Nunca ha sabido por qué su sire la eligió para el Abrazo, pero cree que vio en ella que estaba destinada a la grandeza.

Pronto ascendió con rapidez hasta una posición importante entre los Ashirra de Sevilla debido a su capacidad para administrar y guardar silencio. Sin embargo, siempre se sentía limitada debido a su religión, que le impedía ser tratada como una igual por los vampiros musulmanes.

Una noche recibió una visita del visir Umar al-Rashid, un poderoso Assamita, quien le habló de la decadencia del sultán Toreador de Sevilla, que recientemente había sido destruido con varios de sus chiquillos y la necesidad de buscar un sustituto...o sustituta. Le dijo a Gerushah que creía que era la más adecuada para ello y que estaba dispuesto a apoyarla, poniendo como una única condición que se convirtiera al Islam.

Gerushah, que no se sentía demasiado unida a la comunidad judía, y envidiaba a los Ashirra musulmanes por su unidad, aceptó, y tras una conversión pública, que provocó el rechazo de los vampiros

judíos, los Assamitas de Sevilla y otros Ashirra la aceptaron como sultana en 1146.

Durante su tiempo como sultana de Sevilla sintió que había encontrado su lugar, pero con el paso del tiempo se dio cuenta de que los Ashirra dudaban de la sinceridad de su conversión y procuraban evitarla. Su aliado Umar al-Rashid comenzó a exigirle que tomara ciertas medidas sin admitir réplica, por lo que su devoción inicial al Islam se fue reduciendo. Nadie podía negar su capacidad para el gobierno, pero la mayor parte del tiempo se encontraba sola, rechazada tanto por judíos como por musulmanes.

Temiendo que el visir Umar decidiera sustituirla, decidió protegerse. Conocía la localización de un antiguo Gangrel de época visigoda y tomó medidas para despertarlo si alguien amenazaba con usurpar su poder como sultana. Sin embargo, otros vampiros descubrieron su arma oculta y la aprovecharon, provocando el despertar del antiguo durante un ritual que ocultó el sol hacia 1230. Varios vampiros de Sevilla resultaron destruidos, y el visir Umar al-Rashid descubrió que Gerushah no era tan leal ni sumisa como esperaba, por lo que provocó su destitución, siendo sustituida por el sultán Reyham al-Khabir, del clan Lasombra.

Decepcionada con los Ashirra, ahora Gerushah se prepara para abandonar Sevilla. Disfruta observando el temor y desesperación de los vampiros musulmanes ante la inminente llegada de los Cainitas cristianos, y todavía más viendo la lucha desesperada del visir Umar al-Rashid por someter al nuevo sultán Lasombra, que ha resultado más rebelde de lo que esperaba. Para Gerushah, es una situación de justicia poética.

Aunque ya no es la sultana de Sevilla, Gerushah todavía dispone de un refugio lujosamente decorado en el corazón del barrio musulmán de la ciudad. Vigilado por ghouls y servidores mortales, está preparado para una emergencia si Gerushah necesita desaparecer. También conserva una red de espías para mantenerse informada de los movimientos de los demás Ashirra.

Gerushah es una mujer orgullosa con un porte real. Abrazada con mediana edad, tiene el porte de una matrona, con el pelo de una niña con rizos rebeldes. No es una gran belleza, pero sus rasgos son atractivos y la fuerza de su personalidad la convierte en una figura encantadora. Orgullosa de su posición, se viste con sedas lujosas y joyas de países extranjeros.

Clan: Brujah

Sire: Yoav bin Ezra

Naturaleza/Conducta: Solitaria/Jueza

Generación: 7ª

Abrazo: 854

Edad aparente: Finales de los treinta.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 2, Resistencia 2; Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 2; Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 4

Habilidades: Alerta 3, Empatía 1, Expresión 3, Liderazgo 3, Intimidación 2, Subterfugio 3; Etiqueta 3, Sigilo 2; Leyes 2, Lingüística 3, Política 4, Sabiduría Popular 2, Senescal 3

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

Trasfondos: Contactos 3, Criados 3, Influencia 3, Posición 2, Re-

cursos 4

Virtudes: Convicción 4, Autocontrol 4, Coraje 3

Camino: Reyes 7

Fuerza de Voluntad: 6

LÁQUESIS, LA INQUISIDORA

Estuvo presente el día en que las cenizas cubrieron el cielo de Béziers, cuando la ciudad infestada por la Herejía Cainita fue pasada por la espada. Los mataron a todos y Dios salvó a los suyos, pero no antes de que ardieran hasta convertirse en cenizas. Aquella noche fue iniciada en la Ordo Malleus, una sociedad dedicada a la caza de herejes y traidores, y a partir de entonces sería conocida como Láquesis, dejando su vida mortal atrás, arrancándose simbólicamente su nombre.

Mucho antes, en un pueblo perdido del Pirineo aragonés, había sido una niña con una fe devota en la bondad de Dios, una simple campesina iletrada y fascinada por las antiguas historias de la Biblia que le leía Martín, el sacerdote de la aldea. El sacerdote y su discípula pasaron incontables días discutiendo sobre el papel del hambre, la guerra y otras calamidades en la creación de Dios. En su inocencia ella no entendía por qué Dios causaba ese daño en el mundo. Ahora sabe que esas desgracias las provoca el hombre, libre para condenarse a sí mismo.

Una noche llegó un extranjero hasta aquel lugar en las montañas, encontró la iglesia y pidió cobijo. Aquel hombre decía ser un peregrino camino de Santiago de Compostela, buscando el perdón por sus innumerables pecados. Ella también se sintió atraída por la ciudad santa y decidió acompañarle, aunque el peregrino había hecho el voto de no volver a ver la luz del día hasta que fuera perdonado. Caminaban de noche y buscaban refugio durante el día.

La joven quedó horrorizada por el pecado que contempló a su paso. El peregrino insistía en que viera la codicia y la lujuria que crecían en callejones y lupanares, mendigos que se arrastraban exhibiendo las heridas de la guerra o que ellos fingían, suplicando misericordia y limosna. La noche antes de llegar a Santiago, la fe de la joven se había quebrantado y el peregrino le dio el Abrazo, resucitándola a las puertas de la ciudad, con una ira abrasadora recorriéndole las venas. Pero su camino no había terminado. Tenía que ponerse a prueba y demostrar que estaba capacitada para combatir el mal en el mundo.

Desde Béziers, Láquesis ha vagado de ciudad en ciudad siguiendo la inspiración divina. En 1209 la llamada a la cruzada albigense fue su bautismo de fuego, pero desde entonces no ha dejado de viajar, labrándose una reputación y ganándose el respeto de los sacerdotes de cenizas. Allí donde mora la herejía y el infernalismo, Láquesis está decidida a extirparlos, como los tumores negros que crecen entre los Cainitas. Ahora le ha llegado el turno a Toledo, cuyo entramado laberíntico de facciones políticas desafía su comprensión.

Láquesis necesita aliados, alguien que conozca la ciudad. Pero muchos Cainitas la evitan, temerosos, y otros sólo son manipuladores dispuestos a aprovecharse de su fuerza y reputación. Si llegara a conocer un Cainita de confianza, podría iniciarlo en los ritos del

Ordo Malleus.

Fue Abrazada en su juventud, una muchacha delgada y pálida, de cabello castaño claro y ojos azules, que tras el Abrazo poseen una mirada gélida. Normalmente viste con los hábitos grises del sacerdocio de cenizas, pero debajo lleva ropas prácticas y un arma dispuesta para la batalla. Normalmente se mueve en silencio, pero cuando habla, lo hace con decisión y su furia es aterradora.

Clan: Brujah

Sire: Ricardo Tranquilo

Naturaleza/Conducta: Defensora/Fanática

Generación: 10ª

Abrazo: 1204

Edad aparente: Cerca de los veinte.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3; Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2; Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Esquivar 3, Intimidación 2, Liderazgo 2, Pelea 3; Armas C.C. 3, Equitación 2, Sigilo 1, Supervivencia 3, Tiro con Arco 2; Lingüística 2, Ocultismo 3, Sabiduría Popular 3, Política 2, Teología 2

Disciplinas: Celeridad 3, Potencia 3, Presencia 2, Protean 3

Trasfondos: Contactos 2, Criados 1, Recursos 1

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 4

Camino: Cielo 6

Fuerza de Voluntad: 7

NEREA GUTIÉRREZ, EMBAJADORA DE CONSTANTINOPLA

Nacida en una familia de la nobleza, Nerea fue educada para casarse estratégicamente e incrementar el poder de su familia. Sin embargo, cuando era pequeña, su hermana mayor se suicidó después de confesarle los maltratos de su esposo y de cómo le era infiel. La joven Nerea creció en medio del silencio de su familia ante el “incidente”, y temiendo que el momento del matrimonio llegara.

Quizás fue el miedo lo que le hizo enamorarse de un trovador itinerante, que no le resultaba tan amenazador como los caballeros y nobles que comenzaban a cortejarla, y lo que la impulsó a huir de su casa con su amante, recibiendo de buen grado el Abrazo.

Nerea se sintió confiada en el mundo de los Cainitas. Su sire Guzmán era un trovador que amenizaba muchas cortes, y la llevó hasta la ciudad de Barcelona. En muchas ocasiones acompañaba la música de su sire con su voz y durante un tiempo fue feliz.

Sin embargo, aunque Guzmán amaba a Nerea, no creía que eso fuera óbice para no disponer de otras amantes, lo que fue generando resentimiento en su chiquilla. De hecho, cuando le dijeron que no era su primera chiquilla, creyó morir de celos. La convivencia entre Guzmán y Nerea comenzó a envenenarse, y las discusiones entre ambos se convirtieron en cotilleo entre los Cainitas de Barcelona, que asistían divertidos a la relación turbulenta de la pareja.

Sin embargo, la diversión terminó con Guzmán diabolizado en un frenesí de su chiquilla. Nerea se sintió horrorizada por lo que había hecho y huyó, después de que se convocara una Caza de Sangre contra ella. Su huida le llevó hasta el otro extremo del Mediterráneo, a Constantinopla, donde se perdió durante décadas en las calles de

la ciudad, tratando de olvidar lo que había hecho y al mismo tiempo asistiendo a la decadencia de los Cainitas que la rodeaban. Vio venir la caída de Constantinopla y consiguió sobrevivir con otros refugiados, aunque esperaba ser consumida por las llamas.

Ahora ha regresado a Barcelona, a pesar de que la Caza de Sangre contra ella sigue vigente. Sin embargo, se encuentra protegida por su nueva posición y su castigo ha sido demorado por el momento. Durante su estancia en Constantinopla conoció a otros, que la protegieron y la ayudaron, dándole la fuerza para dejar el pasado atrás y un nuevo propósito. Nerea es embajadora de varios Cainitas de Constantinopla, que a través de ella están negociando su acogida en Barcelona. En secreto también está buscando refugio para varios Cainitas bizantinos, del clan Tzimisce, que desean construir un nuevo hogar en Cataluña.

Nerea es una mujer joven, delgada y pálida, con largo cabello de color rubio oscuro y ojos negros. Su aspecto inocente es equilibrado por una actitud decidida y una madurez sorprendente, sin dejarse intimidar con facilidad. Viste con vestidos sencillos pero lujosos de color negro, su única concesión al luto por el asesinato de su sire.

Clan: Brujah

Sire: Guzmán Bravo

Naturaleza/Conducta: Penitente/Caballerosa

Generación: 10ª

Abrazo: 1167

Edad aparente: Pasada la adolescencia.

Atributos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 3; Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 4; Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 2

Habilidades: Alerta 1, Empatía 2, Esquivar 1, Expresión 3, Subterfugio 2; Equitación 1, Etiqueta 3, Interpretación 3; Academicismo 2, Investigación 1, Lingüística 3, Medicina 1, Política 2

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

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 3, Criados 1, Mentor 3, Recursos 3

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 3

Camino: Humanidad 6

Fuerza de Voluntad: 6

NUNO DA SILVA, HACEDOR DE REYES

Nuno nació en una pequeña aldea cerca de la villa de Guimaraes. Desde que era pequeño jugaba con otros niños y ansiaba poder acompañar a los soldados a la guerra, y por encima de todo, ser nombrado caballero. Muchos se reían de él, afirmando que era un soñador y tendría suerte si conseguía salir de aquella aldea. Sin embargo, no se dejó desanimar, y cuanto tuvo suficiente edad, se marchó a Guimaraes con la intención de servir al conde Alfonso Enríquez.

Fueron muchos años de esfuerzo, pero pronto pudo servir en la guardia personal del conde. Aunque luchaba mejor que algunos caballeros y se comportaba más honorablemente que muchos de ellos, que sólo pensaban en divertirse y abusar de su posición, sus orígenes humildes pesaban más que sus méritos. Cuando el conde partió en una incursión contra los musulmanes, fue uno de los primeros en

presentarse voluntario, deseoso de destacar ante su señor.

Pero en lugar de convertirse en un héroe, resultó herido por una flecha que parecía que iba a poner fin a su sueño. Entonces, en su lecho de muerte, se presentó un caballero de otra época, que le ofreció una nueva oportunidad a través del Abrazo.

Su sire Amílcar enseñó a Nuno a ser todo un caballero Cainita, adiestrándolo en la perfección de cuerpo y mente y en los ideales de la caballería. Incluso como no muerto, Nuno acompañó al conde Alfonso en su lucha contra los musulmanes, y estuvo presente a su lado cuando se hizo coronar como rey de Portugal. Sin embargo, junto a Amílcar y otros Brujah tenían otros planes, la de convertir el nuevo reino no sólo en un refugio para su clan, sino en un ejemplo ideal para los demás reinos.

Nuno combatió a otros Cainitas que competían por la influencia en el nuevo reino y Abrazó chiquillos que con su ayuda se convirtieron en Príncipes de Coímbra y Lisboa, defendiendo la influencia de su clan, mientras los antiguos Amílcar y Ayzebel combatían en otros frentes, tratando de extender su hegemonía y pactando con otras facciones. Sin embargo, la antigua Ayzebel cayó tratando de derrocar al Príncipe de Braga, y Amílcar buscó nuevos apoyos tratando de despertar a Galarico, otro antiguo Brujah, hermano de sangre de Ayzebel, que había caído en letargo durante el reino suevo. Quizás actuó de manera demasiado precipitada, porque el antiguo despertó en un frenesí y devoró a Amílcar antes de recuperar sus sentidos.

Ahora Nuno es el heredero de su sire, y el líder no oficial de los Brujah portugueses, con gran respeto dentro de su clan. La Palestra de Amílcar, no muy lejos de Lisboa, es un salón de adiestramiento y academia para los jóvenes Brujah, que acuden de muchos lugares para aprender junto a sus compañeros. En la Palestra se encuentran varios libros y documentos valiosos, así como objetos recuperados de las ruinas de Cartago.

Nuno es un caballero y un estratega militar, pero no tiene muchas dotes para la política, una razón por la que ha delegado esas labores en sus chiquillos, en lugar de asumir la posición de Príncipe en un dominio. Ahora también ejerce de tutor del antiguo Galarico, a quien presenta como uno de sus chiquillos, guardando sentimientos ambivalentes hacia él. Por otra parte, siente rechazo al antiguo suevo por haber diabolizado a su sire y se siente intimidado por su creciente poder. Por otra parte, Amílcar creía que el poder restaurado de Galarico serviría a la causa del clan Brujah, y el honor de Nuno lo lleva a esforzarse por ayudar al antiguo a adaptarse a los nuevos tiempos.

Sin embargo, Nuno ignora muchas cosas sobre Galarico. El antiguo Brujah era un feroz guerrero suevo que fue Abrazado por la anciana Yzebel, quien lo controlaba con un Juramento de Sangre, que desapareció con su muerte. Ahora, de nuevo despierto y libre de ataduras, Galarico observa y aprende, conteniendo sus apetitos sanguinarios y aguardando el momento de volver al campo de batalla y poder conquistar y destruir a sus enemigos.

Nuno tiene el aspecto de un hombre joven, pero curtido por el esfuerzo y la batalla. Su cabello es negro y liso, y lo lleva bastante largo, aunque de vez en cuando lo recorta, con su rostro cubierto

con barba y bigote. Sus ojos son de un color castaño claro, llenos de idealismo y a la vez de preocupación por sus responsabilidades. Normalmente suele encontrarse en la Palestra de Amílcar, adiestrando a sus discípulos en las artes de la guerra, y cuando parte a la batalla utiliza diversas armaduras y cotas de malla de su arsenal.

Clan: Brujah

Sire: Amílcar

Naturaleza/Conducta: Arquitecto/Caballero

Generación: 7ª

Abrazo: 1125

Edad aparente: Mediados los veinte.

Atributos: Fuerza 5, Destreza 4, Resistencia 4; Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 2; Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 4

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 3, Empatía 2, Esquivar 4, Lide-razgo 3, Pelea 3; Armas C.C. 4, Equitación 4, Etiqueta 2, Pericias 2, Supervivencia 3, Trato con Animales 2; Academicismo 3, Investigación 2, Lingüística 3, Ocultismo 2, Política 2

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

Trasfondos: Aliados 4, Contactos 3, Criados 4, Influencia 4, Posición 4, Rebaño 2, Recursos 4

Virtudes: Convicción 4, Autocontrol 4, Coraje 4

Camino: Reyes 7

Fuerza de Voluntad: 8

ROY, DESTRUCTOR DE MEZQUITAS

Cuando nació, Roy era un niño pequeño, que debido a su pequeña estatura provocaba las mofas y burlas de sus compañeros. Cuando su madre enviudó lo entregó a uno de sus vecinos para que se ocupara de él, y su nuevo amo le enseñó a vivir en la calle y a pedir limosna, utilizando su aspecto aninado para producir lástima.

Su Abrazo no fue especialmente selectivo ni pretendía ser algo importante; su sire Felipe era el líder de los Leones de Rodrigo y estaba Abrazando chiquillos en masa para limpiar la ciudad de Toledo de sus defensores Ashirra. Sin embargo, contra viento y marea, Roy consiguió sobrevivir, y Felipe y los Leones de Rodrigo lo buscaron y celebraron su victoria. Vieron su fiereza y pensaron que sería un espía y explorador perfecto, y poco después era uno de los suyos.

Roy disfrutó con su nuevo estado y los halagos de los Leones, llegando a adorar ciegamente a su sire Felipe. Los ataques e incursiones de sus compañeros contra los Ashirra musulmanes eran como un juego para él, y durante varias décadas recorrieron la península sembrando el terror entre otros vampiros, tanto los Ashirra como los Cainitas cristianos que consideraban demasiado tibios en su apoyo a la reconquista.

En el año 1236 la ciudad de Córdoba cayó, y los Leones de Rodrigo estaban preparados para entrar en la ciudad y destruir a los Ashirra. Cuando las puertas se abrieron para los cristianos, se dirigieron sigilosamente en busca del refugio del sultán Hilel de Córdoba, preparados para caer sobre el antiguo por sorpresa.

Sin embargo, los Ashirra los estaban esperando y emboscaron a los Leones de Rodrigo. Sólo el liderazgo de Felipe, que no se dejó asustar por aquella situación desesperada, les permitió abrirse cami-

no entre ellos, sorprendiendo a sus enemigos con su ferocidad. Sufrieron graves pérdidas, pero Felipe continuó luchando golpeando con su espada y despedazando a todos los enemigos que se cruzaban a su paso. Por un momento pareció que todavía podrían alcanzar la victoria, cuando los Ashirra se desperdigaron.

Pero entonces, entre las sombras apareció un hombre oscuro y enorme armado con un alfanje. El propio sultán había aparecido para enfrentarse a los Leones de Rodrigo. Con un grito de guerra Felipe cargó contra él sin temor, seguido por sus compañeros.

La batalla fue relativamente rápida. El antiguo Ashirra decapitó de un golpe a Felipe, y destrozó a varios Leones, pero los supervivientes lo derribaron y cayeron sobre él. Sólo la intervención de varios Ashirra, acompañados de ghouls que portaban antorchas, puso en fuga a los escasos supervivientes. Roy se encontraba entre quienes sobrevivieron, avergonzado por no haber podido vengar a su sire. El sacrificio de los Leones de Rodrigo había diezmado las filas de los Ashirra y derrocado al antiguo sultán, lo que permitió que los Cainitas cristianos tomaran el control de Córdoba.

Sin embargo, los últimos años no han sido fáciles. Los nuevos señores de Córdoba han dejado de lado a los Leones de Rodrigo, que constituían una presencia demasiado incómoda y al mismo tiempo han aprovechado la ocasión para "reformatos". Varios caballeros Cainitas de los clanes Brujah y Lasombra han asumido el liderazgo de los Leones, que ahora se han convertido en una fuerza organizada y menos sanguinaria. Cainitas como Roy, que no son capaces de comprender conceptos como la integridad y el honor, ya no son bienvenidos.

Ahora Roy ha regresado a las calles. Aunque es aceptado entre los demás Cainitas de Córdoba, apenas tiene influencia entre ellos, por lo que ha decidido regresar a sus orígenes, creando una banda de ghouls y potenciales chiquillos con los que piensa construir su propio reino en la ciudad. Quizás algún día consiga suficiente poder para vengarse de la injusticia que los demás Cainitas han cometido con él. Los Furores ya cuentan con un nuevo miembro...

Roy es un hombre bajo, de apenas 1,20 m. y con sus rasgos aniñados a menudo es confundido con un niño, aunque realmente ya era un adulto cuando fue Abrazado. Con el pelo castaño alborotado y sus ojos grandes y claros, siempre se muestra alegre y risueño, disfrutando de su condición Cainita. A menudo viste con ropas sucias, ya que no se preocupa de su indumentaria. Aunque es un compañero cordial, suele enfurecerse cuando le llevan la contraria, pero quien consiga su amistad dispondrá de un amigo leal...y volátil, si se siente traicionado.

Clan: Brujah

Sire: Felipe

Naturaleza/Conducta: Niño/Fanático

Generación: 9ª

Abrazo: 1085

Edad aparente: Mediados los veinte.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3; Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 3; Percepción 4, Inteligencia 2, Astucia 3

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 2, Expresión 1, Intimidación 2, Pelea 3, Subterfugio 4; Armas C.C. 3, Pericias 2, Sigilo 2, Supervi-

vencia 2, Tiro con Arco 2; Investigación 1, Lingüística 1, Política 2, Sabiduría Popular 2

Disciplinas: Celeridad 3, Dominación 1, Fortaleza 2, Obtenebración 1, Potencia 4, Presencia 2, Protean 2

Trasfondos: Contactos 3, Criados 3, Recursos 1

Virtudes: Conciencia 1, Autocontrol 3, Coraje 3

Camino: Humanidad 4

Fuerza de Voluntad: 6

CAPADOCIOS

Los Capadocios llegaron a la península ibérica siguiendo las rutas comerciales del Mediterráneo, si bien su número no sería importante hasta el siglo III a.C., cuando acompañaron a los Cainitas romanos en la conquista de Hispania. Aunque algunos participaron en la guerra contra los vampiros ibéricos, la mayoría prefirió ocupar posiciones más discretas, como consejeros o servidores de los Príncipes romanos.

Con la aparición del cristianismo, muchos Capadocios se interesaron por la nueva religión, uniéndose a las primeras comunidades cristianas, motivados tanto por curiosidad esotérica como por devoción personal. Esta actitud los enfrentó a otros clanes que seguían aferrándose al paganismo. Sin embargo, tras la caída del Imperio Romano y la purga del Festín de la Locura sobre el Clan de la Muerte, los Capadocios cristianos se convirtieron en mayoría en la península.

Una facción discreta y presente entre los Capadocios ibéricos está formada por varios Ladrones de Tumbas que siempre han estado presentes en las comunidades judías, a menudo actuando como protectores de las mismas o como una forma de mantener a otros clanes apartados de sus asuntos.

Los estudios necrománticos del clan también están presentes en la península ibérica, aunque la mayoría de los Necronomistas suelen concentrarse en el sur, en los antiguos territorios de Al-Ándalus. Estos Capadocios ven la reconquista cristiana con indiferencia, no considerándola más relevante que la invasión musulmana de siglos anteriores, aunque la agitación que producen en las almas del inframundo resulta un objeto de interés.

ALIYYAH, EL SUSURRO DE LA MUERTE

Aliyyah vivía en los arrabales de Sevilla. Procedente de una familia muy pobre, siempre tuvo una existencia difícil, y durante un período de hambre y enfermedad se quedó sola. Desesperada, decidió dejar de luchar y un día simplemente decidió no levantarse de su jergón, resistiendo las punzadas del hambre y la sed y aguardando que la inanición se la llevara de su vida miserable.

Cada noche alguien acudía para observarla en silencio, y Aliyyah creía que se trataba de la propia muerte, por lo que pedía que se la llevara. Pero la muerte permanecía en silencio, sin inmutarse, hasta que finalmente, cuando apenas quedaba una pizca de vida en su cuerpo consumido, le preguntó si quería una vida nueva.

Así Aliyyah fue Abrazada y se unió a la comunidad de los no muertos. Aunque sentía hambre, ahora tenía una voluntad renovada para saciarla. Su sire Lonas y sus hermanos Capadocios llevaban

viviendo en Sevilla desde época romana, y aunque la ciudad estaba gobernada por los musulmanes, conseguían convivir en paz con los Ashirra. El sultán Lasombra se beneficiaba del consejo de los Ladrones de Tumbas, como habían hecho anteriormente los gobernantes romanos y visigodos.

Sin embargo, la paz de los Capadocios terminó con la llegada del visir Umar al-Rashid, a quien desagradaban los vampiros “paganos” y sus costumbres. Con la llegada de los almorávides, derrocó al antiguo sultán y ordenó la destrucción o expulsión de los infieles. El antiguo Lonas intentó razonar con él, pero fue destruido como ejemplo. Los Capadocios supervivientes, dirigidos por Aliyyah, se retiraron a las ruinas romanas de Itálica, al norte de Sevilla, donde se ocultaron en las catacumbas y las ampliaron para su refugio. Los demás clanes comenzaron a referirse a ella como “La sultana de Itálica.”

Desde su exilio, Aliyyah se ha dedicado a estudiar a los muertos sin reposo que habitan en su refugio, pero no ha sido su único interés, habiéndose volcado en las intrigas de los vampiros de Sevilla, y ofreciendo sus servicios como consejera y asesina a varios Ashirra importantes. La sultana Gerushah bint Yoav se ha beneficiado de su consejo, así como el antiguo Lasombra Ibrahim. Aparentemente se retiró de la política con la llegada de los almohades, cuando la influencia del visir Umar al-Rashid se volvió especialmente poderosa. Sin embargo, Aliyyah ha pasado a actuar de manera más sutil, intentando asegurar la supervivencia de las cosas que valora en Al-Ándalus y asegurándose de que las que merecen arder en la hoguera de la Historia lo hagan...entre ellas el visir Al-Rashid.

En los últimos cien años se ha dedicado a crear una red para sus propias investigaciones y estudios ocultistas. En secreto ha forjado una lianza secreta con la hechicera Nazirah de Granada y ha enviado a su chiquillo Jakeem a saquear las bibliotecas de Córdoba. Es consciente de que Jakeem le está perdiendo el respeto y convirtiéndose en un incordio, pero cree que lo tiene bajo control. En Sevilla se dedicó a sembrar la disensión entre la sultana Gerushah y el visir Umar, y ahora hace lo mismo con el nuevo sultán Reyham, provocando que los dos luchen entre sí y debilitando su posición. Aliyyah está de acuerdo con Nazirah en que el avance de los cristianos es imparable, pero no está especialmente desesperada por la situación, sino que está haciendo planes para adaptarse a la nueva situación. A través de su aliado Ibrahim ha alcanzado un trato con los Lasombra cristianos, para que le permitan continuar sus investigaciones a cambio de que les entregue al sultán Reyham y al visir Umar cuando llegue el momento. Y está más que dispuesta a hacerlo.

Aliyyah estaba a punto de morir de hambre cuando fue Abrazada. Su cuerpo es especialmente escuálido y delgado, con sus huesos sobresaliendo bajo la piel, lo que la hace parecer un esqueleto humano, y su palidez cadavérica le da un aspecto aterrador. Sin embargo, sus ojos negros son especialmente serenos, dándole un aspecto impenetrable e indiferente ante quienes la rodean.

Clan: Capadocia

Sire: Lonas

Naturaleza/Conducta: Juez/Vanguardista

Generación: 8ª

Abrazo: 843

Edad aparente: Finales de los veinte.

Atributos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 3; Carisma 2, Manipulación 4, Apariencia 0; Percepción 4, Inteligencia 4, Astucia 3
Habilidades: Alerta 2, Esquivar 2, Intimidación 3, Subterfugio 3; Armas C.C. 2, Pericias 3, Sigilo 2, Supervivencia 2; Academicismo 4, Investigación 4, Lingüística 2, Medicina 3, Ocultismo 5, Sabiduría Popular 3, Teología 2

Disciplinas: Animalismo 3, Auspex 4, Dominación 2, Fortaleza 3, Necromancia 5

Sendas de Necromancia: El Cadáver en el Monstruo 5, Animación Cadavérica 4, Podredumbre de la Tumba 4

Trasfondos: Aliados 3, Influencia 3, Posición 2, Rebaño 3, Recursos 4

Virtudes: Convicción 4, Autocontrol 4, Coraje 3

Camino: Huesos 8

Fuerza de Voluntad: 7

HARPALIÓN, PRÍNCIPE DE GIRONA

Harpalión era un esclavo de origen griego que vivía en la ciudad romana de Gerunda. Aunque no era libre, sus amos eran unos ricos terratenientes generosos con sus servidores. La labor de Harpalión consistía principalmente en servir de mensajero y recadero para sus amos, gozando de su confianza. Era una vida sencilla, pero rodeado de lujos, se sentía satisfecho y feliz.

Un día descubrió a varios de sus compañeros rezando a un extraño símbolo, y tras presionarlos, supo que formaban parte de un nuevo culto que había llegado Oriente. Lleno de curiosidad asistió a sus reuniones, y en efecto, unos predicadores afirmaban que su dios había nacido y resucitado entre los hombres trayendo un camino de salvación al mundo. Harpalión se sintió interesado y terminó bautizándose.

Pero la hija de sus amos murió debido a una enfermedad, y uno de los compañeros de Harpalión fue acusado de haber maldecido a la pequeña con un hechizo, utilizando el símbolo del pez que habían encontrado en sus aposentos. Sin embargo, Harpalión se interpuso y afirmó tranquilamente que aquel símbolo era suyo, e insistió en que no había tal hechizo. No le creyeron y fue condenado a muerte, acusado de haber envenenado a la niña, pero antes de poder ser trasladado, apareció muerto en su celda.

Harpalión no llegó a morir. Fue rescatado de la muerte por un antiguo vampiro llamado Atenodoro, quien había escuchado el proceso y quería que respondiera a sus preguntas. Se mostró especialmente interesado por la doctrina cristiana, y cuando estuvo satisfecho, le dio el Abrazo.

Atenodoro era un Capadocio intrigado por el cristianismo, y a través de Harpalión esperaba aprender más. Sin embargo, con el tiempo el antiguo perdió interés por los cristianos, aunque dejó que su chiquillo siguiera practicando sus ritos e incluso lo defendió contra otros vampiros paganos que eran menos tolerantes. Cuando su sire fue destruido durante la llegada de los visigodos en el siglo V, Harpalión se convirtió en el nuevo líder de los Capadocios de la ciudad.

No fueron siglos fáciles para Harpalión. La ciudad de Girona fue frecuentemente afectada por los cambios de poder, siendo atacada y arrasada en varias ocasiones. Aunque los Capadocios de la ciudad procuraban permanecer neutrales, no siempre lo consiguieron, y con la llegada de los musulmanes Harpalión cayó en letargo. Sus chiquillos se sacrificaron para protegerlo, y confiaron la protección de su tumba a un Brujah judío llamado Menahem.

Cuando Harpalión despertó hacia el año 1000 supo lo que había ocurrido, y lleno de furia por la destrucción de sus descendientes, acabó con el sultán Ashirra y sus servidores, antes de proclamarse Príncipe de la ciudad. De nuevo creó una progenie y se mostró agradecido con Menahem y los Brujah de la ciudad, dejándoles el dominio completo sobre la judería y los judíos de Girona.

Desde entonces otros Cainitas han acudido a la ciudad de Girona, aunque respetan la autoridad y el poder de Harpalión, que se muestra como un cristiano devoto y afirma que se convirtió a la fe durante la estancia del apóstol Santiago en la ciudad (se trata de una exageración, ya que, aunque Harpalión se convirtió al cristianismo en el siglo I, nunca ha sabido con certeza si el apóstol Santiago había creado la comunidad cristiana de Gerunda). Su objetivo a largo plazo es gobernar sobre una ciudad completamente cristiana, y para ello ha comenzado a intrigar sutilmente manipulando a los Lasombra cristianos para que causen problemas a Menahem y los judíos de la ciudad, en parte motivado por los prejuicios cristianos de los últimos siglos, considerando que el Mesías judío llegó y se fue con Cristo, y que los judíos se condenan al seguir aguardando en vano. Harpalión cree estar actuando con buena fe e intención, y planea interferir llegado el momento para salvar a Menahem, presentándose como un salvador y ofreciéndole la conversión al cristianismo.

Harpalión era un hombre joven cuando fue Abrazado. Con atractivo y buena presencia, tal y como correspondía al representante de sus amos, sus rasgos son similares a los de una estatua romana, con cabello negro y ensortijado. No ha renunciado al uso de las túnicas romanas, aunque las ha adaptado a la moda medieval, mostrándose como un gobernante firme e imponente, tal y como sus súbditos esperan. Suele desenvolverse de forma ceremoniosa y algo teatral en su corte, y espera de sus invitados que se comporten siguiendo el protocolo adecuado.

Clan: Capadocio

Sire: Atenodoro

Naturaleza/Conducta: Visionario/Juez

Generación: 7ª

Abrazo: Mediados del siglo I d.C.

Edad aparente: Mediados los veinte.

Atributos: Fuerza 4, Destreza 5, Resistencia 4; Carisma 4, Manipulación 4, Apariencia 4; Percepción 3, Inteligencia 5, Astucia 4

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 2, Empatía 2, Expresión 4, Intimidación 2, Liderazgo 3, Pelea 2; Armas C.C. 3, Etiqueta 4, Interpretación 2, Pericias 2; Academicismo 3, Leyes 2, Lingüística 3, Medicina 3, Ocultismo 4, Senescal 4, Teología 4

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

Sendas de necromancia: Animación Cadavérica 5, Podredumbre

de la Tumba 5, El Cadáver en el Monstruo 4

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 4, Criados 3, Influencia 3, Posición 5, Recursos 4

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 4

Camino: Cielo 7

Fuerza de Voluntad: 8

HIND, INFICIORE

Dicen que Hind fue una de las esposas más rebeldes del Profeta, afilada como un cuchillo y bella como una cimitarra damasquina. Aquel nombre encajaba como un guante para la joven ladrona de Gharnata, una mocosa capaz de tumbar y engañar a cualquiera en las callejuelas del zoco, pero aún capaz de seducir a los jóvenes caballeros que acudían a la ciudad para recibir lecciones del cadí. Pero la suerte no dura para siempre y una noche fue acuchillada y arrojada al río por unos criminales a los que había estafado demasiadas veces. Su cuerpo se hundió en el río Sinyil durante horas hasta que un extranjero la sacó de allí, y la llevó a una cripta río arriba, lejos de la ciudad.

Se trataba de un hombre perverso, de sangre impura y deseos oscuros, que disfrutó de su cadáver, en el que quedaba una chispa de vida, antes de Abrazarla, devolviendo su espíritu a aquella carne fría. Hind vivió con horror las noches siguientes, pues no sólo la habían privado de la vida, sino también de una buena muerte, y ahora se encontraba atrapada en un cadáver soportando la perversión de un sire cruel y morboso.

Sin embargo, tras unas semanas de servidumbre bajo el yugo del nigromante, algo cambió. Dijo que había sido convocado a Kaymakli, que debía acudir a la llamada del primer demonio de su sangre, pero nunca regresó. Durante meses Hind temió que regresara, y permaneció encerrada en la cripta, alimentándose con repugnancia de la sangre fría y putrefacta de otros cuerpos, que como el suyo habían sido arrojados al río por los criminales. Había perdido su belleza tras el Abrazo, y su rostro todavía mostraba las puñaladas que le habían asestado como heridas que nunca se cerraban.

Sin embargo, lo peor fue la pesadilla de haberse convertido en una muerta en vida. La religión musulmana proclamaba que su cuerpo pertenecía a Alá y debía permanecer intacto tras la muerte. Todo en ella había sido torcido en su destino.

Buscando consuelo en su fe, lavó y limpió los cadáveres de todos los cuerpos profanados por su sire, les dio una buena sepultura y regresó a Gharnata. Allí no tardó en encontrarse con otros como ella, que reconocieron lo que era y creyeron su historia. Nadie lamentó la desaparición del nigromante. Los Ashirra le permitieron continuar su existencia, siempre y cuando se mantuviera más allá de las murallas de su ciudad, nunca estableciendo su refugio entre los muros.

Desde entonces las décadas han pasado lentamente y Hind se ha convertido en una presencia acechante en los caminos, una dama gris que recoge los cuerpos de quienes han fallecido trágicamente para alimentarse de ellos, lavarlos y después enterrarlos adecuadamente. Su sombra carroñera se ha convertido en una leyenda entre los Ashirra de la ciudad y muchos creen que esconde su refugio en las cercanas montañas de Sierra Nevada. Los nuevos gobernantes

nazaríes están construyendo espléndidas tumbas de piedra blanca y oro junto a los manantiales que nacen en las montañas, y Hind se encargará de que nunca sean perturbadas.

En ocasiones un grupo de viajeros podría verla en los alrededores de Gharnata, moviéndose entre las sombras. Hind siente pánico ante la idea de encontrarse con otros del Qabilat al-Mawt, los Capadocios, aunque desea descubrir qué ha sido del nigromante que la Abrazó tanto tiempo atrás, y estaría dispuesta a pagar un buen precio. A menudo los espíritus de los muertos que entierra se muestran agradecidos. Algunos le suplican ayuda para resolver asuntos pendientes y le revelan oscuros secretos sobre los habitantes de Gharnata.

Clan: Capadocia

Sire: Iacob el perverso

Naturaleza/Conducta: Penitente/Solitaria

Generación: 11ª

Abrazo: 1055

Edad aparente: Pasada la adolescencia.

Atributos: Fuerza 2, Destreza 4, Resistencia 3; Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 0; Percepción 4, Inteligencia 2, Astucia 3
Habilidades: Alerta 2, Atletismo 2, Esquivar 3, Pelea 3, Subterfugio 2; Armas C.C. 2, Pericias 4, Sigilo 4, Supervivencia 3, Trato con Animales 2; Investigación 2, Medicina 3, Ocultismo 3, Política 2

Disciplinas: Auspex 3, Fortaleza 3 Necromancia 3, Ofuscación 2

Sendas necrománticas: El Cadáver en el Monstruo 3, Podredumbre de la Tumba 1

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 3, Posición 1

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 3

Camino: Cielo 7

Fuerza de Voluntad: 6

JAKEEM BEN ALIYYAH, EL MERODEADOR DE LA CRIPTA

Jakeem al-Fulani parecía haber sido bendecido por Alá. El hijo de un adinerado comerciante, nació y se crió en Córdoba cuando la ciudad se encontraba en la plenitud de su poder e influencia. Su interés por el conocimiento floreció y estudió medicina, filosofía y ciencias en la madrasa. Al no encontrarse satisfecho con lo que había aprendido, viajó a Egipto, donde pasó varios años examinando textos antiguos y debatiendo con coptos, musulmanes e incluso algunos sabios que adoraban a dioses todavía más antiguos.

Su vida sufrió un cambio repentino cuando su padre enfermó. Jakeem regresó de inmediato a Córdoba, decidido a cuidar de él hasta que recobrara la salud. Pero su padre tenía ideas distintas. Sabía que se estaba muriendo y quería que su hijo prometiera que dejaría su estilo de vida diletante y se establecería para continuar el negocio familiar.

Jakeem quedó destrozado por la muerte de su padre. Todo su conocimiento, toda su ciencia y medicina, todos los años estudiando los misterios de la vida, sus orígenes, propósito y causas, no le habían permitido salvar la vida de su querido padre. Un día después de su muerte, y a pesar de las protestas de su madre y hermanas, Jakeem

vendió el negocio familiar a los amigos de su padre. No podía soportar permanecer en Córdoba, y esperaba pasar el tiempo con varios filósofos importantes que hacía poco se habían instalado en Sevilla.

Su deseo de descubrir los secretos de la vida estaba destinado a no cumplirse. Los años de estudio no lo llevaron más cerca de su meta y con el tiempo se volvió más amargado e introvertido. Sólo la perspectiva de un debate, el descubrimiento de un libro raro que añadir a su colección, o la posibilidad de practicar su habilidad como cirujano, lo sacaban del retiro de sus aposentos. Al final, su esperanza murió, comprendiendo que la vida no le entregaría sus secretos. Así que cambió su énfasis y comenzó a estudiar con intensidad la misma muerte, esperando encontrar algo de esperanza en ella, alguna pista sobre la naturaleza del gran misterio. Comenzó a asociarse con varios estudiosos que pensaban como él, místicos y locos, convencido de que en esta ocasión tendría éxito.

Jakeem descubrió demasiado tarde que alguien lo había guiado a sus oscuros estudios. Una mujer pálida y esquelética había atormentado sus noches desde que había llegado a Sevilla y una noche acudió a él mientras trabajaba en un libro polvoriento. Su nombre era Aliyyah, y era una erudita del Clan Capadocio. Tras su Abrazo, Jakeem se convirtió en aprendiz, ayudante y herramienta de su sire, junto a sus compañeros de linaje en las ruinas romanas de Itálica al norte de Sevilla.

Hace varias décadas Aliyyah envió a Jakeem de regreso a Córdoba para salvar lo que pudiera de las bibliotecas de la decadente ciudad antes de la llegada de los cristianos. Libre de la empalagosa presencia de su sire, redescubrió su motivación y estableció su propio dominio. Teme que Aliyyah lo haya tenido bajo alguna forma de Juramento de Sangre y no quiere regresar a Itálica, por lo que ha reunido varios aliados y herramientas para luchar contra ella. Se ha aliado con los Tremere de la ciudad, que también investigan los misterios del mundo musulmán, y ha convertido en ghouls a varios eruditos cordobeses.

Permanece informado de los cambios y enfrentamientos en la sociedad mortal y Cainita, pero tiene poco interés por la política, más interesado en otro tipo de secretos. Su influencia es más reducida de lo que podría ser, pero entre los Cainitas de Córdoba es conocido por su sabiduría y traficante de secretos. Como representante de los Capadocios de la ciudad, también recibe cierto respeto.

Jakeem era un hombre alto y delgado cuando estaba vivo, de complexión fuerte, pero a medida que se obsesionaba con sus estudios palideció y adelgazó. Tras recibir el Abrazo su apariencia se volvió más inhumana, preocupándose poco por trivialidades como arreglarse o vestir bien. Al principio vestía con una selección de túnicas caras, pero no las ha cambiado en años y se han vuelto cada vez más raídas. Sus ghouls a menudo le aconsejan que lleve ropa nueva para reunirse con otros Cainitas y algunas veces les hace caso.

Clan: Capadocio

Sire: Aliyyah

Naturaleza/Conducta: Solitario/Autócrata

Generación: 9ª

Abrazo: 1013

Edad aparente: A mediados de los cincuenta.

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3; Carisma 2, Manipulación 4, Apariencia 2; Percepción 4, Inteligencia 5, Astucia 3
Habilidades: Alerta 2, Esquivar 3, Subterfugio 4; Etiqueta 2, Herbolaria 5, Armas C.C. 2, Sigilo 2; Academicismo 4, Ciencia 4, Investigación 3, Lingüística 4, Medicina 5, Ocultismo 4, Sabiduría Popular 2,

Disciplinas: Animalismo 2, Auspex 4, Dominación 1, Fortaleza 2, Necromancia 5

Sendas necrománticas: El Cadáver en el Monstruo 5, Animación Cadavérica 3, Podredumbre de la Tumba 3

Trasfondos: Aliados 3, Criados 3, Rebaño 3, Recursos 4

Virtudes: Convicción 4, Autocontrol 3, Coraje 2

Camino: Huesos 5

Fuerza de Voluntad: 8

MARÍA ASUNCIÓN RODRÍGUEZ, ABADESA DE PALENCIA

Nacida en una familia de campesinos sin apenas recursos, tras una intensa hambruna que acabó con todos sus hermanos, sus padres decidieron marchar hacia el sur, en busca de una vida mejor, pero decidieron entregarla a una comunidad de monjas, que la integraron en su convento como una más, convirtiéndose en una hija para todas las hermanas. La alegría de la niña se contagiaba a la vida sencilla de aquel pequeño convento dedicado a Santa Isabel, situado en las montañas del norte, junto al reciente camino de Santiago. Todas las monjas cuidaban de ella, pero a la que más quería la pequeña era a la “abuela”, la abadesa Zoila, que había sido esposa de un noble antes de enviudar y retirarse, y era la fundadora del convento. Zoila tenía una pequeña colección de libros con los que enseñó a leer a María.

Después de la muerte de Zoila, la propia María se encargó de amortajarla y rezar por ella. Esa noche tuvo una visión, en la que la madre abadesa se le presentaba y la consolaba. Las monjas estaban confusas, pero atribuyeron la visión a una señal del cielo y eligieron a María como nueva abadesa de Santa Isabel.

En los años siguientes María siguió recibiendo visiones de Zoila, pero también de otros difuntos, que no encontraban consuelo en el más allá. María se dedicó a ayudarles a solucionar los problemas que les acuciaban y también rezó de manera sencilla para que encontraran la paz. Su fe sincera le permitía sanar a sus hermanas enfermas y a los ocasionales peregrinos que acudían al convento.

Uno de estos peregrinos era un Cainita. Se trataba de Roger Camdem, un erudito Capadocio que se sentía intrigado por el cristianismo y estaba realizando el Camino de Santiago. Se detuvo en el convento de Santa Isabel y allí comprobó que María parecía rodeada de un halo de luz y lo reconoció como lo que era. Roger permaneció un tiempo en las cercanías y se reunió con María casi cada noche. Él aprendió el conocimiento sencillo del cristianismo y ella los misterios de la noche. Antes de partir, Roger le ofreció acompañarle a través del Abrazo.

María Asunción (un nombre que eligió en su nuevo estado y con el apellido Rodríguez en reconocimiento a Roger) acompañó a su sire hasta el final del Camino de Santiago, y desde allí lo acompañó a

las tierras inglesas. Sin embargo, unas décadas después, decidió que su camino continuaría en otro lugar y peregrinó hasta el monasterio de Erciyes, donde había sido invitada y sus hermanos de clan contemplaron maravillados la intensidad de su fe sincera. Junto a otros Capadocios se dedicó al estudio de los misterios de la muerte y del cristianismo. Estuvo presente cuando se produjo el debate sobre la inclusión de la familia Giovanni en el Clan de la Muerte, y ella se mostró favorable de aprender de los Necromantes venecianos.

María Asunción aprendió los poderes para invocar a los espíritus de los muertos y como había hecho en vida los utilizó para ayudarlos, mostrándose comprensiva ante sus problemas y dándoles el consuelo que tanto necesitaban. A los más oscuros y destructivos simplemente los expulsaba y apartaba para que no causaran daño a los vivos. Bajo su influencia, algunos de estos fantasmas oscuros incluso se arrepentían y resurgían de sus envolturas de rencor y odio.

Cuando consideró que había aprendido lo suficiente, María Asunción regresó a la península ibérica con un proyecto en mente. Había aprendido mucho en el monasterio de Erciyes junto a los Capadocios, y creía que debía contribuir a extender el conocimiento en el mundo. En su ausencia el convento de Santa Isabel había caído en la ruina, pero ella ayudó a reconstruirlo e impulsó a los nobles y eclesiásticos a fundar nuevos monasterios en la zona del norte de Castilla. Estuvo presente en la repoblación de la villa de Palencia y aconsejó al obispo local cuando quiso crear una escuela eclesiástica que alcanzaría fama por sus estudios superiores.

Sin embargo, en los últimos tiempos parecen haber brotado malas hierbas en el jardín que con tanto mimo María Asunción ha cultivado. Algunos conventos parecen haberse desviado del camino, y algunas novicias han traído doctrinas extrañas y heréticas. María Asunción sospecha de la influencia de otros Cainitas y está dispuesta a expulsarlos para evitar que corrompan los monasterios de la zona.

María Asunción es una mujer delgada y pequeña de casi treinta años. Posee un aspecto sencillo, pero hay algo en ella atractivo y fascinante, casi como poseyera una luz interior. Su cabello es largo y oscuro, y normalmente lo lleva recogido bajo su hábito monacal, y sus ojos brillan como esmeraldas.

Clan: Capadocia.

Sire: Roger Camdem.

Naturaleza/Conducta: Penitente/Protectora

Generación: 7ª

Abrazo: 920

Edad aparente: Casi treinta años.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3; Carisma 5, Manipulación 3, Apariencia 3; Percepción 5, Inteligencia 6, Astucia 4

Habilidades: Alerta 4, Atletismo 2, Consciencia 3, Empatía 4. Liderazgo 2; Comercio 2, Equitación 2, Etiqueta 2, Interpretación 2, Pericias 4, Supervivencia 2, Trato con Animales 3; Academicismo 5, Investigación 3, Lingüística 4, Medicina 3, Ocultismo 4, Sabiduría Popular 2, Senescal 3, Teología 4

Disciplinas: Animalismo 3, Auspex 5, Fortaleza 4, Necromancia 5, Ofuscación 2

Sendas necrománticas: El Cadáver en el Monstruo 5, Senda del

Sepulcro 3, Senda de las Cenizas 3

Trasfondos: Aliados 4, Contactos 4, Criados 2, Influencia 3, Rebaño 2

Virtudes: Conciencia 5, Autocontrol 4, Coraje 4

Camino: Humanidad 9

Fuerza de Voluntad: 8

Nota: María Asunción posee el Mérito: Fe Verdadera, con dos puntos.

NYSSA, ESTUDIOSA DE RELIGIONES

Nyssa era la hija de un comerciante mozárabe de telas en Sevilla a mediados del siglo IX, y desde que era pequeña ayudó a su familia en el negocio. Aunque eran cristianos, convivían con sus vecinos y cumplían devotamente el pago del tributo al emir.

La convivencia terminó de manera brusca cuando los mozárabes, presionados económicamente y por la sociedad, terminaron alzándose en rebelión contra el emir de Córdoba. Los musulmanes contraatacaron y el negocio de la familia de Nyssa fue asaltado por una turba durante el día. Sus padres fueron asesinados y ella y sus hermanos fueron obligados a renegar de su fe, pero Nyssa se negó, así que la apedrearón hasta la muerte.

Su sire Lonas la encontró medio muerta y decidió darle el Abrazo. Estaba intrigado por qué la muchacha no había renegado de su fe para salvar su vida y ella trató de convencerle de que había hecho lo correcto, pero no sabía cómo explicárselo. El antiguo asintió y comenzó a instruirla.

Leyendo los antiguos escritos de los padres de la Iglesia y observando los actos de los humanos desde la distancia, Nyssa se volvió más escéptica. Veía que las religiones estaban irremediablemente contaminadas por el egoísmo y la hipocresía, y que sólo unos pocos conseguían utilizarlas como camino de virtud. Cuando su sire fue asesinado por los Assamitas por su "paganismo", Nyssa acompañó a sus compañeros Capadocios en su exilio a las ruinas de Itálica, pero no deseando competir por el liderazgo con su hermana Aliyyah, se marchó a Lisboa, llegando poco después de que la ciudad fuera conquistada por los portugueses.

En la ciudad Nyssa se encontró con los Apóstoles del Tercer Caín, y sintiendo curiosidad por sus prácticas religiosas, se unió a ellos, tratando de determinar hasta qué punto los Cainitas podían moldear una religión. Los Apóstoles aguardaban la llegada de un Tercer Caín, un mesías mortal y vampírico, que según las señales sería el rey Sancho I de Portugal. Cuando el cuerpo del rey desapareció, todos se sintieron confusos, pensando que se trataba de una nueva señal.

En realidad, Nyssa había observado al monarca, buscando señales de su supuesta "divinidad", y cuando murió, robó su cuerpo para examinarlo. Resultó decepcionada. Su cadáver no era más diferente que otros, sometido al mismo proceso de putrefacción. Incluso probó a reanimarlo, pero estaba claro que no se trataba del mesías que esperaban los Apóstoles. El escepticismo de Nyssa ha aumentado de nuevo, considerando que los Apóstoles del Tercer Caín se encuentran irremediablemente equivocados, y que su culto sólo sirve para saciar las ansias egocéntricas de sus líderes. Ha comenzado a distan-

ciarse de ellos, aunque no ha cortado de todo el contacto, y cree que quizás en el futuro constituyan una amenaza.

Nyssa tenía cerca de veinte años cuando fue Abrazada. Es una mujer pálida que todavía conserva algunas cicatrices blancas de las pedradas que recibió antes de morir. De hecho, algunas heridas no curaron con el Abrazo, y cuando despierta cada noche comienzan a sangrar, debiendo curarlas. Normalmente suele vestir de forma muy recatada, procurando no llamar la atención, observando en silencio. Sin embargo, cuando alguien pide su opinión, demuestra ser una erudita en diversos temas, especialmente en las religiones.

Clan: Capadocia

Sire: Lonas

Naturaleza/Conducta: Juez/Solitaria

Generación: 8ª

Abrazo: 851

Edad aparente: Casi veinte.

Atributos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 3; Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 1; Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 4

Habilidades: Alerta 2, Consciencia 2, Esquivar 2, Expresión 3, Subterfugio 4; Armas C.C. 2, Pericias 3, Sigilo 3; Academicismo 3, Investigación 3, Lingüística 3, Medicina 2, Ocultismo 4, Teología 4

Disciplinas: Auspex 4, Fortaleza 4, Ofuscación 3, Potencia 2, Necromancia 4

Sendas de Necromancia: El Cadáver en el Monstruo 4, Animación Cadavérica 4, Podredumbre de la Tumba 2

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 3, Recursos 3

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 4, Coraje 3

Camino: Humanidad 6

Fuerza de Voluntad: 7

SARA, MACRIARCA DE TOLEDO

Sara nació en Jerusalén en el siglo I, en tiempos de la ocupación romana. Su familia formaba parte de la élite de la ciudad, confidentes de los reyes de la casa de Herodes. A pesar de los ocasionales disturbios entre los judíos contra la dominación de Roma, la familia de Sara siempre se había mostrado partidaria del monarca y de los romanos.

Sin embargo, su esposo José comenzó a contactar con el movimiento de los zelotas, pensando en que una rebelión contra los romanos tendría éxito y Judea volvería a ser un reino independiente. Cuando estalló la rebelión en el año 66, los judíos expulsaron al rey Herodes II Agripa de Jerusalén y José se unió a los rebeldes. Sara estaba asustada por la vida de sus tres hijos, y cuando los romanos pusieron asedio a la ciudad, sus temores se incrementaron cuando su marido comenzó a pensar en suicidarse con su familia para que no cayeran en manos de sus enemigos.

En aquel momento Sara tomó una decisión drástica. Visitó a un antiguo amigo de sus padres y le ofreció un antiguo arcón que había pertenecido a su familia durante generaciones, lleno de antiguos documentos bíblicos, a cambio de que pusiera a salvo a sus hijos.

Jerusalén cayó ante los romanos y fue destruida. Antes del final, José se dispuso a matar a su familia, pero sólo encontró a Sara, que lo aguardaba en silencio y se negó a decir dónde se encontraban sus

hijos. Furioso, la apuñaló antes de quitarse la vida.

Pero Sara no murió. El antiguo Capadocio con el que había pactado le devolvió la vida y la puso en contacto con sus hijos, que aguardaban en un puerto en Judea. En su compañía viajó lejos y cuando despertó, se encontraban en las costas de Sefarad.

Desde entonces Sara ha protegido a los descendientes de sus hijos vigilándolos desde la distancia, procurando que no sufran daño y se mantengan unidos, aunque también les ha concedido libertad para que se equivoquen. Cuando alguno renuncia al judaísmo queda fuera de su protección. A lo largo de los siglos los ha acompañado a Sevilla, Córdoba, y más recientemente a Toledo. Rara vez concede el Abrazo, aunque en ocasiones lo ha hecho para que alguno de sus chiquillos vigile a una rama lejana de la familia.

En Toledo Sara ha representado a los Cainitas judíos durante la ocupación cristiana y musulmana. Mientras otros vampiros se corrompían con el infernalismo, ella se aisló con sus seguidores, y apoyó la purga de los infernalistas. Debido a su edad y sabiduría son muchos los Cainitas que acuden a ella, pero, aunque se relaciona con otros vampiros para mantener sus intereses a salvo, su familia está por encima de todo. Su opinión es muy valorada entre los gobernantes Cainitas de Toledo, procurando no interferir en sus asuntos.

En los últimos tiempos, Sara se encuentra cada vez más cansada y desea descansar en la paz del letargo después de más de mil años de actividad. Está haciendo preparativos, pero todavía espera demorarse un tiempo antes de elegir a alguien que la sustituya en la vigilancia de su familia mientras se encuentra en letargo.

Sara es una mujer bajita de casi cuarenta años, marcadamente pálida por la maldición de su clan. Su rostro lleva las arrugas de sus preocupaciones y siempre parece vigilante, como si esperara algún problema. Se viste con sencillez y dignidad, con ropajes de viuda, que ha llevado siempre desde que recibió el Abrazo.

Clan: Capadocia.

Sire: Abraham.

Naturaleza/Conducta: Protectora/Caballerosa.

Generación: 6ª

Abrazo: 70

Edad aparente: Cerca de cuarenta años.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 4; Carisma 5, Manipulación 4, Apariencia 2; Percepción 6, Inteligencia 4, Astucia 4

Habilidades: Alerta 5, Consciencia 2, Empatía 4, Intimidación 2, Liderazgo 3, Pelea 2, Subterfugio 2; Armas C.C. 1, Etiqueta 3, Pericias 3, Sigilo 3, Supervivencia 3, Trato con Animales 2; Academicismo 3, Investigación 4, Medicina 3, Ocultismo 4, Política 3, Sabiduría Popular 2, Teología 2

Disciplinas: Auspex 5, Fortaleza 6, Necromancia 5, Ofuscación 5, Potencia 2

Sendas necrománticas: Podredumbre de la Tumba 5, Animación Cadavérica 5, el Cadáver en el Monstruo 4

Trasfondos: Aliados 5, Contactos 5, Criados 3, Influencia 3, Posición 4, Recursos 4

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 4

Camino: Humanidad 6

Fuerza de Voluntad: 8

LA SOMBRA

Si existe un clan que destaque en la península ibérica por número, influencia y poder, es el clan Lasombra. Desde hace siglos los Magistri han tejido cuidadosamente sus telarañas oscuras para atrapar a mortales y Cainitas en sus intrigas, y cuando la sutileza ha fallado no han dudado en actuar de forma implacable y directa, eliminando a sus enemigos.

O por supuesto, ésa es la fachada a la que los Lasombra aspiran en su arrogancia. Como siempre la realidad es mucho más matizada, y el clan es un hervidero de enfrentamientos y traiciones, donde se entrecruzan muchos intereses. En estos momentos los Lasombra ibéricos se encuentran más divididos que nunca, y su hegemonía se diluye en muchos lugares, pero ni siquiera quienes creen haber derrotado sus planes están del todo a salvo de ellos. Quienes creen que pueden aprovecharse de las divisiones extendidas dentro del clan se han llevado más de una desagradable sorpresa.

La facción más importante del clan está formada por los Lasombra que apoyan la Reconquista en la Sombra, utilizando tanto a sus peones en los reinos cristianos como dentro de la Iglesia. Aunque suelen enfrentarse por el reparto de los dominios conquistados, están unidos en su oposición al Qabilat al-Khayal, los Lasombra musulmanes, que en estos momentos se aferran a las últimas taifas de Al-Ándalus, intentando evitar o por lo menos demorar una conquista que parece inevitable. Los más pragmáticos se preparan para aceptar las pérdidas y marcharse, o adaptarse a los nuevos señores cristianos, mientras que otros, más aferrados a su fe, están dispuestos a defender los dominios andalusíes hasta el final.

ALARICO, ALGUAÇIL DE TOLEDO

A veces el poder es un fin en sí mismo, y la fuerza y autoridad una forma tan válida como cualquier otra para obtenerlo. Alarico nació y creció en la Guardia Negra, una familia de ghouls al servicio del Arzobispo Onofre de Toledo, utilizados como una milicia privada, en la que sólo se valoraban la fuerza y la obediencia. Cuando el Arzobispo de Toledo necesitaba deshacerse de un adversario, era a la Guardia Negra a la que enviaba. No eran nada discretos, de modo que sus ejecuciones sumarias también servían de advertencia.

Pronto aquellos ghouls fueron tan temidos en los mercados de Toledo como su amo. Alarico se sentía orgulloso y disfrutaba con una sensación de invulnerabilidad, con una fuerza que le permitía doblar el hierro, y verdaderamente creía en la legitimidad y derecho del Arzobispo Onofre a hacerse respetar. Sin embargo, el abuso de la violencia terminó generando odio y resentimiento, y una noche la Guardia Negra fue emboscada y masacrada por un grupo de Banu Haqim (o eso creyeron). Alarico fue el único en regresar a los aposentos de su eminencia, gravemente herido.

Entre las columnas de piedra del antiguo palacio del Arzobispo, Alarico fue Abrazado por uno de sus lugartenientes, y le ordenaron que reconstruyera la Guardia Negra con su vitae. No sintió horror alguno al convertirse en no muerto, pues era lo que siempre había deseado, así que comenzó a reclutar soldados, mercenarios y criminales para resucitar la milicia.

ALIADOS Y ANTAGONISTAS

Poco tiempo después el Arzobispo Onofre cayó y Eliécer de Pólanco se convirtió en Príncipe de Toledo. En lugar de disolver la Guardia Negra, lo que hubiera convertido a los ghouls en bandidos y le habría ocasionado no pocos problemas, los compró y mantuvo en el cargo, asegurándose de que se ocuparan poco más que mantener el orden y reduciendo su poder y funciones. En las noches siguientes Alarico demostró ser tan sumiso y obediente con Eliécer como con su eminencia, pero el Príncipe lo ató en corto y Alarico sintió que debía dar rienda suelta a su sadismo.

Alarico no es tan inteligente como para darse cuenta de que el Príncipe precisamente espera que cometa un error para destituirlo y colocar al mando de la Guardia Negra a alguien de mayor confianza. Mientras tanto, Alarico abusa de los neonatos de Toledo, de los forasteros, y de cualquiera que no ostente una gran influencia y posición.

Alarico creció ejercitado y adiestrado en el uso de las armas y la fuerza bruta, y es un hombre muy musculoso de mediana estatura, con rasgos toscos y que en parte conserva antiguas cicatrices. Su cabeza estaba completamente rapada cuando recibió el Abrazo, y normalmente muestra un rostro serio y feroz con el que es mejor no hacer bromas. Cuando ríe normalmente lo hace en anticipación a alguna crueldad inventiva, que demuestra que en el fondo tiene cierto ingenio para algo.

Clan: Lasombra.

Sire: Meekal.

Naturaleza/Conducta: Vividor/Bellaco.

Generación: 9ª

Abrazo: 1185

Edad aparente: Casi treinta.

Atributos: Fuerza 5, Destreza 3, Resistencia 4; Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2; Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 3, Esquivar 2, Intimidación 3, Pelea 4; Armas C.C. 3, Equitación 2, Pericias 2, Sigilo 1, Supervivencia 2; Investigación 1, Medicina 1, Política 1, Sabiduría Popular 2

Disciplinas: Dominación 1, Obtenebración 2, Potencia 4

Trasfondos: Aliados 3, Posición 1, Rebaño 3, Recursos 2

Virtudes: Convicción 2, Instintos 3, Coraje 3

Camino: Pecado 4

Fuerza de Voluntad: 6

ALFONSO PALACIOS, MÉDICO DESHONRADO

Sancho I el Gordo de León era un rey que apreciaba más la habilidad que el linaje, llenando su corte de personas que se habían hecho a sí mismas, que se habían ganado el mérito en lugar de heredarlo, por lo que entre sus súbditos había una tremenda competición por tener éxito y ganar el favor del rey Sancho. También provocó una amarga división en la corte leonesa, con la nobleza establecida desconfiando de los recién llegados.

Alfonso Palacios entró en ese mundo cortesano como médico, siendo llamado para cuidar al rey Sancho durante una de sus frecuentes enfermedades. Hijo de un comerciante pobre, Alfonso había conseguido convertirse en aprendiz de un sanador, evitando

heredar el fallido negocio de su padre. Con treinta años tenía una gran reputación como médico en toda la península ibérica, y como resultado fue llamado a la corte para ver si podía ayudar al rey. Lo consiguió, y el monarca lo recompensó con oro, honores y un lugar en la corte.

Alfonso fue médico de la corte durante varios años, pero no consiguió sanar al rey de una enfermedad posterior, el momento que sus enemigos habían estado esperando. Cuando el sabio rabin Hasdai ben Shaprut pudo curar a Sancho donde Alfonso había fallado, sus rivales dijeron que había intentado envenenar al rey. El propio Sancho se encontraba demasiado débil por la enfermedad para poder hacer nada, y el médico fue expulsado de la corte, caído en desgracia.

Amargado y humillado, Alfonso se trasladó de ciudad en ciudad, ofreciendo sus servicios como sanador itinerante. Nunca mencionó la posición que había tenido, y nunca quiso volver a la vida cortesana. En cambio, viajó por toda la península, por los reinos cristianos y musulmanes. Sin embargo, sus viajes no pasaron inadvertidos. Un ambicioso Lasombra llamado Fernando del Rincón había observado en ocasiones la corte del rey Sancho y le había interesado la habilidad del joven médico. Quedó todavía más impresionado viendo cómo Alfonso se había comportado tras su caída en desgracia y después de varios años de observación, le ofreció el Abrazo. Después de considerarlo debidamente, Alfonso aceptó.

Desde el Abrazo Alfonso ha continuado viajando, aunque cada vez pasa más tiempo en la ciudad de Zaragoza, desde que fue reconquistada por los aragoneses, instalándose cerca de la escuela eclesiástica. Pasa cerca de la mitad del año ahí, investigando y experimentando, y el resto del año viajando para hablar con otros eruditos y aumentar su colección de libros y textos médicos. Es respetado por los Cainitas de la ciudad, en gran parte por su dedicación a los estudios médicos y su desinterés por las intrigas políticas. Tras sus siglos de existencia ha concluido que no puede vencer a la muerte con sus artes, por lo que se dedica simplemente a buscar conocimiento. Mantiene contacto con algunos Lasombra andalusíes, con la intención de obtener libros musulmanes de medicina.

Alto y delgado, Alfonso Palacios tiene brazos y piernas extraordinariamente largos. Sus manos y dedos también son largos, como conviene a un médico. Su cabello es canoso y su rostro está curtido por los años en el camino. A veces viste ropas cortesanas, especialmente cuando se lo convence para que asista a ocasiones importantes, pero cuando puede, prefiere vestir las ropas sencillas de un sanador.

Clan: Lasombra

Sire: Fernando del Rincón

Naturaleza/Conducta: Vanguardista/Protector

Generación: 8ª

Abrazo: 960

Edad aparente: Mediados de los cuarenta.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 5, Resistencia 4; Carisma 4, Manipulación 5, Apariencia 3; Percepción 4, Inteligencia 5, Astucia 5

Habilidades: Alerta 3, Empatía 5, Esquivar 4, Pelea 2, Subterfugio 1; Armas C.C. 2, Equitación 3, Interpretación 1, Etiqueta 4, Her-

bolaria 5, Música 1, Pericias 4, Supervivencia 2; Academicismo 5, Investigación 4, Leyes 1, Lingüística 4, Medicina 5, Ocultismo 2, Política 3, Sabiduría Popular 3

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

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 4, Criados 1, Mentor 3, Posición 2, Recursos 2

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 5, Coraje 2

Camino: Cielo 4

Fuerza de Voluntad: 8

AMBROSIO LUIS MONCADA, GUARDIÁN DE LA FE Y ARZOBISPO DE MADRID

Ambrosio Moncada llegó a la ciudad de Madrid durante el proceso de repoblación de la zona por parte del rey Alfonso VII de Castilla. Era un sacerdote al que habían encargado la administración de la principal iglesia de la villa, pero también era un hombre lleno de ambición, talento y fe, que ascendió rápidamente en la Iglesia. Algunos dicen que incluso llegó a aspirar a la posición del Papa de Roma, pero que la política eclesiástica, dominada por los italianos, se lo impidió; no había lugar para un extranjero sin el apoyo de mecenas poderosos. Así que Ambrosio dirigió su atención hacia los reinos cristianos de la península ibérica. La marea de la reconquista se había vuelto en favor de la cristiandad y la Iglesia de Cristo tenía una posición ventajosa.

Para sorpresa de nadie, Ambrosio aprovechó su posición, y para sorpresa de muchos, al mismo tiempo mantuvo un virtuoso ascetismo. No quería participar en cacerías, lujosos festines ni dar rienda suelta a la lascivia como otros clérigos de la época. Su convicción y su fe eran inquebrantables, y su poder lo dedicaba a la obra de Dios. Era una anomalía en el ambiente eclesiástico y que hacía tiempo que había atraído la atención del clan Lasombra.

Cuando los Amici Noctis decidieron su Abrazo, para sorpresa y agrado de los Magistri consiguió evitarlo durante varios años, consciente de la misteriosa telaraña de sombras que se cerraba a su alrededor. Silvestre Ruiz le dio el Abrazo, pensando en situarlo como líder de los eclesiásticos Lasombra. Sin embargo, la sangre lo cambió menos de lo que podría suponerse. Muchos de sus compañeros de clan visitaban regularmente su confesionario; otros eran mecenas de sacerdotes que Ambrosio conocía o había ordenado. En cuestión de semanas se había adaptado a su nuevo estado para continuar su búsqueda de poder, pero sus razones no habían cambiado. No era para su gloria, sino para la gloria de Dios. El Abrazo había sido voluntad divina y a través de la Maldición de Caín tendría toda la eternidad para realizar la obra del Señor.

La primera misión de Ambrosio Moncada consistió en introducir la influencia de los Lasombra en la corte del rey Alfonso II de Aragón. A pesar de ser un neonato, supo utilizar sus contactos y habilidad con gran ingenio. También allí se convirtió en confesor de Lucía, la hija ilegítima del monarca, que languidecía enclaustrada y vigilada para no ser un obstáculo en la sucesión. El confesor la liberó y le dio el Abrazo.

A finales del siglo XII el Arzobispo Onofre de Toledo trató de

reasumir el control completo de la ciudad que había gobernado durante el reino visigodo, amenazando a los Ashirra y a los Cainitas judíos que vivían en la ciudad. Los Amici Noctis se opusieron a su política, que amenazaba con crear una nueva fisura entre Lasombra cristianos y musulmanes, pero Ambrosio Moncada utilizó su influencia eclesiástica para aislar a Onofre. Finalmente, ante la negativa del Arzobispo de Toledo a ceder en sus pretensiones, los Amici Noctis le dieron permiso a Ambrosio para diabolizarlo, robándole su poder y su título en 1189. Desde entonces Ambrosio es conocido como Arzobispo de Madrid.

El Arzobispo es un cristiano devoto, firme enemigo de la Herejía Cainita, adhiriéndose a la escritura de los Evangelios, pero cometiendo actos inimaginables de blasfemia para mayor gloria de Dios. Pocas veces sale de su refugio en las catacumbas bajo las iglesias de Madrid, que ha hecho ampliar y ha convertido en un lugar peligroso lleno de santuarios a los santos, protegidos por guardianes y seguidores fieles. Da la bienvenida a todos los que acuden a él en busca de guía y consejo, pero sólo bajo sus condiciones, y ser invitado a confesarse con él es un gran honor entre los Lasombra. Resulta curioso que Ambrosio Moncada también haya abierto cauces de comunicación con sus compañeros musulmanes, y muchos Lasombra de Al-Ándalus también son visitantes frecuentes de Madrid bajo la protección del Arzobispo. Se dice incluso que ha recibido la visita de los Místicos del Abismo, aunque nadie sabe cuáles podrían ser los motivos de Moncada para reunirse con ellos.

Silvestre Ruiz, el sire de Moncada, está orgulloso de la habilidad de su chiquillo, y lo anima en sus proyectos. De momento el Arzobispo se muestra satisfecho consolidando su poder y su telaraña de seguidores en la Iglesia. Muchos de los sacerdotes y confesores reales de los reinos cristianos de la península son designados bajo su supervisión, y como resultado, de manera consciente o inconsciente le obedecen. A través de ellos tiene ojos y oídos en cada corte y peones útiles para afectar a la política de un extremo de la península a otro.

Personalmente, el Arzobispo tiene una personalidad abrumadora. Aunque se comporta con piedad y humildad, pocos dudan de su inmensa determinación y fuerza de voluntad. Quienes lo visitan se marchan impresionados, cautelosos o no se marchan. Si tiene alguna debilidad es con su chiquilla Lucía. Muchos de los que conocen al Arzobispo se han dado cuenta de algunas grietas en su formidable impasibilidad cuando su nombre se menciona, aunque pocos se atreven a insistir en el tema. Ambrosio también es aficionado al ajedrez y muestra gran estima a quienes le proporcionan una buena partida. Sin embargo, son pocos los que han conseguido derrotarlo.

El Arzobispo Ambrosio Moncada es un hombre mayor e inmensamente gordo, lo que genera cierta repulsión. Sin embargo, se mueve con una elegancia y silencio considerables para alguien de su tamaño, y quienes lo aguardan nunca escuchan su aproximación. Viste túnicas arzobispales apropiadas para su rango, ya que el decoro tiene gran importancia para él.

Clan: Lasombra

Sire: Silvestre Ruiz

Naturaleza/Conducta: Monstruo/Juez

Generación: 6ª

Abrazo: 1153

Edad aparente: Mediados los cincuenta.

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3; Carisma 4, Manipulación 5, Apariencia 1; Percepción 4, Inteligencia 4, Astucia 5

Habilidades: Alerta 2, Empatía 3, Expresión 3, Intimidación 3, Liderazgo 2, Subterfugio 3; Armas C.C. 1, Etiqueta 4, Sigilo 3; Academicismo 2, Comercio 1, Leyes 2, Lingüística 5, Ocultismo 3, Política 3, Teología 5

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

Trasfondos: Aliados 4, Contactos 5, Criados 4, Influencia 3, Posición 4, Recursos 5

Virtudes: Convicción 3, Instinto 2, Coraje 4

Camino: Noche 4

Fuerza de Voluntad: 7

ARNAUD, OBISPO DE JACA

En vida Arnaud era un sacerdote decepcionado. Como hijo menor de un noble del Languedoc había comenzado su carrera eclesiástica con la ilusión de la juventud, pero pronto quedó decepcionado por los vicios terrenales a los que se entregaban varios de sus superiores. Durante un tiempo se contuvo, lleno de temor a su reacción, pero finalmente, en un acto de cinismo tuvo el atrevimiento de insinuar la sodomía del obispo al que servía durante un banquete, en medio de la carcajada general.

Las consecuencias no se hicieron esperar, y Arnaud fue enviado como confesor de una anciana condesa, que vivía en un lugar apartado en la campiña. Ella percibió el deseo de su confesor de creer en algo superior que no conseguía encontrar en este mundo, y le dio el Abrazo.

Arnaud quedó horrorizado y sorprendido ante el mundo de los Cainitas. Ahora, como una criatura maligna, tenía una evidencia de que debía existir algo superior, que quebraba su actitud cínica. Terminó enfrentándose a su sire, afirmando que desperdiciaba la eternidad, y ella se rio y prescindió de sus servicios.

Se unió a la Herejía Cainita, y junto a otros dos Lasombra llamados Hugh y Iosephus, viajó por el sur de Francia e Italia, extendiendo el poder de la Herejía. Mientras revisaban la biblioteca de un monasterio en el que se alojaban encontraron los escritos de la Tentación Escarlata, y los consideraron una revelación. Decidieron que debían predicar su contenido y buscaron un lugar apartado donde prepararse, apoderándose de un monasterio fortificado en los Pirineos hacia el año 1120 y reclamándolo con el nombre de la Ciudad de Dios, en teoría en nombre de la Herejía Cainita. Pronto convirtieron a los monjes y sus misioneros comenzaron a visitar los bastiones de la Herejía, tratando de buscar conversos, pero fueron rechazados o asesinados.

Sin embargo, las dudas y el escepticismo de Arnaud regresaron. Tampoco creía en la Tentación Escarlata. Quizás había creído o se convenció para conseguir sangre y poder, considerando a sus compañeros criaturas erradas y necias. Tuvo un desliz confesando su crisis de fe a su compañero Hugh, que consideró impensable que Arnaud pudiera dar la espalda al camino de la fe, pero decidió pos-

poner su decisión sobre su debilidad hasta que regresara de un viaje misionero. Temeroso del castigo, Arnaud envió cartas a los agentes de la Herejía Cainita, delatando a Hugh y provocando su destrucción.

A continuación, se enfrentó a Iosephus por el control de la Ciudad de Dios, rogándole constantemente que mantuviera en secreto la localización del monasterio, ya que por si él fuera, habría marchado con sus ghouls y chiquillos a Roma como un enjambre de langostas. El enfrentamiento entre ambos terminó con las cruzadas albigenses, cuando Arnaud reveló la localización del monasterio a la Herejía Cainita, y sus enemigos a su vez informaron a los cruzados, arrasando por completo el monasterio y a sus habitantes, vampiros y mortales.

Arnaud se había adelantado huyendo una noche y abandonó a sus hermanos a su suerte. Por fin libre de ataduras y dueño de sí mismo, se instaló en el cercano dominio de Jaca, donde Abrazó a Julián Ambós, un chiquillo que instaló como Príncipe, y se despojó de cualquier inquietud espiritual, aceptando su naturaleza Cainita y dedicándose a acumular sangre y poder. Si está condenado a ojos de Dios, que así sea.

Arnaud es un hombre bajo, de rostro taciturno y severo, con el rostro pálido y marcado con arrugas, con un rostro en el que destaca una gran nariz aguileña y unos ojos hundidos y negros por la lectura. Lleva el cabello recortado con un estilo monacal y normalmente viste con sencillos hábitos o sotanas de color negro mate. Normalmente actúa de forma erudita y calmada, pero puede volverse especialmente apasionado cuando se habla de un tema que le interesa.

Clan: Lasombra

Sire: Marie Claire

Naturaleza/Conducta: Superviviente/Fanático

Generación: 8ª

Abrazo: 999

Edad aparente: Finales de los treinta.

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3; Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 2; Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 5

Habilidades: Alerta 2, Consciencia 2, Esquivar 1, Expresión 3, Intimidación 1, Liderazgo 2, Subterfugio 4; Etiqueta 2, Interpretación 2, Pericias 3, Sigilo 3; Academicismo 4, Investigación 2, Ocultismo 3, Política 3, Teología 4

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

Trasfondos: Criados 3, Influencia 2, Posición 2, Rebaño 2, Recursos 3

Virtudes: Convicción 2, Autocontrol 4, Coraje 3

Camino: Cielo 3 (interesado en el Camino del Pecado)

Fuerza de Voluntad: 6

BADR, SULTÁN DE GRANADA

Pocos conocen el pasado de Badr. Eso se debe en parte al hecho de que ha eliminado por sistema a cualquiera que pudiera conocerlo antes de llegar al poder en Granada, por miedo a que revelaran su terrible secreto. Porque, aunque Badr es el más temido y respetado de todos los sultanes de Al-Ándalus, y aunque su poder habla por sí

mismo, se toma grandes molestias para esconder su verdadera identidad y sexo.

Safia era hija del emir Alhakem de Córdoba y de una concubina llamada Aiab, a quien amaba mucho y que murió en el parto. En recuerdo de su madre, Alhakem siempre quiso mucho a su hija. Desgraciadamente desapareció una noche, dejando una alcoba llena de sangre. Alhakem cayó entonces en la melancolía, convirtiéndose en un gobernante disoluto y sumiendo el emirato en la decadencia.

Pero Safia no murió. Un vampiro se la había llevado en la noche, un Lasombra hispanorromano llamado Marcos, que esperaba dañar a los emires de Córdoba porque sus propios descendientes habían sido ejecutados acusados de traición. Descargó su ira en Safia, y no conforme con torturarla, terminó dándole el Abrazo y Juramentándola por sangre. Durante mucho tiempo la mantuvo confinada en una mazmorra bajo su refugio en la ciudad de Elvira, donde nadie conocía su existencia.

Pero ni siquiera las ataduras de la sangre pudieron detener a Safia cuando se alzó contra su sire y lo diabolizó. Loca de furia bebió la sangre de todos sus servidores y prendió fuego a su refugio. Hambrienta y desesperada se refugió en las montañas, y fue allí donde encontró la salvación, en una pequeña casa habitada por un hombre ciego llamado Badr. Safia no recuerda cómo consiguió controlarse, pero algo en aquel hombre humilde y devoto frenó sus instintos. Comenzó a observarlo a escondidas, recuperando la cordura y finalmente terminó presentándose ante él. Badr nunca supo que estaba tratando con una vampira, sino con una extraña temerosa y amable, pero se encontraba solo y hacía tiempo que sus hijos se habían ido, así que la adoptó como una hija. Safia le hizo compañía y gracias a él encontró de nuevo paz en las enseñanzas del Islam. Cuando murió anciano y en paz, Safia había tomado una decisión, observando y aguardando su momento entre las sombras.

En el año 1013 se presentó en Granada haciéndose pasar por un hombre vestido con amplios ropajes oscuros y con el nombre de Badr. No tardó en proclamarse sultán de la pequeña ciudad recién fundada, y pronto otros Ashirra comenzaron a acudir a su dominio. Sus discursos apasionados en defensa del Islam como guía para los creyentes, le proporcionaron muchos seguidores leales.

En principio Badr había concebido Granada como un refugio personal para los Ashirra devotos que habían huido de la ruina de la cercana Elvira, pero pronto las luchas intestinas que provocaron la caída del califato de Córdoba atrajeron nuevos refugiados y Al-Ándalus se dividió en multitud de pequeñas taifas. El sultán Badr comprendió que era necesario devolver la unidad a los Ashirra andalusíes para resistir el avance de los cristianos al norte. No reveló que era una mujer, no tanto por miedo a que dejaran de seguirla por ser una mujer, como a que Badr le permitía dejar el dolor de su pasado atrás. Hasta la fecha, aunque han surgido rumores de que el sultán de Granada es un eunuco, nadie sospecha que es una mujer. Desde hace siglos ha trabajado para unir a todas las taifas de Al-Ándalus bajo su mando, lo mejor para resistir los ataques de los reyes cristianos y de los Lasombra.

Tras la Batalla de las Navas de Tolosa, Badr continúa con sus planes. Tristemente, ha sido necesaria una catástrofe para que haya

conseguido unir a varias taifas en torno a Granada. Muchos Ashirra están abandonando la península, pero él está decidido a quedarse y luchar. Con las aplastantes victorias cristianas se ve obligado a actuar con más rapidez y mano firme de lo que le gustaría, expulsando a los Cainitas cristianos y judíos de sus dominios, pero quiere gobernar todo lo que queda de Al-Ándalus y corteja el favor de los Lasombra musulmanes para que lo ayuden. También ha enviado emisarios a otras taifas con la orden de utilizar tácticas de terror si es necesario para someter a los sultanes locales. Esta actitud le ha proporcionado pocos amigos, y muchos Ashirra se encuentran divididos entre apoyarlo o someterse a los cristianos. Sin embargo, Badr cree que el Islam y el cristianismo no pueden coexistir, hacerlo sería seguirle el juego a los Lasombra cristianos.

Hace poco Badr también comenzó a comprender que el verdadero peligro no procede de Silvestre Ruiz, sino de su chiquillo, el Arzobispo Moncada. Su arsenal de poder temporal, el poder de su sangre y su fe cristiana, lo convierten en un rival todavía más formidable. Sin embargo, la insistencia del sultán de Granada de que Moncada es más peligroso que su sire no es compartida por otros Ashirra, que dudan de su capacidad para guiarles.

El ascenso al poder de los nazaries en Granada le ha proporcionado a Badr una nueva oportunidad. Ve potencial en la nueva dinastía y ha enviado a sus servidores mortales para que protejan al emir Mohammed I y sus aliados. Quizás él consiga unificar a todas las taifas que quedan y dar una nueva esperanza al Islam de Al-Ándalus.

Badr siempre aparece vestido con ropajes amplios de color oscuro, y sólo deja ver sus hermosos ojos castaños y vigilantes. Bajo sus ropajes en ocasiones se ha insinuado una figura alta y delgada, y hace mucho que nadie ha visto su cuerpo, marcado por varias cicatrices pálidas de las torturas que recibió en vida. Aparte de llevar una existencia devota y sencilla, siempre se encuentra adiestrándose y preparándose continuamente, una forma de fustigar los dolorosos recuerdos de su pasado.

Clan: Lasombra

Sire: Marcos

Naturaleza/Conducta: Fanática/Autócrata

Generación: 8ª

Abrazo: 809

Edad aparente: Indeterminada.

Atributos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 5; Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 2; Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 5

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 4, Esquivar 3, Intimidación 3, Liderazgo 4; Armas C.C. 5, Etiqueta 2, Pericias 3, Sigilo 4; Academicismo 2, Leyes 4, Lingüística 3, Ocultismo 2, Política 4, Teología 4

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

Trasfondos: Aliados 4, Contactos 4, Criados 3, Posición 5, Rebaño 2, Recursos 3

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 5

Camino: Cielo 6

Fuerza de Voluntad: 8

BALESQUIDA, APÓSTOL DEL TERCER CAÍN

Balesquida era un sacerdote asturiano de Cangas de Onís, que llevaba una vida humilde y devota, pero aspiraba a más. Había visitado al obispo de Oviedo y quería dirigir algo más que su pequeña parroquia. Se esforzó por ser digno, mejorando su latín y su formación, y fue entonces cuando atrajo la atención de otro sacerdote, el Padre Anastasio, un Lasombra de la Herejía Cainita que aspiraba a hacerse con el poder en el reino de Oviedo. Le dio su sangre y poco a poco modeló su mente en algo más oscuro.

Sin embargo, el sire de Balesquida no estaba conforme con su posición en la Herejía en un rincón apartado de la península. Después de uno de sus viajes, volvió afirmando haber recibido una nueva revelación, y con otros Herejes descontentos creó los Apóstoles del Tercer Caín. Balesquida recibió el Abrazo poco después y también fue iniciado en la nueva rama de la Herejía.

Con el tiempo Balesquida llegó a ser un creyente más fervoroso que Anastasio, que vio amenazada su posición. El enfrentamiento entre ambos atrajo la atención de los Cainitas asturianos, que atacaron la iglesia de los Apóstoles del Tercer Caín en Cangas de Onís. Sólo Balesquida sobrevivió, huyendo hacia el sur.

Viajó durante un tiempo, permaneciendo oculto, y finalmente inició una nueva iglesia de los Apóstoles del Tercer Caín en Portugal, avanzando con la Reconquista, instalándose en la ciudad de Lisboa con sus seguidores a mediados del siglo XII. Allí se encontró con su hermano de sangre Vibius Fimbra, que había permanecido fiel a la Herejía Cainita, iniciándose un intenso conflicto entre ellos. Las disputas teológicas entre las dos ramas de herejes sacudieron la sociedad de los Cainitas de Lisboa.

En el año 1185 Balesquida anunció que había visto señales que indicaban que el rey Sancho I de Portugal era el elegido para ser el Tercer Caín, y lo convirtió en una figura de culto. Cuando el monarca murió en el año 1211 y su cuerpo desapareció, hubo cierta confusión entre los Apóstoles, que creían que el rey se revelaría como el mesías que esperaban. Sin embargo, Balesquida afirmó que eso confirmaba la profecía del Libro de la Sangre Resplandeciente, la biblia de los Herejes Cainitas, y que el rey Sancho se había ocultado para regresar en su momento y los Apóstoles debían preparar su regreso.

Balesquida redobló los esfuerzos contra su rival Vibius, y recientemente lo diabolizó, expulsando a los Herejes Cainitas de Lisboa y situando a los Apóstoles del Tercer Caín como la principal facción religiosa en la ciudad. Ha comenzado a enviar a sus agentes a otros dominios portugueses en busca de discípulos, especialmente a las ciudades asediadas por la reconquista, como Silves. Al mismo tiempo observa a los demás Cainitas de Lisboa, buscando debilidades y presionando cuando es preciso, con el objetivo de situar a uno de sus fieles como Príncipe de la ciudad.

Balesquida es un hombre adulto de mediana estatura, de rostro pálido y cabello negro, con barba y bigote. Uno de sus ojos oscuros se encuentra medio cerrado, dándole una mueca perpetua de desconfianza. Normalmente viste con un sencillo hábito negro y con su túnica sacerdotal. Cuando se encuentra pronunciando uno de sus

sermones su intensidad fanática puede llegar a ser aterradora. Sin embargo, es tan metódico y calculador como cualquier otro Lasombra, y rara vez actúa con brusquedad o sin haberlo pensado previamente. Son estas cualidades las que lo han convertido en una espina tan molesta en el costado de los Cainitas cristianos.

Clan: Lasombra

Sire: Anastasio

Naturaleza/Conducta: Fanático/Rebelde

Generación: 8ª

Abrazo: 962

Edad aparente: Finales de los treinta

Atributos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 4; Carisma 4, Manipulación 5, Apariencia 2; Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 4

Habilidades: Alerta 2, Consciencia 2, Expresión 3, Intimidación 4, Liderazgo 3, Pelea 2, Subterfugio 3; Armas C.C. 2, Etiqueta 3, Sigilo 2; Academicismo 3, Investigación 2, Lingüística 2, Ocultismo 3, Política 3, Teología 4

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

Trasfondos: Aliados 4, Contactos 3, Criados 4, Posición 3, Rebaño 4, Recursos 3

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 4

Camino: Cielo 7

Fuerza de Voluntad: 7

ELIÉCER DE POLANCO, SEÑOR DE TOLEDO

Eliécer nació y creció entre los nobles señores de Santillana del Mar, en Cantabria, y fue educado para gobernar hombres y bestias. Poco podía saber que también se estaba preparando para vivir como un chiquillo de los Lasombra, el más reciente de su larga genealogía familiar. En principio luchó con otros caballeros de la reconquista, creyendo que formaba parte de una orden secreta de caballería. Sin embargo, cuando recibió la sangre y le demostraron cómo podía servir a la cristiandad como Cainita, Eliécer aceptó esa oportunidad.

Como neonato comenzó sirviendo a su sire Héctor como escudero y continuó luchando en los campos de batalla de la Reconquista, creyendo en reunificar los distintos reinos de la península bajo un reino unido. Cuando el rey Alfonso VI puso cerco a la ciudad de Toledo, Héctor y Eliécer lo acompañaron. Sin embargo, no fueron los Cainitas cristianos quienes pasaron a gobernar, sino un triunvirato de antiguos: El Arzobispo Onofre, del clan Lasombra, por los cristianos; el sultán Otmán, del clan Brujah, por los musulmanes; y la matriarca Sara, del clan Capadocio, por los judíos.

Durante un tiempo se mantuvo la convivencia, y mientras Héctor residía en Toledo, como aliado del Arzobispo Onofre, Eliécer continuaba luchando en el sur. Sin embargo, la alianza entre Héctor y el Arzobispo, a pesar de que se habían repartido ámbitos distintos de influencia, no era buena. El Arzobispo aspiraba a gobernar sobre toda la ciudad de Toledo, mientras que Héctor era partidario de mantener el honor de los acuerdos con vampiros judíos y musulmanes.

Héctor fue destruido hacia 1150 cuando su refugio sufrió un in-

cendio durante el día. Circularon rumores de que el fuego había sido provocado deliberadamente, pero verdad o no, con su muerte el Arzobispo Onofre se sintió más libre para gobernar sobre los Cainitas cristianos de Toledo. Cedió la protección de la ciudad a su chiquillo Tercio Bravo, a pesar de las protestas de Eliécer, que había regresado rápidamente al conocer la muerte de su sire y consideraba que era el heredero legítimo de su posición y legado.

Mientras la convivencia entre los Cainitas de Toledo se degradaba, Eliécer descubrió con sorpresa que entre lo que se había salvado de las pertenencias de su sire del fuego se encontraba una cámara personal situada en unos subterráneos bajo una iglesia. Aquella cámara estaba llena de libros de poesía y ciencia andalusí, así como obras de arte. A partir de los diarios de su sire, Eliécer supo que había sido un Cainita mozárabe que había habitado en Córdoba hasta los disturbios surgidos en época de Almanzor, procurando salvar todo lo que pudo llevarse. Durante un tiempo se enfrascó en la lectura de aquel tesoro de conocimiento, llegando a amar aquella civilización y rechazando el barbarismo y la destrucción en que había participado. Después de tantos años su fanatismo había desaparecido.

Cuando el Arzobispo Onofre y sus partidarios pretendieron expulsar de Toledo a todos los vampiros judíos y musulmanes, así como a sus simpatizantes, Eliécer intervino de forma inesperada afirmando que esa purga debilitaría la ciudad. Cuando comenzaron los enfrentamientos, lideró a los Cainitas cristianos opuestos al Arzobispo, dirigiendo a toda la oposición contra el antiguo, que fue derrocado en 1189. El Arzobispo Onofre terminaría siendo reclamado por Ambrosio Moncada de Madrid, que lo diabolizó con la aprobación de los Amici Noctis.

En cuanto a Eliécer, fue proclamado Príncipe de los Cainitas cristianos de Toledo, y lo primero que hizo fue restaurar el antiguo triunvirato de vampiros cristianos, judíos y musulmanes. Sin embargo, su tolerancia no significó que descuidara su deber, pero ya no estaba dispuesto a que su fin de unificar todos los reinos de la península bajo su dominio justificara los medios, de modo que comenzó a seguir la causa de la Reconquista para sus propios fines, cabalgando a la batalla tanto para acabar con sus enemigos como frenar los excesos de sus aliados. Por supuesto, también es consciente del poder que supone el conocimiento árabe y tiene planes para utilizarlo. Se esfuerza por conservar libros y obras de arte que cree que podrían no sobrevivir a la conquista cristiana que se avecina. Más sutilmente también ha estado haciendo tratos para asegurarse la obediencia de varios Lasombra musulmanes para la noche en que toda la península ibérica será cristiana, ofreciendo su protección y posición a cambio de que no ofrezcan resistencia. Varios han aceptado.

Al mismo tiempo Eliécer se ha enemistado con los Lasombra más fanáticos, encabezados por Tercio Bravo, chiquillo del Arzobispo Onofre, y con eficacia cruel ha estado estrechando el cerco sobre su rival. Sus amigos están por todas partes, circulan rumores en torno a Tercio y toda ciudad donde se encuentra un aliado de Eliécer está cerrada a su enemigo.

Eliécer mantiene su residencia principal en Toledo, aunque a menudo acompaña a los reyes cristianos a la batalla. Actualmente se

encuentra junto a la corte del rey Fernando III de Castilla en el asedio de Jaén, temiendo que la fabulosa colección de escritos y arte del sultán Mane Enríques, del clan Toreador, resulte destruida. Eliécer está dispuesto a ofrecerle una rendición honrosa, pero su oponente está decidido a resistir hasta el final.

Eliécer de Polanco era un caballero curtido en la reconquista cuando fue Abrazado, y parece mayor de lo que realmente es. Tiene el cabello gris y el rostro marcado por arrugas de preocupación y compasión. Sin embargo, todavía resulta bastante atractivo en su madurez, y aunque sus manos tengan los callos de un guerrero, su voz recuerda a la de los difuntos poetas de Al-Ándalus.

Clan: Lasombra.

Sire: Héctor de Aguilera.

Naturaleza/Conducta: Defensor/Juez

Generación: 7ª

Abrazo: 1031

Edad aparente: Cerca de cuarenta.

Atributos: Fuerza 4, Destreza 5, Resistencia 4; Carisma 4, Manipulación 4, Apariencia 3; Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 4

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Empatía 2, Esquivar 4, Expresión 2, Intimidación 2, Liderazgo 4, Pelea 2; Armas C.C. 5, Equitación 4, Etiqueta 3, Interpretación 3, Pericias 2, Supervivencia 2, Trato con Animales 2; Academicismo 4, Ciencias 3, Investigación 2, Lingüística 3, Ocultismo 2, Senescal 3

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

Trasfondos: Aliados 5, Contactos 4, Criados 2, Influencia 3, Posición 5, Recursos 5

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 5

Camino: Humanidad 6

Fuerza de Voluntad: 8

IBRAHIM, EL QUE RECUERDA, ANTIGUO VISIR DE CÓRDOBA

Ibrahim es mucho más viejo que la mayoría de los Lasombra musulmanes de la península ibérica. De hecho, ha estado mucho más tiempo en activo que la mayoría de los reinos de Al-Ándalus. Nació en Damasco, en una familia al servicio de los califas de la dinastía Omeya, siendo compañero de juegos y amigo del príncipe Abderramán. Cuando los Omeyas fueron derrocados y asesinados por sus enemigos Abásidas, Ibrahim ayudó a su amigo y lo acompañó en su exilio por el norte de África hasta llegar a Al-Ándalus.

Cuando Abderramán reunió suficientes partidarios y se convirtió en emir independiente, Ibrahim no fue olvidado y fue recompensado con una posición en la corte, mostrándose a la vez como un administrador capaz y un poeta de cierta reputación artística, convirtiéndose en uno de los principales artífices del emirato Omeya, que ayudó a construir con una naturaleza paciente y meticulosa. Tan impresionante fue su trabajo como político y artista, que los Lasombra que merodeaban en torno a la corte de Córdoba decidieron que la opción más apropiada para recibir el Abrazo del clan era Ibrahim, y no el emir Abderramán. Poco después fue elegido para ser el representante de su clan al servicio del sultán Hilel al-Masaari,

del clan Assamita.

Ibrahim sirvió bajo el reinado de los emires y califas Omeyas y cuando el general Almanzor asumió el poder, a medida que pasaba el tiempo se dio cuenta de que aquel hombre podría ser capaz de mantener Al-Ándalus indefinidamente si recibía la eternidad, e incluso podría ser su sucesor. Consultó con los Amici Noctis, pero estos afirmaron que Almanzor sólo podía recibir el Abrazo si lo aceptaba voluntariamente. Ibrahim acudió a su lecho de muerte, pero el general prefirió conservar a su alma que recibir la maldición de Caín.

Sin Almanzor, el califato de Córdoba comenzó a desmoronarse debido a los enfrentamientos entre cortesanos y facciones políticas. El último califa de Córdoba fue asesinado y el califato disuelto. Fue entonces cuando presentó su dimisión ante el sultán Hilel al-Masaari, afirmando que sólo serviría a los descendientes de su amigo Abderramán y que había llegado el momento de dejar paso a otros. Durante el surgimiento de las taifas se apartó de la política de Al-Ándalus. La llegada de almorávides y almohades, que destruyeron parte de la civilización andalusí, le dejó un sabor amargo, y todavía en estas noches guarda algo de rencor hacia ellos por el trato que han recibido las taifas, y suele componer poemas sobre la belleza que fue destruida.

A medida que almorávides y almohades se mostraban incapaces de detener el avance cristiano, Ibrahim salió de su retiro para luchar de manera consistente y hábil contra la Reconquista en la Sombra. Aunque respeta a enemigos como Eliécer de Polanco y compartiría con gusto una conversación nocturna con él, cuando dirige su atención hacia el campo de batalla es un jugador muy profesional. Un hombre de muchos talentos, tiene experiencia como diplomático y guerrero y no ve deshonra en utilizar el guante de seda de la diplomacia y el guante de hierro de la guerra para conseguir sus fines. En los últimos años también ha comenzado una rivalidad con el Arzobispo Ambrosio Moncada, que es a la vez amistosa y mortal. Todavía permanece en Córdoba tras la conquista, representando a los Ashirra, aunque está pensando en trasladarse al reino de Granada.

Ibrahim vivió plenamente hasta la madurez antes de recibir el Abrazo. Es un hombre delgado y con bastantes arrugas, con el cabello rasurado y canoso que cubre con un turbante. Su rostro de rasgos finos transmite sabiduría y respeto, enmarcado por una barba y bigote. Aunque viste con ropas lujosas, suele utilizar estilos sencillos sin realizar demasiado ostentación. Es un hábil orador que habla y se mueve con elegancia tanto en un discurso ante la corte como cuando declama poesía andalusí.

Clan: Lasombra.

Sire: Karim ben Zuhr.

Naturaleza/Conducta: Autócrata/Solitario.

Generación: 8ª

Abrazo: 769

Edad aparente: Mediados los cuarenta.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 5, Resistencia 4; Carisma 5, Manipulación 5, Apariencia 3; Percepción 4, Inteligencia 4, Astucia 5

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 2, Empatía 4, Esquivar 3, Expresión 5, Liderazgo 3; Armas C.C. 4, Etiqueta 5, Interpretación 4,

Pericias 3; Academicismo 3, Investigación 3, Leyes 4, Lingüística 5, Ocultismo 3, Política 5, Senescal 5

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

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 4, Influencia 4, Posición 3, Rebaño 2, Recursos 4

Virtudes: Convicción 4, Autocontrol 3, Coraje 4

Camino: Reyes 7

Fuerza de Voluntad: 8

ISMAEL, EL ERROR FATAL, IMÁN DE TOLEDO

Existe un dicho entre los Ashirra, y es que sus errores no vuelven para atormentarlos; sus errores los llaman "sire". Ismael es el error de Ibrahim, y uno del que se arrepiente con amargura, pero es incapaz de corregir. Abrazado tan sólo doce años después de que Ibrahim recibiera a su vez el Abrazo, Ismael era un niño muy listo que vivía en la casa del visir de Ceuta. Una noche Ibrahim lo visitó, y disfrazado como un humilde viajero, ofreció su habilidad como jugador de ajedrez para amenizar la noche. Tan seguro estaba de ganar, que ofreció cualquier cosa que poseyera a cualquiera que consiguiera vencerle.

El joven Ismael, que estaba muy atento, hizo dos cosas que fueron bastante inteligentes. La primera fue memorizar las jugadas que Ibrahim utilizó para derrotar a su padre, y después utilizarlas contra él. La segunda fue darse cuenta de que el viajero no respiraba ni pedía nada para beber, a pesar del calor de la noche. Y así, cuando el muchacho derrotó a Ibrahim, le pidió que lo hiciera como él, sin necesidad de respirar o de beber.

Ibrahim se sintió obligado por su honor a concedérselo. Dejó Ceuta esa misma noche, dejando al muchacho solo y rezó porque la muerte se lo llevara al salir el sol.

Ay, pero no fue así. El niño salió adelante. Era listo, salvaje y hábil, y no pasaron muchos años antes de que saboreara por primera vez el fruto del Amaranto, y descubriera que le gustaba. Utilizando su dominio sobre las sombras para ocultar su semblante, consiguió aliados, derrotó a sus enemigos y consiguió apoderarse de un sultanato en la Mancha. Tras la derrota de los almohades Ismael preparó sus propios planes para someter todo Al-Ándalus bajo su control y lanzar un contraataque contra los ejércitos de la Reconquista. Desgraciadamente, el primer paso fue provocar a los demás Lasombra andalusíes para que unieran fuerzas, utilizando una campaña de engaño y terror que sorprendió por su eficacia, y pronto surgieron quejas ante los Amici Noctis. El propio Ibrahim también las recibió, pero sentía que no podía alzar la mano contra su propio chiquillo.

Pero mientras Ismael consolidaba su poder no pensó en que la Reconquista en la Sombra iría directamente a por él. Los Leones de Rodrigo atacaron su sultanato, diezmando a sus aliados y sólo él consiguió huir, habiendo previsto una situación semejante. Durante unos años desapareció, considerando que sería mejor permanecer en las sombras.

Reapareció en Toledo recientemente, tras la marcha del anterior sultán, que fue provocada por sus manipulaciones y humillaciones,

convirtiéndose en representante de los Ashirra musulmanes con el apoyo masivo de los Lasombra, que consideraban que necesitaban un líder fuerte. Ismael se toma su tiempo, y tras las últimas derrotas ha reconocido que los reinos de Al-Ándalus no tienen posibilidades de recuperarse por el momento. Ahora dirige su atención hacia los Lasombra cristianos, esperando poder asumir el poder en toda la ciudad con sus compañeros Ashirra y está dispuesto a todo, incluso a aparentar un cambio de fe, como parte de sus planes.

Ibrahim era un niño de unos doce años cuando fue Abrazado, aunque bastante alto para su edad, lo que en ocasiones le permite hacerse pasar por un adulto envolviéndose en ropajes amplios. Muchos quedan encandilados por su aparente inocencia, sus ojos grandes y curiosos y su sonrisa blanca y encantadora, pero Ismael guarda una cualidad oscura y depredadora, y en un momento es capaz de cambiar de su aspecto infantil al de un monstruo feroz e implacable que se ha cobrado numerosas víctimas.

Clan: Lasombra.

Sire: Ibrahim.

Naturaleza/Conducta: Autócrata/Bárbaro.

Generación: 7ª

Abrazo: 781.

Edad aparente: Preadolescente.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 6, Resistencia 4; Carisma 4, Manipulación 5, Apariencia 4; Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 4

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 2, Empatía 3, Fullerías 4, Intimidación 4, Liderazgo 3, Subterfugio 5; Armas C.C. 3; Etiqueta 2, Sigilo 4; Academicismo 2, Investigación 3, Lingüística 2, Política 4

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

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 3, Criados 4, Influencia 3, Posición 4, Rebaño 3, Recursos 4

Virtudes: Convicción 4, Autocontrol 3, Coraje 4

Camino: Pecado 7

Fuerza de Voluntad: 7

LUCÍA RAMÍREZ DE ARAGÓN, HIJA PRÓDIGA

Lucía, hija ilegítima del rey Alfonso II de Aragón, creció como una niña mimada rodeada de privilegios y riquezas. Odiaba las obligaciones y responsabilidades que su familia cargaba sobre ella, y no quería nada más que su independencia. Con frecuencia huía de su hogar o se escondía en silencio, obligando a su padre a enviar a sus hombres para ir a buscarla y traerla de vuelta.

Su padre se volvía loco al tratar con su hija enérgica y temperamental, y la enclaustraba regularmente con su confesor esperando que aprendiera algo de responsabilidad y decoro. Podría haber sido así, si el confesor de la pequeña Lucita no hubiera sido Ambrosio Luis Moncada, un sacerdote del clan Lasombra. El Cainita se sintió inmediatamente atraído por ella, por su gran belleza y su espíritu independiente y fiero. Por su parte Lucita encontraba en su confesor un confidente que no la reprendía como esperaba su padre. Moncada convenció a su sire Silvestre Ruiz de que los Lasombra podrían sacar mucho provecho de alguien como Lucita, como un

agente en la corte del rey de Aragón, y obtuvo permiso para darle el Abrazo, prometiéndole libertad de las leyes de su padre y poder más allá de su comprensión. El resto de su nueva condición dejó que la descubriera por sí misma, y el vampirismo la satisfizo...por un tiempo.

Sin embargo, Moncada no tuvo en cuenta la naturaleza rebelde de Lucita -o no le importó. Con el tiempo ella se aburrió de su control benevolente tanto como el de su padre. El Arzobispo de Madrid le daba a Lucita tanta libertad como se atrevía a hacerlo, temiendo perder su control sobre su amada chiquilla, pero nunca era suficiente para ella. A pesar de sus frecuentes discusiones, la fuerza y ambición de Lucía (sólo su sire se atreve a llamarla Lucita) la han convertido en un poder en alza y a tener en cuenta en el clan Lasombra. También ha buscado algunos aliados adicionales entre los Lasombra de Aragón y entre el anciano Marcelo, al que respeta por su actitud honorable, y quien le ha enseñado varios de sus principios.

Lucía ha servido como diplomática a su sire, siendo enviada a cortes extranjeras como Venecia y Constantinopla, transmitiendo los saludos y consejos del Arzobispo de Madrid mientras recopila información y busca aliados. Es una existencia que le gusta, aunque a menudo desearía ser libre para viajar a donde quisiera, sin estar obligada a cumplir lo que su sire le ordena. Algunas veces viaja en compañía de Anatole, un visionario Malkavian, en el que ha encontrado un auténtico consejero espiritual y confesor (algo que Moncada nunca ha sido jamás de verdad).

Como parte de sus obligaciones, Lucía también se ha dedicado a estudiar las artes de la guerra, algo que siempre quiso estudiar de niña, pero a lo que su padre se negó. Ha demostrado ser una estudiante muy capaz, ganándose los elogios de los señores de la guerra de su clan. Aunque puede que no parezca tan fuerte y robusta como un hombre, posee más habilidad y destreza que muchos varones.

Alta y delgada, con piel morena y cabello oscuro, Lucía es una figura ejemplar de la nobleza cristiana de la península. Habitualmente se viste con los atuendos de la nobleza, pero utiliza tejidos oscuros, prefiriendo la comodidad en lugar de la presentabilidad.

Clan: Lasombra.

Sire: Ambrosio Luis Moncada.

Naturaleza/Conducta: Rebelde/Defensora.

Generación: 7ª

Abrazo: 1190.

Edad aparente: Alrededor de los veinte.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3; Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 4; Percepción 2, Inteligencia 3, Astucia 4

Habilidades: Alerta 1, Empatía 1, Esquivar 2, Expresión 2, Fullerías 1, Liderazgo 2, Subterfugio 2; Armas C.C. 3, Equitación 1, Etiqueta 2, Interpretación 2, Sigilo 3; Academicismo 2, Investigación 2, Lingüística 2, Ocultismo 1, Política 2

Disciplinas: Celeridad 2, Dominación 1, Fortaleza 1, Obtenebración 3, Potencia 1

Trasfondos: Aliados 1, Contactos 3, Mentor 3, Recursos 5

Virtudes: Convicción 3, Autocontrol 3, Coraje 4

Camino: Reyes 6

Fuerza de Voluntad: 6

MARCELO RUFO, GUARDIÁN DE LAS MÉDULAS

Los rumores dicen que los fantasmas frecuentan los campos asolados de las Médulas, en León, pero esos rumores sólo cuentan la mitad de la historia. Porque hasta los fantasmas de los esclavos que murieron allí tienen cuidado de dar un buen rodeo alrededor de Marcelo Rufo, aunque una vez compartiera la vida con ellos.

En sus días mortales Marcelo era descendiente de una adinerada familia romana que vivía en la ciudad de Ostia. Aburrido por el estilo de vida de la ciudad y fascinado por las historias de su abuelo sobre los días de la República, Marcelo decidió enfurecer a su padre y alistarse en las legiones. Con su mente llena por las visiones de las virtudes de hombres como el dictador Mario, se unió al ejército, y poco después fue asignado a una unidad que se dirigía hacia el oeste, hacia Hispania, para luchar en las Guerras Cántabras. Por desgracia la educación caballerosa de Marcelo había descuidado ciertas áreas vitales para un soldado, a saber: jugar, beber e irse de putas. Su inexperiencia absoluta con las tres le golpeó en la cara poco después, cuando se encontró con unas enormes deudas, borracho y con varios rivales por las atenciones de cierta... Sin embargo, en lugar de mostrarse conciliador, se comportó con arrogancia creyendo que el nombre de su familia le protegería, sorprendiéndose muchísimo cuando sus compañeros decidieron recuperar sus pérdidas y librarse de un incordio de un solo golpe. Lo secuestraron, le dieron una paliza y lo vendieron como esclavo para trabajar en las minas de oro de las Médulas. Los mercaderes de esclavos respondieron a sus protestas de que era un oficial romano con carcajadas. Después de todo, sabían que el centurión Marcelo Rufo Ostiani había sido asesinado en una batalla contra las tribus cántabras. En otras palabras, sólo era un esclavo, y si alguien fue consciente del error, prefirió callar en lugar de buscarse problemas.

Los "accidentes" en las minas eran numerosos, ya que los romanos obligaban a los esclavos a desviar el cauce de los ríos y excavar cientos de metros de canalizaciones que servían para ayudar a sacar las entrañas de las montañas hasta los valles inferiores. La mayoría de los esclavos eran incapaces de soportar el ritmo agotador y los tratos de los sádicos capataces, sucumbiendo antes o después. Sus huesos llenaron los túneles que excavaron, y las montañas huecas se convirtieron en su tumba. Sin embargo, Marcelo consiguió sobrevivir. Aferrándose a las legendarias normas de conducta de las historias de su abuelo, se negó a permitir que el trabajo lo derrotara. Después de todo, era un patricio romano, y aunque muriera, no moriría como un esclavo.

Su constancia sería recompensada una década después. El poderoso Boukephos, un Cainita del clan Lasombra, había oído hablar de las tremendas obras de las minas de las Médulas y decidió verlas con sus propios ojos, pensando quizás en conceder el Abrazo al maestro de obras que dirigía aquel lugar. En cambio, se sintió más impresionado por uno de los esclavos que se comportaba con gran nobleza, ayudando a sus compañeros y dirigiéndolos para facilitar su labor. Así fue cómo Marcelo Rufo Ostiani fue llevado bajo la sombra.

Desde entonces Marcelo viajó con frecuencia junto a su sire,

pero siempre terminaba regresando a las minas de oro donde había trabajado como esclavo y donde había terminado su vida. Al final Boukephos lo consideró capaz de desenvolverse por sí mismo y lo liberó en el mundo. Al principio intentó establecerse en Ostia, pero la ciudad había cambiado tanto que le resultaba irreconocible. Los descendientes de su familia habían caído en la pobreza, y su antiguo hogar se había convertido en la residencia de un gordo comerciante, con hijas todavía más gordas y sin ninguna virtud digna de ese nombre.

Cansado, dio la espalda a Roma y se dirigió al único sitio que consideraba un hogar: las Médulas. Allí permaneció durante siglos, alimentándose de quienes venían a rebuscar en las montañas restos de oro. Es dueño de varios refugios en el interior y los alrededores de las montañas. Todos tienen un diseño simple y se encuentran bajo tierra, defendidos por varios fosos, trampas y elementos similares. En lo más profundo hay una cámara que ha preparado durante siglos para sus períodos de letargo, llena de lujos y oro. También dispone de una pequeña mansión en la villa de Ponferrada, que suele utilizar cuando sale a la superficie.

Por lo general prefiere apartarse de los asuntos de otros Cainitas, limitándose a observar, pero ha dejado dos cosas muy claras: su dominio sobre las Médulas y sus expectativas sobre el clan Lasombra y sus chiquillos. Si alguna vez llega a sus oídos las acciones de un Magistri que avergüenza a su clan, Marcelo puede llegar a salir de su retiro para mostrar su desagrado. Ejerce poca influencia directa sobre algo que no sea su dominio inmediato, pero indirectamente a veces influye en las decisiones de otros Lasombra. Aferrado a las creencias romanas y en especial al dios Júpiter Stator, a Marcelo le preocupan poco los enfrentamientos entre cristianos y musulmanes, y la verdad no le importa quién acabe venciendo mientras sea honorable a sus ojos. En los últimos tiempos comienza a encontrarse cada vez más disgustado por los excesos cometidos en el nombre de la Reconquista, y ha afirmado que ofrecerá santuario a cualquier Cainita o Ashirra que quiera apartarse para siempre del conflicto. Aunque pocos han aceptado, la existencia de la oferta de Marcelo es un desafío a los Príncipes y Sultanes de la península ibérica. Los pocos Lasombra que quieren permanecer al margen del conflicto lo consideran un protector. Marcelo también tiene acceso a una increíble fortuna en oro, y cuando se encuentra bastante motivado, no duda en gastarlo en apoyar a quienes respeta o admira.

Marcelo Rufo Ostiani es un hombre mediano de anchas espaldas, con cabello negro como el carbón y una nariz patricia. Su cuerpo es extremadamente musculoso y fibrado como resultado de su trabajo en las minas, y su piel todavía muestra los efectos de trabajar duramente bajo el sol. La esclavitud y los siglos de aislamiento lo han convertido en una persona distante y estoica en todos los sentidos. Aguarda su momento para tratar con los extraños y se asegura de tener todas las ventajas, protegiendo su privacidad a cualquier coste. Premia el honor, pero paga la traición y el robo con la muerte. Aunque no se muestra tan anticuado como para usar ropas romanas, Marcelo suele vestir con sencillez. Nunca utiliza nada más complejo que unas sandalias y una túnica suelta, y a menudo incluso los evita. La única joya que sigue llevando es un anillo con el emblema de su

familia, elaborado con el oro de Las Médulas por un orfebre muerto hace siglos. Para Marcelo es personalmente valioso, y cualquier comentario sobre él puede molestarle e incluso provocar su enemistad.

Clan: Lasombra

Sire: Boukephos

Naturaleza/Conducta: Solitario/Superviviente

Generación: 5ª

Abrazo: 12 a.C.

Edad aparente: Finales de los veinte.

Atributos: Fuerza 8, Destreza 7, Resistencia 8; Carisma 5, Manipulación 2, Apariencia 3; Percepción 5, Inteligencia 4, Astucia 4

Habilidades: Alerta 5, Atletismo 4, Esquivar 3, Intimidación 5, Liderazgo 4, Pelea 5; Armas C.C. 5, Equitación 3, Pericias 2, Sigilo 4, Supervivencia 5, Tiro con Arco 5, Trato con Animales 3; Ciencias 2, Lingüística 4, Ocultismo 2, Política 2, Sabiduría Popular 2

Disciplinas: Celeridad 5, Dominación 8, Fortaleza 6, Obtenebración 7, Potencia 8, Presencia 6

Trasfondos: Aliados 1, Contactos 2, Mentor 5, Posición 3, Recursos 5

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 5, Coraje 5

Camino: Reyes 9

Fuerza de Voluntad: 10

MIREIA SUBIRA, PRÍNCIPE DE BARCELONA

Mireia nació en una familia noble de origen visigodo, que había conseguido tierras y títulos cuando los francos conquistaron la Marca Hispánica en el siglo IX. Su esposo, un caballero al servicio del conde de Pallars, murió luchando contra los musulmanes, y ella quedó al mando de las tierras. Demostró ser una gobernante eficaz y pronto comenzó a ser cortejada por otros nobles locales.

Sin embargo, fue el Príncipe Ramón Vera de Barcelona quien se fijó en ella. Este antiguo Lasombra deseaba introducir su influencia en el condado de Pallars, cuyos condes se enfrentaban a los de Barcelona. Aquella viuda que era amiga de los condes de Pallars constituía la agente perfecta.

Pero con el Abrazo Mireia demostró ser mucho más. De la misma forma que había administrado sus tierras en vida, demostró tener una mente muy capaz, y se convirtió en la principal confidente y consejera del Príncipe Ramón Vera, más hábil en las intrigas y la estrategia militar que en el gobierno.

Tras el saqueo de Barcelona por parte de Almanzor, Mireia se convirtió en la más antigua de los chiquillos del Príncipe Ramón, y también en su mano derecha. Ramón aspiraba a que el condado de Barcelona se extendiera sobre la mayoría de los territorios al norte del Ebro, al mismo tiempo evitando las ambiciones de los reinos vecinos, especialmente Aragón, que tras la conquista de Zaragoza comenzó a ambicionar anexionarse el condado de Barcelona.

Al principio los Ventrue se mostraron diplomáticos, tratando de establecer una alianza con el Príncipe Ramón Vera y los Lasombra contra los Ashirra, pero después de que Aragón y Cataluña se unieran bajo la misma dinastía, se mostraron más intrigantes y peligrosos, llegando hasta el punto de conspirar y asesinar al Príncipe

Ramón Vera.

Al ser la más antigua de los chiquillos del Príncipe, Mireia fue reconocida como su sucesora sin oposición por parte de su propio clan y de la mayoría los demás Cainitas de Barcelona. Utilizó el asesinato del Príncipe para crear un clima de oposición a los Cainitas aragoneses, culpando al Ventrue Sunifredo de lo ocurrido, al mismo que abría su ciudad a otros clanes, principalmente Brujah y Toreador, aislando a los Ventrue y debilitando su influencia. Sunifredo fue ejecutado después de un juicio rápido, acusado de orquestar el asesinato del Príncipe Ramón Vera.

Desde entonces la Príncipe Mireia ha consolidado su posición, fortaleciendo su influencia sobre la ciudad e iniciando una política de tolerancia, al mismo tiempo que busca el apoyo de otros Cainitas extranjeros de lugares tan lejanos como Constantinopla. Hasta el momento ha conseguido mantenerse en el poder enfrentando a las distintas facciones y pagando favores debidos. Al mismo tiempo ha comenzado a aproximarse recientemente a los Lasombra que merodean en torno a la corte aragonesa, en especial con Lucía Ramírez.

La Príncipe Mireia Subira fue Abrazada en la plenitud de la vida. Su cabello ondulado y negro y sus ojos azabaches destacan en una cara muy pálida y sin imperfecciones, con rasgos redondeados y delicados. Sus criados cuidan cada punto de su etiqueta, y siempre muestra una imagen digna y majestuosa en las reuniones de su corte. Sin embargo, Mireia es mucho más que una figura decorativa. Está acostumbrada a administrar y ejercer labores de gobierno y ha aprendido bien de su sire a jugar en las intrigas cortesanas. Normalmente se muestra silenciosa y calculadora, tomando sus decisiones discretamente, a menudo sorprendiendo a quienes la creen desconectada de lo que la rodea.

Clan: Lasombra

Sire: Ramón Vera

Naturaleza/Conducta: Autócrata/Juez

Generación: 8ª

Abrazo: 965

Edad aparente: Mediados los veinte.

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3; Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 4; Percepción 4, Inteligencia 5, Astucia 3

Habilidades: Alerta 3, Empatía 2, Expresión 3, Liderazgo 3; Armas C.C. 1, Etiqueta 4, Interpretación 2, Sigilo 2; Academicismo 2, Lingüística 3, Ocultismo 3, Política 3, Senescal 5

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

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 4, Criados 3, Influencia 4, Posición 5, Recursos 4

Virtudes: Convicción 4, Autocontrol 4, Coraje 3

Camino: Reyes 7

Fuerza de Voluntad: 7

MIRIAM BINT AISHA, TEJEDORA DE INTRIGAS DE LAS TAIFAS

Miriam nació en Málaga durante los primeros años del emirato de Córdoba, la única hija del visir de la ciudad. El período estuvo marcado por feroces luchas internas, y le gustase a su padre o no,

Miriam aprendió política a su lado. Sin embargo, el padre de Miriam era un hombre práctico, que comprendía que cualquier recurso era necesario en momentos de crisis. Cuando su hija comenzó a demostrar un considerable talento para los asuntos de estado, no tardó mucho en utilizarla.

Sin embargo, en medio de las facciones belicosas también llegaron Ashirra que buscaban ciertos talentos. Aisha bint Salah, del clan Lasombra, encontró por primera vez a Miriam durante una huida desesperada a través de Málaga, pero regresó después, cuando la situación se tranquilizó y comenzó a tentar a Miriam con la vida bajo la sombra. Fue Abrazada en el año 736 y pronto se convirtió en la primera consejera de bint Salah. Sin embargo, los años que pasaron junto a Aisha aburrieron pronto a Miriam. Su sire era conservadora y cansina y la considera sólo como una herramienta que utilizar, sin preocuparse de su educación. En secreto comenzó a aprender por su cuenta y finalmente acudió a los Amici Noctis, buscando permiso para acabar con la existencia de su sire, y en el año 934 lo hizo.

No buscaba tanto un dominio propio como convertirse en el poder en las sombras, y las intrigas a la sombra del califato de Córdoba atrajeron su interés, por lo que se instaló en la ciudad y comenzó a tejer sus redes de alianzas, traiciones y engaños. Cuando el califato cayó, las taifas, con sus pequeños reyes e intrigas, le ofrecieron el tablero de ajedrez perfecto para realizar sus juegos políticos. Aunque las invasiones de almorávides y almohades la desplazaron temporalmente, no pudo ser eliminada. Cuando uno de los guerreros Assamitas que seguían la estela de los almorávides fue tan estúpido como para amenazarla, lo inmovilizó sin más y le dijo que sería su prisionero mientras el Islam siguiera en la península. Este asesino sigue esperando miserablemente.

Pero el asesino no había actuado solo, y Miriam descubrió que había sido enviado por el visir Umar al-Rashid de Sevilla, un Assamita que esperaba reunificar Al-Ándalus trayendo nuevos guerreros del Norte de África. Consideraba que las intrigas de Miriam sólo entorpecerían su objetivo y por eso había tratado de eliminarla. Miriam aceptó el desafío.

Aunque no es justo decir que el conflicto entre Miriam y Umar es la causa de la inestabilidad de Al-Ándalus, ninguno ha dudado en utilizarla en su favor. A Miriam le gusta experimentar con el caos, dando un impulso aquí y provocando la tensión en una alianza frágil allá. Le preocupa poco el resultado final, más allá de acabar con sus rivales, y tiene contactos entre los Amici Noctis, que le han dado garantías de que la respetaran, aunque Al-Ándalus sea conquistado. Lo importante es terminar el juego y ganar a Umar.

En estos momentos Miriam se encuentra expectante. La conquista de Córdoba la ha llevado a trasladarse a su hogar natal de Málaga, donde se ha mostrado partidaria del sultán Badr. Sin embargo, su atención está concentrada en Sevilla. Contempla con gozo la actividad frenética de su rival Umar tratando de detener impotente el avance de los cristianos, mientras los aliados Lasombra de Miriam debilitan su influencia en la ciudad. Cuando Sevilla caiga, Miriam ha preparado a un asesino de su clan para asegurarse de que Umar no sobreviva, devolviéndole el primer movimiento que hizo en su contra y poniendo fin a la partida.

Para alguien tan temible, a primera vista Miriam no tiene un aspecto muy impresionante. Es una mujer baja, de piel oscura y con facciones aguileñas, nada hermosa, y lo cierto es que no le importa. Sin embargo, su mirada es impactante, ya que sus ojos son muy grandes y completamente negros. El cabello de Miriam es largo y lleva ropa bastante reveladora para una mujer de su condición. Siempre se muestra segura y confiada en sí misma. Disfruta especialmente en el juego de las intrigas y provocando la caída de quienes la desprecian o subestiman, enmascarando su molestia indefinidamente hasta que llega el momento de demostrar lo que sabe hacer.

Clan: Lasombra.

Sire: Aisha bint Salah.

Naturaleza/Conducta: Tirana/Autócrata.

Generación: 8ª

Abrazo: 736

Edad aparente: Casi treinta.

Atributos: Fuerza 4, Destreza 5, Resistencia 4; Carisma 5, Manipulación 5, Apariencia 2; Percepción 5, Inteligencia 5, Astucia 5

Habilidades: Alerta 4, Empatía 4, Esquivar 5, Intimidación 4, Liderazgo 3, Subterfugio 5; Armas C.C. 3, Etiqueta 5, Herbolaria 4, Interpretación 5, Música 1, Sigilo 4; Academicismo 3, Leyes 5, Lingüística 4, Ocultismo 4, Política 5, Senescal 4

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

Trasfondos: Aliados 5, Contactos 5, Criados 5, Influencia 3, Posición 4, Rebaño 4, Recursos 5

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 5, Coraje 5

Camino: Humanidad 3

Fuerza de Voluntad: 10

REINALDO RUBIO, PRÍNCIPE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

En vida, Reinaldo era hijo de unos nobles gallegos que poseían tierras en la zona de Iria Flavia. Cuando sus padres comenzaron a donar tierras al Obispo, se sintió alarmado al ver cómo el patrimonio que pretendía heredar se iba reduciendo progresivamente. En lugar de oponerse a los deseos de sus mayores, comenzó a involucrarse cada vez más en la administración de la casa, y sobornó a varios escribanos para que alterasen las cartas de donación poniendo una duración limitada: a la muerte de sus padres las tierras deberían ser devueltas a su heredero.

Una tarde, cuando volvía de una jornada de caza en los bosques de Libredón, su comitiva fue interceptada por un grupo de caballeros armados y vestidos de luto. Reinaldo intentó escapar, y estaba a punto de conseguirlo cuando su caballo se encabritó de súbito y lo arrojó al suelo. Uno de los caballeros descendió de su caballo y sacó su espada, y Reinaldo se enfrentó a él. Fue alcanzado tres veces antes de caer derrotado, pero su vencedor asintió satisfecho y le dio una nueva vida.

Su adversario era Juan Antonio Ramírez, uno de los chiquillos de Ramiro Velázquez, el Príncipe de Compostela, quien estaba manipulando a los nobles gallegos para aumentar el poder de su dominio. Los planes de Reinaldo de heredar se oponían a los suyos, por lo

que había ordenado su muerte...y reclutamiento.

Durante varias décadas Reinaldo aprendió junto a los vampiros compostelanos, pero su paz fue alterada por la repentina incursión de Almanzor y los musulmanes. Ramiro Velázquez puso a sus descendientes a salvo enviándolos al norte, pero él no consiguió escapar. Fue interceptado mientras sus servidores huían con él durante el día y pereció bajo la luz del sol.

Reinaldo viajó a la corte de León, donde fue bien acogido por los Lasombra locales y colaboró con los Leones de Rodrigo para apoyar la Reconquista de los cristianos y oponerse a los Cainitas musulmanes. Cuando su sire Juan Antonio Ramírez fue destruido esperaba ocupar su lugar, pero los Lasombra se adelantaron, enviando a varios vasallos Toreador.

Reinaldo tuvo que aguardar su oportunidad, y se trasladó a Galicia. Tal y como sospechaba los Toreador no eran de fiar y presentó a los Lasombra evidencias de su traición. En una audaz maniobra, Reinaldo consiguió ascender al poder, sometiendo a Enrique de Borgoña, el líder de los Toreador, a un Juramento de Sangre, a cambio de salvar su vida de sus enemigos. Al mismo tiempo llamó a su lado a varios de sus antiguos aliados, los Leones de Rodrigo, y de repente, los Lasombra de León no pudieron evitar que se desligara de su influencia debido al ascenso de poder del vecino reino de Castilla. Este último suceso no era obra de Reinaldo, pero muchos Cainitas se lo atribuyeron, considerándolo un maestro de la política y la manipulación.

El Príncipe de Compostela ha consolidado su poder en los últimos tiempos. Accedió al poder tras el tumultuoso período del mandato del Arzobispo Gelmírez y desde entonces no ha dejado de maniobrar para incrementar su influencia en ámbitos diversos. Comenzó por asentar su posición apoyando la Reconquista en la Sombra, ganándose el apoyo de numerosos Cainitas cristianos de la península ibérica. En el plano mundano introdujo su influencia entre los canónigos de la catedral y la sede del Arzobispo de Compostela, al mismo tiempo que influenciaba a la Orden de Santiago mediante un vasallo de confianza. En las últimas décadas, ha conseguido rechazar a varias facciones que amenazaban su poder, entre ellas un grupo de agentes de la Inquisición en la Sombra que conspiraban para destruirle.

Actualmente el Príncipe Reinaldo cuenta con la amistad de Silvestre Ruiz, uno de los principales líderes de la Reconquista de la Sombra. Además, es una figura popular entre los Leones de Rodrigo, a los que ha apoyado con recursos e influencia política e incluso varios de sus chiquillos han servido y sirven entre sus filas. La ciudad de Compostela ha servido en ocasiones como base de reunión para los Leones. Sin embargo, aunque Reinaldo considera que sus objetivos coinciden con la Reconquista en la Sombra, no está dispuesto a subordinar sus intereses personales a la causa.

Reinaldo es un hombre atractivo y pálido, de cerca de treinta años. Tiene cabello largo y rubio, y ojos de color azul oscuro. Su rostro sugiere nobleza, pero también cierta sensualidad. Es un líder exigente, pero en esencia justo. Normalmente suele vestir de negro, como si llevara luto.

Clan: Lasombra

Sire: Juan Antonio Ramírez y Álvarez de Santiago

Naturaleza/Conducta: Autócrata/Caballero

Generación: 8ª

Abrazo: 966

Edad aparente: Casi treinta.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 5, Resistencia 5; Carisma 4, Manipulación 4, Apariencia 4; Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 3

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 2, Empatía 2, Intimidación 3, Liderazgo 4, Pelea 2, Subterfugio 3; Armas C.C. 5, Equitación 3; Etiqueta 3, Sigilo 3, Tiro con Arco 3, Trato con Animales 2; Academicismo 2, Investigación 3, Leyes 3, Lingüística 2, Ocultismo 2, Política 4, Senescal 3

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

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 4, Criados 3, Influencia 3, Posición 5, Recursos 4

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 5, Coraje 4

Camino: Cielo 6

Fuerza de Voluntad: 7

RODRIGO TOÇA, CHIQUILLO EJEMPLAR

En vida Rodrigo era un niño rico y privilegiado cuyo padre comerciaba con el padre de Vicente Cardona y que hizo surgir la amistad entre ambos. Fue uno de los pocos amigos de Vicente Cardona que permanecieron a su lado después de que la muerte del padre de Vicente a manos de unos bandoleros lo convirtieran en un hombre adusto y de mal carácter. Rodrigo no le abandonó en la hora de necesidad e incluso le admiraba por su habilidad como comerciante, por lo que siguió ayudándole y viajando con él, incluso en sus momentos más oscuros. Vicente se sentía en parte algo culpable por cómo trataba a alguien que se mostraba tan leal.

Quizás por esa razón, poco tiempo después de ser Abrazado, Rodrigo compartió la eternidad con su amigo, creyendo que le estaba haciendo un favor. Sin embargo, el inesperado cambio enfadó a Rodrigo, que, aunque se guardó su rencor para sí mismo, pronto comenzó a ver los defectos que había ignorado en vida de Vicente. Le parecía una persona engreída y arrogante, y pronto se dio cuenta de que estaba desperdiciando su inmortalidad por sus venganzas personales. Su próspero negocio de transporte entre los reinos cristianos comenzó a decaer, y Rodrigo tuvo cuidado de adquirirlo sin que su sire se enterara.

Cualquier amistad o lealtad que sintiera Rodrigo en vida por Vicente, se ha convertido en agua pasada. Aunque se muestra conforme y adulator con su sire, en realidad desprecia su actitud impulsiva y rústica, por lo que, en compensación, procurará esforzarse para destacar entre los Lasombra. Rodrigo se muestra atento, diabólico, elegante, orgulloso y formal, siempre cortés ante sus superiores, pero cuando su sire se presenta, se muestra más amistoso e informal. Mostrándose respetuoso con Vicente, al mismo tiempo también insinúa su idiotez. Su sutileza le ha hecho ganar puntos entre los Amici Noctis, que en privado se refieren a Rodrigo como “la rosa en el estercolero de Lisboa.” Algunos ya insinúan que podría ser un agente mejor en Portugal en Vicente, y quizás podrían darle permiso

para que lo sustituyera.

Rodrigo también es consciente del desprecio que otros Lasombra sienten hacia su sire y se está distanciando con rapidez de Vicente, tanto política como geográficamente. En estas noches ha instalado su hogar en la villa portuguesa de Santarém, y si se atreviera, iría más lejos. Sin embargo, tiene mucho cuidado con la paranoia de Vicente y actúa con cautela para evitar que su sire cometa alguna acción precipitada. En los últimos tiempos ha comenzado a desconfiar de los prometedores contactos que su sire ha hecho en Al-Ándalus. Él mismo actuó como embajador en su nombre en varias ocasiones, y fue consciente del rechazo que los Lasombra andalusíes sentían hacia Vicente, por lo que la disposición entusiasta del sultán Lasombra de Silves le parece por lo menos sospechosa. Vicente se muestra eufórico por lo que considera un éxito, pero Rodrigo ha comenzado a investigar por su cuenta. Si presenta pruebas de su incompetencia ante los Amici Noctis tal vez obtenga permiso para reclamar su poder.

Rodrigo es un hombre atractivo, un recurso que sabe utilizar en su provecho. Con su cabello castaño claro y sus ojos azules, siempre muestra una sonrisa o un gesto de respeto cuando es necesario, sabiendo tratar a sus superiores con la formalidad debida y al mismo tiempo con alegre informalidad a sus clientes para que confíen en él. Disfruta de su naturaleza vampírica, y la utiliza para obtener los lujos y éxitos de los que no dispuso en vida. Una lástima que su sire actúe con tanta torpeza, pero Rodrigo se encargará de compensar sus deslices.

Clan: Lasombra.

Sire: Vicente Cardona.

Naturaleza/Conducta: Tirano/Superviviente.

Generación: 11^a

Abrazo: 1184

Edad aparente: 31.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3; Carisma 4, Manipulación 4, Apariencia 4; Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 4

Habilidades: Alerta 2, Empatía 3, Fullerías 2, Intimidación 2, Liderazgo 1, Pelea 2, Subterfugio 3; Armas C.C. 2, Comercio 4, Etiqueta 3, Sigilo 2; Academicismo 1, Leyes 2, Ocultismo 1, Política 2, Senescal 2

Disciplinas: Dominación 3, Obtenebración 2, Potencia 3

Trasfondos: Contactos 4, Criados 2, Influencia 1, Mentor 1, Recursos 4

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 4, Coraje 3

Camino: Humanidad 6

Fuerza de Voluntad: 6

SILVESTRE RUIZ, SEÑOR DE LAS SOMBRAS

Silvestre Ruiz se encontraba en Covadonga cuando por primera vez un ejército cristiano consiguió rechazar a una fuerza de conquistadores musulmanes. Aunque la batalla fue pequeña y el ejército musulmán una tropa reducida de exploradores, importó poco. Cuando los poetas y creadores de leyendas tomaron la historia, parecía como si todo el Islam hubiera sido aplastado en el campo de

batalla.

Pero no importa lo grandiosas que se volvieran las historias sobre la Batalla de Covadonga, nunca mencionaron a Silvestre. Fue porque Silvestre no era un caballero ni un escudero, sino algo completamente distinto. Era un espía. Fue Silvestre quien descubrió el camino que seguía la avanzadilla musulmana, quien llevó esa información a los caballeros cristianos que se les oponían, y en un alarde de valor casi suicida, quien ofreció sus servicios a los invasores como guía para asegurarse de que no escaparían del destino que les esperaba. No hace falta decir que otros recibieron la fama y la gloria que siguieron a una victoria tan ilustre. No obstante, Silvestre recibió un buen pago y trabajo constante que duró las siguientes dos décadas, cuando los reinos cristianos comenzaron el proceso largo y lento de la Reconquista.

Los Lasombra cristianos y musulmanes observaron los actos de Silvestre con cierto interés. Si sus éxitos pasaban desapercibidos entre los mortales, entre los Magistri se convirtió en una figura célebre, cuando varios miembros de los Amici Noctis se enfrentaron por el derecho a destruirlo o Abrazarlo. Al final se decidió que lo dejarían solo para que encontrara su propio destino, y que cuando sus días en los campos de batalla hubiera terminado, el Magister que se hiciera primero con él podría hacer lo que quisiera. Por suerte para Silvestre, fue su sire Cleóbolo, un antiguo Lasombra de origen griego, quien lo alcanzó antes.

Durante los siglos siguientes Silvestre ha ascendido con decisión en las filas del clan Lasombra. Al principio actuó como mensajero, pero pronto asumió trabajos más delicados. Con tan sólo cien años bajo el colmillo, sus superiores lo eligieron para que actuara como intermediario entre los Lasombra de la península ibérica y los del Castillo de la Sombra en Sicilia, donde se reunían los líderes del clan, y fue uno de los miembros más jóvenes del clan en sentarse en el tribunal de los Amici Noctis.

Y ahora después de quinientos años bajo la oscuridad, es Silvestre Ruiz quien guía el destino de los Lasombra ibéricos. Cada decisión importante que se hace e involucra a los Lasombra de la península pasa por las manos de Silvestre. Últimamente su chiquillo Ambrosio Moncada ha estado probando sus límites, y Silvestre le permite que lo haga, aunque es raro que cualquier Lasombra se le enfrente por algo. Habitualmente suele viajar al Castillo de la Sombra en Sicilia, donde dispone de una cámara permanente y cuando se encuentra en Madrid se instala cerca de la residencia de su chiquillo y alumno. Prefiere la decoración y el lujo de estilo musulmán de la época de los Omeyas, un estilo curioso para alguien que sirvió en vida a la causa cristiana, o quizás sea un gesto dirigido a los miembros musulmanes del clan, mostrándoles que Silvestre se encuentra por encima de lealtades, o quizás algo más profundo...

Silvestre es un hombre pequeño, oscuro y fibrado. Tiene un bigote y perilla canosos, y sus manos se mueven constantemente cuando habla. Tiene una delgada cicatriz que le recorre la mejilla izquierda desde la oreja a la nariz, resultado de un encuentro desafortunado en vida, y otra en su estómago. Ahora que ya no está en los campos de batalla, Silvestre es algo parecido a un caballero y procura llevar sólo la ropa de mejor calidad. Tres ghouls a su servi-

cio tienen como único deber ayudarle con su apariencia, y siempre muestra un aspecto impecable. Cuando habla siempre es directo, y sabe reconocer valor tanto en la sencillez como en lo grandioso. A menudo se lo recuerda a los Lasombra; muchos de ellos tienen la tendencia de perderse en la arrogancia y subestimar a sus enemigos, y esos hábitos son peligrosos.

Clan: Lasombra.

Sire: Cleóbolo.

Naturaleza/Conducta: Autócrata/Juez

Generación: 6ª

Abrazo: 732

Edad aparente: Principios de los cuarenta.

Atributos: Fuerza 6, Destreza 6, Resistencia 7; Carisma 7, Manipulación 7, Apariencia 4; Percepción 5, Inteligencia 5, Astucia 6

Habilidades: Alerta 5, Atletismo 4, Empatía 3, Esquivar 5, Intimidación 4, Fulleras 5, Liderazgo 4, Subterfugio 5; Armas C.C. 5, Equitación 4, Etiqueta 4, Interpretación 4, Música 2, Sigilo 4, Supervivencia 2; Investigación 4, Leyes 3, Lingüística 3, Ocultismo 2, Política 5, Senescal 3

Disciplinas: Auspex 4, Celeridad 4, Dominación 7, Fortaleza 6, Obtenebración 7, Potencia 5, Presencia 4

Trasfondos: Aliados 5, Contactos 5, Criados 4, Influencia 4, Posición 5, Rebaño 4, Recursos 4

Virtudes: Convicción 2, Autocontrol 5, Coraje 4

Camino: Reyes 8

Fuerza de Voluntad: 9

TANCREDO, LA SOMBRA ENTRE LOS LEONES

Saleh nació en Córdoba en una familia de conversos musulmanes. Durante muchos años fue adiestrado por su padre para convertirse en un soldado, para sustituir a su progenitor al servicio de un noble cordobés como guardaespaldas. El padre de Saleh había perdido un brazo defendiendo a su señor, y éste lo había colmado de riquezas para que no le faltara de nada.

Y así Saleh heredó la posición de su padre, convirtiéndose en un guardaespaldas ghoul al servicio de Ibrahim, un Ashirra del clan Lasombra. Sin embargo, a medida que pasaba el tiempo Ibrahim decidió darle otro uso a su guardaespaldas y le dio el Abrazo como recompensa a su lealtad. Así Saleh entró al servicio de los Ashirra andalusíes, y aunque luchó en los campos de batalla de su sire también aprendió a actuar sutileza para debilitar a los Cainitas cristianos antes de golpear.

Después de varias décadas de aprendizaje, en el año 1105 "Tancredo" viajó a Barcelona para unirse al Príncipe Ramón Vera, del clan Lasombra, como un mercenario Cainita que buscaba empleo. Tancredo actuó de forma perfecta, mostrando gran celo y gusto por el derramamiento de sangre, como le habían dicho que hiciera. tardó casi diez años, pero finalmente consiguió su objetivo de unirse a los Leones de Rodrigo, manipulándolos desde entonces para volverlos tan peligrosos para su propia causa como para los Ashirra de Al-Ándalus. Así fue como Tancredo animó al jefe de los Leones, Felipe, a atacar a Cainitas cristianos cuya fe en la causa cristiana

supuestamente era débil. Al hacerlo se aseguró de que los Leones destruyeran a varios enemigos poderosos del Islam, así como a varios enemigos de su sire Ibrahim, no todos ellos cristianos.

Después de la Batalla de las Navas de Tolosa, Tancredo llevó a los Leones hacia Córdoba, donde preparó una emboscada para destruirlos. Aunque la trampa no fue todo lo perfecta que le hubiera gustado, el líder de los Leones resultó muerto, y sus filas, diezmadas.

En los últimos tiempos Tancredo comienza a sentir dudas. A pesar de sus éxitos, no ha conseguido detener el avance de los cristianos, y poco a poco los musulmanes y los Ashirra son expulsados de Al-Ándalus. Su sire todavía le ha instado a permanecer infiltrado entre los Cainitas cristianos, pero le gustaría volver a ser Saleh y prepararse para participar directamente en las batallas finales contra los infieles.

Tancredo es un hombre de unos treinta años, alto, musculoso, de rostro pálido y serio, con cabello y barba negros y ojos oscuros. Aunque se muestra feroz y desconfiado en presencia de los Ashirra como parte de su fachada, entre otros Cainitas actúa de manera más extrovertida, a menudo tratando de sonsacarles información o ganándose su confianza. Por su parte siempre tiene su propia información útil para hacerse valioso para sus interlocutores.

Clan: Lasombra.

Sire: Ibrahim.

Naturaleza/Conducta: Defensor/Rebelde.

Generación: 9ª

Abrazo: 1073.

Edad aparente: Principios de los treinta.

Atributos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 4; Carisma 3, Manipulación 5, Apariencia 2; Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 4

Habilidades: Alerta 2, Empatía 3, Esquivar 3, Expresión 1, Intimidación 2, Pelea 4, Subterfugio 4; Armas C.C. 5, Etiqueta 3, Pericias 2, Sigilo 4, Tiro con Arco 3; Academicismo 1, Investigación 3, Lingüística 2, Ocultismo 2, Política 3

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

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 4, Mentor 4, Recursos 2

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 4

Camino: Humanidad 6

Fuerza de Voluntad: 7

TARIQ BEN ZIYAD, EL SUPUESTO CONQUISTADOR

Por mucho que cuente, Tariq no es el conquistador Tariq ben Ziyad que inició la conquista de la península ibérica en nombre del Islam. Simplemente su nombre coincide. Nació y creció en las calles de Granada, junto con otros niños de la calle, y finalmente Yehuda, un vampiro judío del clan Lasombra, lo convirtió en su ghoul, formando una banda de rateros a su servicio.

Debido a la presión del sultán Badr de Granada, Yehuda terminó convirtiéndose al Islam, y poco después Abrazó a Tariq, para que lo representara en sus tratos con los Ashirra. Mientras Yehuda seguía tratando de dominar el submundo criminal de la ciudad, Tariq recibía cada vez más libertad, convirtiéndose en un fanático

seguidor del sultán Badr. Nunca fue un buen musulmán, la religión simplemente se convirtió en una excusa para darse más importancia, frente a los vampiros no musulmanes.

A medida que la Reconquista en la Sombra avanzaba hacia el sur, Tariq formó una banda de bandidos e incursores con otros siete Lasombra, todos mucho más jóvenes que él, pero igual de problemáticos. Haciéndose pasar por Tariq ben Ziyad, ondeó el estandarte de la causa de Al-Ándalus, tratando de volver a encender el fervor victorioso entre los Ashirra y volver a llevar las fronteras hacia el norte y el este.

Aunque reside habitualmente en Granada, Tariq se mueve de un dominio a otro, buscando seguidores y consiguiendo apoyos para sus incursiones. Otros Lasombra lo ven con recelo, más preocupados por defender sus debilitadas posiciones que por arriesgarlo todo en un ataque. Esto no ha impedido que Tariq y sus seguidores continúen con sus actividades de bandidaje, cabalgando en ocasiones al norte para realizar incursiones donde puede, y tiene una afición particular por interrumpir las vigilia en la tumba de El Cid que realizan los jóvenes Lasombra cristianos.

Recientemente regresó a Granada y decidió que su sire Yehuda no apoyaba lo suficiente su causa. Lo acusó de haberse convertido falsamente y seguir con sus prácticas judías, y era cierto. En realidad, su acusación sólo era una excusa para poder diabolizarle y beber su sangre. Envalentonado, para Tariq eso sólo es el inicio, y pronto planea comenzar una serie de sangrientos asesinatos en busca de la sangre de los Cainitas cristianos. Eso puede resultar su fin, si sus enemigos comienzan a tomarle en serio, o incluso si los Amici Noctis descubren que está cometiendo diablerie sobre otros Lasombra sin su autorización.

Tariq es un hombre de edad indeterminada, debido al tiempo que pasó como ghoul. Es robusto y de mediana estatura. Sus rasgos son algo angulosos, con una cuidada barba y bigote de color negro. Normalmente viste con ropas gastadas, pero cuando asume su papel como "Tariq ben Ziyad" utiliza un uniforme de guerrero musulmán quizás algo exagerado y se pavonea como si en verdad fuese el legendario conquistador. Otros Ashirra conocen el engaño, pero todavía sigue funcionando entre los jóvenes crédulos.

Clan: Lasombra.

Sire: Yehuda ben Nagrella.

Naturaleza/Conducta: Fanático/Fanático.

Generación: 10ª

Abrazo: 1102.

Edad aparente: Mediados los cuarenta.

Atributos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 3; Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 2; Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3
Habilidades: Alerta 2, Atletismo 3, Fullerías 3, Liderazgo 1, Pelea 4, Subterfugio 3; Armas C.C. 3, Equitación 1, Etiqueta 2, Pericia 2, Sigilo 2, Tiro con Arco 2; Investigación 1, Leyes 2, Ocultismo 1, Política 2

Disciplinas: Celeridad 3, Dominación 2, Obtenebración 2, Potencia 4

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 3, Criados 1, Recursos 2

Virtudes: Convicción 2, Instintos 3, Coraje 3

Camino: Pecado 5

Fuerza de Voluntad: 6

TERCIO BRAVO, ÚLTIMO REQUERDO DEL CID

La historia personal de Tercio está rodeada por el misterio, y hay quienes la ponen en duda. Los detalles que rodean su Abrazo son igual de misteriosos y él jamás habla de ello, pero quienes lo conocen afirman que su sire Onofre descendía de un linaje griego, quizás de Atenas. Lo único que se sabe con cierta certeza es que fue Abrazado dos años antes de que muriera el Cid y que desde entonces ha emprendido una especie de cruzada santa para continuar la obra de su líder hasta que llegue el día en que ningún musulmán respire...o....beba sangre en la península ibérica.

Las hazañas del Cid atrajeron la atención de los Lasombra, y varios de ellos decidieron que debía recibir el Abrazo. Los Amici Noctis se reunieron y finalmente decretaron que el Cid sólo podría recibir la sangre del clan si la aceptaba voluntariamente, como había ocurrido un siglo antes con Almanzor. En parte esta decisión fue tomada por iniciativa de Ibrahim, el fallido sire de Almanzor, que se había enfrentado a una circunstancia similar.

El encargado de darle el Abrazo fue Onofre, un antiguo Lasombra cristiano de origen visigodo, y que aspiraba a restaurar el dominio cristiano sobre toda la península. En lugar de presentarse directamente, vigiló el entorno del Cid en el reino de Valencia y una noche vio a Tercio Bravo, quien presumía de gozar de la confianza del líder. Onofre le dio el Abrazo a Tercio, sabiendo que el soldado no estaba bajo los límites impuestos por los Amici Noctis, y durante varias noches lo envió a hablar con el Cid, tratando de convencerlo de que aceptara unirse a los Cainitas, mostrándole el poder que podía alcanzar bajo la sombra.

Sin embargo, la estrategia de Onofre falló. A pesar de sus fanfarronadas, Tercio no era especialmente querido por el Cid, y los modos bruscos de su subordinado lo hicieron desconfiar, rechazando lo que consideraba una tentación del Diablo en un mal sueño. Onofre y su chiquillo siguieron insistiendo, alejándose cuando llamaban demasiado la atención del entorno del guerrero. Finalmente, varios sacerdotes tomaron medidas para proteger al Cid, bendiciendo sus aposentos de modo que los Cainitas dejaron de tener acceso. Onofre tenía paciencia, y comenzó a pensar en otra estrategia, pero entonces el Cid murió y sus subordinados consiguieron ocultar su fallecimiento unos días. Al descubrirlo, el antiguo Lasombra montó en cólera y casi destruyó a su chiquillo en el proceso, haciéndole jurar que nunca revelaría lo que había ocurrido.

El Arzobispo Onofre se consoló con el dominio de los Cainitas cristianos de Toledo y trajo a Tercio para que se convirtiera en su brazo fuerte, convirtiéndose en su consejero y general, y utilizando el poder que le había otorgado su sire con desenvoltura. Onofre compartía con su chiquillo su fanatismo y sus creencias, tolerando sus arranques de agresividad contra otros Cainitas, y especialmente los conflictos con los vampiros judíos y musulmanes de Toledo. Sin embargo, Tercio, a pesar de sus conocimientos de estrategia, embriagado por el poder de la sangre de Caín, no parecía dispuesto a

tomar otra acción que no fuera atacar, atacar y atacar, y su historial militar comenzó a llenarse de manchas, quizás porque sus enemigos aprendieron a provocarle para meterlo en batallas que no podía ganar. Al mismo tiempo otros Lasombra cristianos comenzaron a considerarlo ineficaz, bárbaro y salvaje. No obstante, consiguió algunas victorias enfrentando a los reinos de taifas o enviando a las tropas cristianas contra almorávides y almohades, lo que justificó que conservara su posición.

Cuando el Arzobispo Onofre comenzó a atacar a sus rivales judíos y musulmanes por el dominio completo de Toledo, Tercio se convirtió en el ejecutor de varios de sus planes, incluyendo el asesinato de varios Cainitas cristianos que fueron acusados de traición. El descontento no terminó con la oposición, sino que unió a los enemigos del Arzobispo, que consiguieron derrocarlo en 1189 y Tercio cayó en desgracia.

Desde entonces Tercio Bravo ha vuelto a ser un agente libre, liderando a varios Lasombra conservadores que comparten su política de expulsar a los Ashirra de Al-Ándalus. Sin embargo, durante el último siglo sus acciones han sido cada vez más erráticas, a medida que los odios personales y los enfrentamientos con otros Cainitas se han impuesto sobre su juicio como estrategia. Como resultado, Tercio se encuentra cada vez más aislado, y sus pocos confidentes perciben que a menudo murmura que conspiran contra él. Sin embargo, aunque ya no es tan temido en el campo de batalla como antes, todavía es un Cainita de importante poder y carisma. Sus enemigos todavía no se han atrevido a atacarlo directamente.

Tercio es un hombre fuerte de estatura media, con la piel todavía conservando el rubor moreno que tenía en vida. Sus rasgos son anchos y honestos. Fue un hombre autodidacta cuando seguía las órdenes del Cid y ahora sigue siendo un Cainita autodidacta. Su espada y sus atuendos son sencillos, pero tiene un aura de poder y autoridad que le resulta muy útil en la corte.

Clan: Lasombra.

Sire: Arzobispo Onofre (Offa) de Toledo.

Naturaleza/Conducta: Solitario/Bellaco.

Generación: 7ª

Abrazo: 1097

Edad aparente: Mediados de los treinta.

Atributos: Fuerza 5, Destreza 4, Resistencia 5; Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 2; Percepción 2, Inteligencia 3, Astucia 3

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 4, Esquivar 4, Intimidación 3, Pelea 3; Armas C.C. 5, Equitación 5, Etiqueta 2, Pericias 2, Supervivencia 3, Trato con Animales 2; Investigación 1, Lingüística 2, Ocultismo 2, Sabiduría Popular 1, Política 2

Disciplinas: Animalismo 2, Celeridad 3, Dominación 3, Fortaleza 3, Obtenebración 4, Potencia 5, Protean 2

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 2, Criados 4, Influencia 2, Posición 3, Recursos 3

Virtudes: Convicción 4, Autocontrol 3, Coraje 4

Camino: Reyes 7

Fuerza de Voluntad: 7

VICENTE CARDONA, EL AGENTE EN LISBOA

Vicente era un hombre ambicioso, el hijo de un comerciante adinerado cuyos negocios prosperaban a pesar de la política cambiante de los reinos ibéricos. En teoría el hogar de Vicente era Madrid, pero desde los nueve años viajó con su padre, aprendiendo sobre los negocios y las personas. Vio de primera mano cómo se podía sobornar, amenazar o engatusar con facilidad a los hombres para desviarlos de su deber, y esto le causó gran impresión. Por lo tanto, no fue una sorpresa que el joven Vicente creciera pensando que el mundo consistía en dos tipos de hombres: Amos y Necios, y que él y su padre eran los únicos dos amos que merecían la pena.

Todo esto cambió en la primavera de 1164. Un rutinario viaje comercial entre las ciudades portuguesas de Beja y Lisboa se convirtió en una trampa mortal cuando un grupo de bandoleros, desertores de la cruzada, alcanzaron la caravana de los Cardona y causaron una carnicería. Vicente vio a su orgulloso padre suplicar por su vida, y vio cómo el jefe de los bandoleros se reía mientras lo degollaba como un cerdo. El propio Vicente escapó con la mano derecha destrozada y una cara llena de cicatrices, regalos de los bandoleros cuando se marcharon.

Vicente sobrevivió a sus heridas e incluso consiguió reconstruir el negocio comercial de su padre. Sin embargo, nunca fue tan querido como su padre; su conducta imperiosa, su carácter salvaje y su insistencia en el rencor y la venganza incluso ante desaires imaginarios lo convirtieron en un hombre muy impopular. Su aspecto tampoco le ayudó, y Vicente, que anteriormente había sido un hombre atractivo, prohibió los espejos en su presencia mientras al mismo tiempo insistía en llevar las vestimentas más caras que podía permitirse.

Esta combinación de ambición, éxitos y extraños hábitos personales atrajeron la atención de los Lasombra hacia Vicente, y después de muchos debates fue Abrazado en el año 1182. Sin embargo, Vicente no resultó como su sire había esperado. En lugar de continuar extendiendo sus negocios mercantiles desde más allá de la tumba, dejó que decayeran, excepto por una caravana que ayudaba a transportar Cainitas. En cambio, comenzó a apremiar a sus superiores para que extendieran la autoridad del clan a Portugal. Aunque hacerlo tenía cierto interés para los Amici Noctis, vieron con claridad las intenciones de Vicente: era un esfuerzo por obtener algo de venganza por las heridas que había recibido y la muerte de su padre.

Al final el sire de Vicente se cansó de su chiquillo y le dio la cuerda justa para que se ahorcara: le ordenó que fuera a Lisboa y no regresara hasta que Portugal estuviera bajo la influencia de los Lasombra. Sin embargo, Vicente decidió que eso significaba que su sire había reconocido su valor y la validez de su plan, aunque el resto de los Amici Noctis lo hubiera rechazado. Con una combinación de grandes esperanzas y terribles pensamientos de venganza, se trasladó a Lisboa, y desde entonces se ha dedicado a desestabilizar el poder de los Brujah de Portugal. Con su gran conocimiento sobre el comercio y el contrabando en los reinos de la península, y sus contactos en los puertos, pronto consiguió gran influencia. Sin embargo, en el proceso también ha ofendido a los Lasombra que ya

estaban en Portugal antes de su llegada, ya que ha interferido en varias de sus conspiraciones. Hace poco también ha comenzado a jugar con la noción de traicionar a varios de los Cainitas que ayuda a transportar entre Portugal y otros reinos para interrogarlos o diabolizarlos.

Una de sus principales estrategias ha sido enviar embajadores a las ciudades musulmanas a lo largo de la frontera portuguesa, intentado alcanzar tratos con los Lasombra locales, ofreciéndoles supervivencia y el mantenimiento de su posición en su dominio a cambio de que le muestren lealtad. En general ha sido rechazado y se ha ganado la animadversión de sus compañeros, pero Mohammed ben Faruk, el sultán Lasombra de Silves, se mostró muy receptivo ante la posibilidad de obtener la protección de su compañero cristiano y se mostró dispuesto a ayudarlo a conseguir influencia en los dominios del sur de Portugal, donde la influencia de los Brujah se debilita. Vicente se muestra triunfante y ha comenzado a colaborar con los Lasombra de Silves, sin darse cuenta en su precipitación que ha realizado un pacto con los Baali...Pero Vicente no ha visto el engaño, se encuentra eufórico y cree que algún día conseguirá convertirse en señor de todo Portugal.

Vicente es un hombre bajo muy bien arreglado. Siempre lleva guantes, y cuando las circunstancias lo permiten, una máscara. Su pelo es negro y ondulado, y su cuerpo delgado y robusto. Viste con ropa lujosa y tiene varios ghouls que cuidan de su apariencia. En cuanto a sus heridas, su mano derecha fue acuchillada con tanta fuerza y ensañamiento que ha quedado completamente deforme y parece una garra. El lado derecho de su cara es un laberinto de cicatrices. Apenas puede ver con su ojo derecho, un defecto que mantiene en secreto.

Clan: Lasombra.

Sire: Héctor de Oviedo.

Naturaleza/Conducta: Bellaco/Caballeroso

Generación: 10ª

Abrazo: 1182

Edad aparente: 35

Atributos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 4; Carisma 2, Manipulación 4, Apariencia 1; Percepción 4, Inteligencia 2, Astucia 3

Habilidades: Alerta 4, Esquivar 2, Fulleras 2, Intimidación 3, Liderazgo 2, Pelea 2, Subterfugio 4; Armas C.C. 3, Comercio 5, Equitación 4, Etiqueta 3, Sigilo 2, Supervivencia 2; Academicismo 2, Investigación 4, Leyes 3, Lingüística 3, Medicina 1, Ocultismo 1, Política 5, Senescal 4

Disciplinas: Dominación 3, Obtenebración 3, Potencia 2, Presencia 1

Trasfondos: Contactos 5, Criados 3, Posición 1, Rebaño 3, Recursos 4

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 3

Camino: Humanidad 5

Fuerza de Voluntad: 6

YUSUF BEN SHAMSID, EL POETA ERRANTE

Yusuf ha sobrevivido a su momento y su utilidad, y es consciente de ello. En vida era un cortesano de Sevilla, y se negó a irse incluso después de su Abrazo, pasándose décadas “muriendo” y regresando a la corte bajo varios disfraces, para así mantener su mano en el pulso de la política de palacio mientras disfrutaba de su poesía, música y arte.

Por desgracia, el último regreso de Yusuf a Sevilla coincidió con el reinado del rey poeta Al-Mutamid, que fue derrocado y obligado a servir como un criado por los almorávides en el siglo XI. Asustado y desanimado, Yusuf huyó y ha revoloteado por todo Al-Ándalus buscando otro refugio como la esplendorosa Sevilla que recuerda. Sin embargo, ningún otro lugar donde se instala jamás llega a compararse con sus recuerdos, por lo que después de un año o varios, toma el camino y se marcha de nuevo.

Yusuf es un conspirador torpe, que a menudo tienta a sus anfitriones con sugerencias que resultan descabelladas. Quienes lo conocen no suelen tenerse en cuenta, y él tiene cuidado de quien se convierte en objetivo de sus “consejo.” Es probable que no fuera el candidato más adecuado para el clan Lasombra, pero son muchos Ashirra los que le guardan afecto. También es un poeta excelente y a menudo se gana su cobijo con una canción improvisada alabando a su anfitrión.

Actualmente Yusuf está hablando demasiado para su propio bien, ya que a medida que las fronteras de Al-Ándalus se reducen, le quedan menos lugares nuevos que visitar, y culpa a los Amici Noctis de ello. Por el momento nadie se lo toma en serio, pero si sigue hablando con imprudencia, puede que alguien considere necesario enseñarle una lección.

Yusuf vivió largo tiempo, y sólo el temor de su sire a perderlo ante una enfermedad provocó su Abrazo. Es un hombre de unos cincuenta años, con el pelo, la barba y el bigote canosos, siempre alegre y con una sonrisa a mano. Cuando decide iniciar una conspiración, se pone exageradamente serio, pero sus esfuerzos son demasiado evidentes, y termina siendo tomado a broma. Yusuf suele disculparse afirmando que como hijo de su clan está obligado a intentarlo. Suele vestirse con lo mejor que puede permitirse, aunque según los cambios de fortuna pueden ir de la sencillez al lujo exagerado.

Clan: Lasombra.

Sire: Faruk ben Hakim.

Naturaleza/Conducta: Bizarro/Niño.

Generación: 9ª

Abrazo: 974

Edad aparente: Principios de los cincuenta.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 5, Resistencia 4; Carisma 4, Manipulación 2, Apariencia 3; Percepción 2, Inteligencia 3, Astucia 3

Habilidades: Alerta 2, Esquivar 2, Expresión 5, Subterfugio 3; Armas C.C. 2, Etiqueta 4, Interpretación 4, Supervivencia 1; Academicismo 3, Leyes 2, Ocultismo 2, Política 3, Senescal 2

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

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 4, Influencia 1, Recursos 3
Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 2
Camino: Humanidad 7
Fuerza de Voluntad: 5

TOREADOR

En medio de los Altos Clanes de los reinos ibéricos, tanto entre Cainitas como Ashirra, los Toreador han ocupado a menudo una posición discreta, a menudo como intermediarios, embajadores o consejeros. Sin embargo, en los últimos tiempos, y especialmente desde el creciente avance de la Reconquista en la Sombra, la situación está cambiando, y los Artesanos ya no parecen conformarse con ocupar un discreto segundo lugar. Reforzados por compañeros llegados de Francia y otros lugares, los Toreador han comenzado a mostrar mayor visibilidad en las intrigas de los Altos Clanes, llegando a ocupar posiciones como Príncipes, especialmente en los territorios que están siendo reconquistados. Algunos se preguntan si en realidad el clan estaba esperando este momento, dejando que otros clanes como Lasombra y Ventrue se desgastaran luchando contra los Ashirra de Al-Ándalus, para aparecer ahora y comenzar a apoderarse del botín.

Por otra parte, los Toreador musulmanes o Raye'en al-Fen se encuentran en una situación en la que el arte y la cultura de Al-Ándalus que contribuyeron a engrandecer son amenazados. Algunos toman las armas contra los cristianos, otros procuran salvar todo lo que pueden y buscan dominios en el mundo musulmán donde poder llevar una existencia más tranquila, mientras que los más oportunistas se preparan para la marea que se acerca, tratando de adaptarse.

BENITO AL-MUSSA, MERCADEER DE LEÓN

Benito nació en el año 882, el hijo bautizado de unos esclavos musulmanes que eran propiedad de los canónigos de León, tropezando con problemas en poco tiempo. A la tierna edad de siete años fue acusado de robo, y las palizas y otros castigos no fueron suficientes para detener su carácter egoísta y aprovechado. Con catorce años había dejado atrás el amargo mundo de su familia para vivir entre los ladrones de León. Inteligente y hábil, Benito pasó rápidamente de robar en las calles a unirse a una banda que se dedicaba a robar tumbas, ruinas e iglesias en busca de oro y reliquias. A medida que pasaban los años, Benito aprendió mucho, mostrándose muy hábil localizando objetos valiosos para que sus compañeros los robaran. Con treinta años consiguió dejar atrás los riegos del robo y en cambio comenzó a trabajar como explorador y prestamista, viajando por toda la península ibérica como un respetable comerciante de lana.

Varios Cainitas franceses del clan Toreador habían sido clientes de la banda de Benito durante varios años, y algunos habían percibido el talento del hijo de esclavos, así que continuaron vigilándolo de cerca. Finalmente, en el año 917, mientras se encontraba en un viaje a Tolosa, Benito fue seducido y convertido en ghoul por una Toreador llamada Portia. La Cainita había localizado en Al-Ándalus varios libros que necesitaba, y Benito era la herramienta perfecta

para conseguirlos. Siguió siendo el servidor de Portia durante varias décadas, convirtiéndose en su representante en los reinos ibéricos y proporcionándole cierto prestigio en la Corte del Amor de Tolosa. Al final, lo premió con el Abrazo.

Durante su período como ghoul adicto a la sangre, Benito había observado la belleza y el poder terrible de los Toreador. Como neonato, descubrió su egoísmo monstruoso. Los Artesanos de Tolosa le habían apreciado como alguien que les proporcionaba raros tesoros, pero como compañero en la sangre le dieron de lado. Dijeron que no apreciaba de verdad la belleza y el arte, que tan sólo era un ladrón de tumbas y santuarios. Asqueado por las risas y comentarios de desprecio de sus antiguos clientes, Benito pidió a su sire su liberación, para poder establecer su propio dominio en la península. Portia se mostró de acuerdo, mientras siguiera siendo su vasallo y proveedor.

Desde entonces Benito ha vuelto a lo que mejor sabe, y ha prosperado en la frontera de la Reconquista. Sus antiguos compañeros de clan, aunque lo tratan como alguien inferior, están muy contentos de comprar los objetos que adquiere. Después de algunos incidentes y darse cuenta de que la mayoría de los objetos interesantes de Europa se encontraban bien seguros en manos de uno u otro Cainita, Benito decidió limitar sus esfuerzos a Al-Ándalus, donde sus robos podrían contar por lo menos con el apoyo pasivo de la Reconquista en la Sombra. Los Ashirra interesados en conservar los tesoros andalusíes son sus mayores enemigos.

La base principal de Benito se encuentra bajo una casa fortificada de León, donde guarda los objetos que consigue en sus viajes. No participa mucho en política, ya que pocos Cainitas confían en él por sus orígenes y su trabajo como saqueador. Conoce muchos lugares valiosos en Al-Ándalus y las maneras de llegar a ellos, habiendo servido en ocasiones como guía a los Cainitas que realizan incursiones al sur de la frontera cristiana. En los últimos tiempos también ha encontrado aliados y clientes en el Mediterráneo Oriental, especialmente entre quienes comercian con los despojos de la Cuarta Cruzada.

Alto, oscuro y fantasmal, la delgada figura de Benito es un legado del hambre que pasó en su niñez. Las cicatrices de viruela de su rostro lo marcan todavía más como un extraño entre los Toreador. Orgulloso sin igual, Benito se niega a utilizar ropas suntuosas, como los Toreador que tratan de compensar sus limitaciones físicas. En un desafío a la moda de su clan, Benito utiliza ropa de calidad, pero con la sencillez de un comerciante de lana. Ha aceptado que es un ladrón y encuentra divertidas y despreciables las pretensiones de los nobles Cainitas. Le gusta el sabor de la sangre, el poder...y el miedo en los ojos de quienes se creían superiores a él.

Clan: Toreador.

Sire: Portia.

Naturaleza/Conducta: Monstruo/Bellaco.

Generación: 8ª

Abrazo: 1073

Edad aparente: Mediados los treinta.

Atributos: Fuerza 2, Destreza 4, Resistencia 2; Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 2; Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 3

Habilidades: Alerta 3, Fullerías 5, Esquivar 3, Pelea 2, Subterfugio

ALIADOS Y ANTAGONISTAS

3, Armas C.C. 2, Comercio 4, Equitación 2, Interpretación 3, Sigilo 4; Investigación 4, Leyes 1, Lingüística 3

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

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 5, Criados 5, Posición 1, Rebaño 4, Recursos 4

Virtudes: Convicción 2, Instinto 2, Coraje 2

Camino: Pecado 5

Fuerza de Voluntad: 5

ENRIQUE DE BORGOÑA, CONSEJERO Y PRÍNCIPE DERROCADO

En vida Enrique fue un humilde diácono que trabajaba al servicio de un abad en Francia. Podría haber llevado una vida tranquila y sin problemas si una hermosa mujer no se hubiera cruzado en su camino. Acudió a él de noche, y aunque al principio se sintió intrigado por encontrarla en sus aposentos, lo primero que se le ocurrió fue entonar una canción que había escuchado a un trovador alabando la belleza de una mujer. La misteriosa mujer lo miró sorprendida, escuchando en silencio, y de repente se abalanzó sobre él, mordidiéndolo en el cuello.

Enrique fue abrazado por la antigua Salianna de París. En principio sólo pensaba en alimentarse, pero necesitaba un agente que infiltrar en el entorno del conde Raimundo de Borgoña, y aquel diácono enamorado que conocía una canción que ella había compuesto, le pareció adecuado. Durante varios años Enrique estuvo bajo la tutela de su sire, aprendiendo y observando en el entorno cortesano. Cuando el conde de Borgoña viajó a la península ibérica para casarse con Urraca, hija de Alfonso VI de Castilla, Enrique lo acompañó, viendo una oportunidad de labrarse un futuro lejos de la influencia de su sire...o quizás motivado por su influencia.

Enrique coincidió con otros Toreador franceses que habían sido convocados por los Lasombra cristianos para que les ayudaran en la Reconquista. A cambio de su ayuda, Enrique recibió el dominio de Galicia –bajo vasallaje a León–, cuyo anterior Príncipe había sido destruido. Sin embargo, Enrique no estaba dispuesto a ser para siempre un vasallo de León, así que comenzó a manipular al conde Raimundo y a la nobleza gallega para desligarse de la influencia leonesa.

Sus planes fracasaron debido a que otros vampiros se rebelaron directamente contra la autoridad de León y él quedó atrapado en medio. Desesperado, se vio obligado a negociar, y para salvar su no vida tuvo que prestar Juramento de Sangre al nuevo Príncipe de Compostela, Reinaldo Rubio, aunque éste lo aceptó como consejero.

Desde su derrocamiento, Enrique se ha desligado de las intrigas vampíricas y ha orientado su atención hacia cuestiones artísticas, convirtiéndose en un mecenas de la lírica galaicoportuguesa, y llegando a realizar algunas composiciones personalmente. Para la mayoría de los Cainitas gallegos es una mera figura decorativa, privada del poder que llegó a ostentar. Sin embargo, muchos Toreador aprecian su habilidad lírica y les disgusta la situación a la que ha sido sometido por el Príncipe Reinaldo. En secreto, algunos están cons-

pirando para devolver al Clan de la Rosa el lugar que creen merecer como señores de los vampiros de Galicia.

Enrique de Borgoña es un hombre de entre treinta y cuarenta años, de cabello castaño claro y ojos azules, con abundante barba y bigote. Solía vestir con ropas lujosas, aunque desde que fue derrocado ha optado por un estilo más discreto, para no eclipsar al Príncipe Reinaldo. A menudo se encuentra pensando en nuevas cantigas y composiciones, jugueteando con las cuerdas de un laúd.

Clan: Toreador.

Sire: Salianna.

Naturaleza/Conducta: Arquitecto/Caballeroso.

Generación: 6ª

Abrazo: 1085

Edad aparente: Mediados los treinta.

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 4; Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 3; Percepción 5, Inteligencia 4, Astucia 3

Habilidades: Alerta 2, Esquivar 2, Empatía 2, Expresión 5, Liderazgo 1; Armas C.C. 1, Etiqueta 3, Interpretación 4, Pericias 2; Academicismo 2, Investigación 2, Lingüística 4, Política 3, Senescal 2, Teología 3

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

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 2, Criados 2, Posición 2, Recursos 3

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 3

Camino: Humanidad 6

Fuerza de Voluntad: 7

MANE ENRIQUES, PRÍNCIPE DE JAÉN

Mane nació en la familia de uno de los primeros señores visigodos de Valencia hacia el año 580, y creció deseando haber nacido durante el esplendor del Imperio Romano. Su padre no encontraba muchas cosas buenas que decir de un muchacho que parecía más interesado en viejas reliquias y la escritura que en los caballos y la espada, así que decidió que se preparara para el sacerdocio. Aunque Mane no era especialmente devoto, las artes y la educación que disfrutó en un monasterio abrieron una ventana nueva en su alma. Mane se convirtió en un escriba e iluminador, y su fama se extendió por todo el reino visigodo, decorando con su arte libros ilustrados e iglesias desde los Pirineos hasta las Columnas de Hércules. Pero a pesar de su éxito, Mane no era un sacerdote feliz y en varias ocasiones fue reprendido por mostrarse demasiado interesado en el arte pagano de Roma. Al final la tensión en su alma fue demasiada, y solo, en su celda monacal bajo la catedral de Valencia, se ahorcó. Sin embargo, antes de que pudiera morir, unos fuertes brazos lo bajaron, una punzada en el cuello fue seguida por un placer más allá de todo lo que pensaba que pudiera existir, y finalmente un dolor abrasador lo envió al olvido.

Cuando Mane despertó, su sire Volaginio Tatian, Príncipe de Valencia del clan Toreador, y un admirador que había observado su habilidad artística, lo recibió y se ofreció a mostrarle obras de arte y belleza que habían sido olvidadas en aquella época oscura. Durante el siglo siguiente y bajo la cuidadosa atención de Volaginio, Mane se

dedicó a disfrutar y contemplar obras de arte de las antiguas Grecia y Roma, desde esculturas hasta mosaicos. Sin embargo, ajeno a los acontecimientos políticos que se tejían a su alrededor, quedó aterro-
rizado cuando los musulmanes atacaron Valencia. Junto con el resto de la prole del Príncipe, luchó como un fanático para impedir que los bárbaros destruyeran todo lo que había quedado de Roma. Sin embargo, durante las batallas contra los invasores Ashirra, Mane quedó atrapado debajo de un edificio en llamas, y habría terminado destruido si el suelo no se hubiera derrumbado, quedando atrapado en un antiguo sótano. Quedó en letargo hasta el año 910 y se asombró al despertar en una sociedad tan rica en artes y ciencias como había sido Roma.

Mane se enamoró de la cultura musulmana. Viajó a Córdoba y no tuvo problemas en jurar obediencia al sultán Hilel al-Masaari, del clan Assamita, mientras pudiera tener acceso a las maravillosas creaciones del arte musulmán en el arte, la música, la literatura y la arquitectura. Nunca llegó a convertirse al Islam, pero se sumergió por completo en la cultura islámica. Con el paso de los siglos vivió entre Córdoba, Sevilla y Valencia, probando las comunidades artísticas como un gastrónomo en un gran banquete.

Pero la conquista de Toledo en el año 1085 hizo que su estilo de vida sin preocupaciones terminara. En un súbito ataque de inquietud, Mane comprendió que, como el reino visigodo anterior, Al-Ándalus estaba condenada, y con ella todos sus logros. Mane cree que el Islam es la nueva Roma, un oasis cultural en medio de la terrible barbarie cristiana. Considera la Reconquista en la Sombra como el comienzo de una nueva Edad Oscura y espera poder salvar algo de lo que se ha creado, por lo que obtuvo el dominio de Jaén, donde planeó construir una ciudadela donde pudiera proteger una parte de la belleza que le rodeaba. Influyó en los señores locales para fortificar gran parte de la ciudad alta, mientras se dedicaba a crear una gran cámara fortificada y llena de obras de arte en los subterráneos, ayudado por Hamad al-Badajozí, del clan Nosferatu.

Sin embargo, el esfuerzo de Mane parece haber llegado demasiado tarde. El rey Fernando III de Castilla ha puesto sitio a Jaén, y con él han llegado varios Cainitas cristianos. Su líder Eliécer de Polanco se ha mostrado dispuesto a negociar y encontrar una salida pactada, pero Mane se ha cerrado sobre sí mismo, dispuesto a resistir hasta el final junto a los Ashirra. A medida que el final del asedio parece cada vez más inminente, Mane se muestra cada vez más frenético y asustado, al borde de la locura. Aunque es consciente de que otros también quieren conservar los tesoros de Al-Ándalus, no confía en más juicio que el suyo, y defiende con celo su tesoro. Sólo en las obras de arte parece encontrar algo de consuelo frente al peligro que lo amenaza. Está determinado a morir antes que contemplar otra era de fealdad y barbarie, despreciando a los cristianos del norte.

Alto, de complexión fuerte, con cabello rubio rojizo y ojos azules, Mane es la viva imagen de un visigodo. Una inspección más detallada cuenta una historia distinta, porque sus manos delicadas dicen que no es un hombre de guerra. Suele caminar jorobado después de tantos años trabajando como iluminador y copista sobre un escritorio. Viste de forma sencilla, en parte por su pasado religioso, pero con el estilo de un estudioso y erudito musulmán, llevando siempre

una bolsa con papel y tinta para capturar ocasionales momentos de belleza.

Clan: Toreador.

Sire: Volaginio Tatián.

Naturaleza/Conducta: Vividor/Defensor.

Generación: 8ª

Abrazo: 615

Edad aparente: Mediados los treinta.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 2, Resistencia 2; Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 3; Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 3

Habilidades: Alerta 3, Empatía 2, Expresión 2, Liderazgo 2, Pelea 2; Armas C.C. 2, Equitación 2, Etiqueta 3, Interpretación 3, Pericias 5; Academicismo 4, Lingüística 4, Política 2

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

Trasfondos: Aliados 3, Criados 5, Influencia 4, Rebaño 4, Recursos 4

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 4

Camino: Humanidad 6

Fuerza de Voluntad: 7

MELISENDA GALDRÁN, SEÑORA DE SEGOVIA

Melisenda era descendiente de unos hidalgos castellanos que habían participado en la reconquista de Madrid y Toledo, y que durante la repoblación recibieron títulos y tierras. Ella nació en el año 1113 en Madrid, donde fue educada en las costumbres de la nobleza. Era una muchacha preciosa, que rompió muchos corazones y creció acostumbrada a salirse con la suya, con una fuerza de voluntad que en ocasiones la llevó a entrometerse en asuntos “impropios” de su sexo.

Se casó con un noble segoviano cuyas tierras lindaban con las de sus padres. Aunque no hubo mucho amor en su relación, ya que su esposo se mostraba más interesado en la caza y las artes de la guerra, y a menudo la dejaba largas temporadas a solas, Melisenda supo aprovechar la situación, tomando sus propios amantes, e intrigando en la corte del rey de Castilla. Fue allí donde conoció a una hermosa pareja de desconocidos, el conde Pierre de Pompignan y su esposa Hélene.

Melisenda nunca había sentido algo semejante por una mujer, pero la condesa de Pompignan correspondió a su afecto. Se convirtió en una visitante asidua de la casa de los condes, y mantuvo relaciones íntimas con ambos, que se mostraban favorables a sus juegos. Finalmente le mostraron su naturaleza secreta, pues la condesa era una anciana vampira, nada menos que la legendaria Helena de Troya, que viajaba en compañía de su defensor y amante Prías.

Así Melisenda fue arrebatada de su casa y recibió el Abrazo, convirtiéndose en recipiente para su sire y después fue Juramentada por Sangre. Helena le mostró lo que podía hacer con su recién encontrado poder, y Melisenda demostró ser una discípula más que dispuesta. Consiguió derrotar a los Cainitas Lasombra y Ventrué que pugnaban por apoderarse del dominio de Segovia, haciendo que se enfrentaran entre ellos y finalmente fue reconocida como Señora

de la villa.

Aunque se mantiene en contacto con Helena, cada vez se muestra más independiente. Que el rey de Castilla tenga una corte itinerante beneficia a sus intereses, y con el tiempo aspira a convertir Segovia en la capital del reino. Por supuesto, los Cainitas de Madrid, especialmente el antiguo Silvestre Ruiz y su chiquillo Moncada, constituyen un obstáculo que superar, pero Melisenda está dispuesta a aceptar el desafío. De todas maneras, aunque considera lícito competir por conseguir influencia en el reino, mantiene buenas relaciones con los Lasombra madrileños, con los que comparte intereses en la Reconquista de la Sombra. También ha realizado visitas ocasionales a Madrid, aunque por el momento prefiere mantenerse discreta sobre el alcance de su poder y su linaje, aunque varios Cainitas ya la consideran un poder prometedor en las intrigas de los no muertos.

Melisenda es una mujer impresionante, aunque quienes se fijan atentamente con Auspex podrán ver marcas de una enfermedad infantil que no terminó de curar bien. Su cabello es castaño oscuro y sus ojos castaño claro, y siempre se encuentra impecablemente vestida con los mejores vestidos que puede comprar el dinero. Se ha adaptado bien a su nueva naturaleza, y disfruta jugando en los manejos crueles entre Cainitas. También ha aprendido a no mostrar debilidad, y poco a poco está construyendo una fachada implacable.

Clan: Toreador.

Sire: Helena.

Naturaleza/Conducta: Autócrata/Juez.

Generación: 5ª

Abrazo: 1143.

Edad aparente: Treinta.

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2; Carisma 4, Manipulación 5, Apariencia 4; Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3

Habilidades: Alerta 1, Consciencia 2, Empatía 2, Esquivar 2, Expresión 3, Pelea 2, Subterfugio 3; Armas C.C. 1, Comercio 2, Etiqueta 4, Interpretación 2, Tiro con Arco 1; Academicismo 2, Lingüística 2, Ocultismo 1, Sabiduría Popular 2, Política 4

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

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 3, Criados 3, Influencia 2, Mentor 5, Posición 3, Recursos 4

Virtudes: Convicción 4, Instintos 3, Coraje 3

Camino: Reyes 6

Fuerza de Voluntad: 6

OMAR BIN ABDALÁ, POETA EXILIADO

Omar creció en las tierras de Levante, con su mirada bebió la luz blanca del Mediterráneo y el azul de un cielo siempre despejado. Nacido en una familia privilegiada, Omar aprendió a leer y escribir, aprendió a amar la poesía y las ciencias, pero, sobre todo, aprendió a amar y a sufrir. En su poesía la dama Zubayda se convirtió en una joven espléndida e inteligente, deseada y cortejada por caballeros moros y cristianos, que deseaban su cuerpo tanto como el prestigio social que obtendría en la aristocracia árabe de Balansiya.

Él estaba dispuesto a hacer lo que fuera, sabía que nunca podría

ser feliz sin ella. Nadie la amaba con tanta pureza como él, que tan sólo deseaba respirar su aire y compartir sus labios, pero fue brutalmente rechazado. Ella no lo deseaba. Su alma quedó atravesada por cientos de espinas, destrozado y desolado.

Su poesía se volvió más oscura que nunca, y tampoco encontró consuelo en el Islam, sólo las palabras del gran al-Ma'arri consiguieron sacarle una sonrisa a su rostro torcido por el pesar. Fue así cómo lo encontraron los Ray'een al-Fen, los Toreador de Al-Ándalus, y lo elevaron entre los no muertos a la altura de los más grandes poetas. Sus versos se volvieron tan trágicos como habían sido en vida o más, llorando la pérdida de Zubayda y la vida con ella que le había sido negada, pero al final se acostumbró a la maldición de su existencia, como un ser incompleto al que se le había negado el amor.

El ataque de los ejércitos cristianos a los reinos levantinos sacó a Omar de su estupor; los defensores del Islam se encontraron con una derrota tras otra, las dinastías impuestas por los almohades se habían vuelto insignificantes e indolentes, peces grandes atrapados en estanques pequeños. Balansiya cayó, muchos entre los Ashirra creyeron que los gobernantes mortales no importaban, que la ciudad volvería a cambiar de amos, como había ocurrido ciento cincuenta años atrás, pero Omar emprendió el camino del exilio. Quizá en Gharnata aún hubiera esperanza para un poeta, quizá en Gharnata aún pudiera cambiarse el destino de su cultura en este mundo lleno de dolor.

Bin Abdalá se ha convertido en la última atracción de la corte granadina, sus poemas son tragedias cantadas a la pérdida de una bella dama, que a veces parece su tierra y otras veces una vieja amante. Con su declamación serena y lírica ha llamado la atención de no pocas cortesanas del palacio nazarí, pero su mirada sigue puesta en un pasado que ya no puede cambiar y por el que languidece noche tras noche.

En la corte granadina Omar es visto con cierto desprecio por las facciones más beligerantes, castigado por su debilidad, pero muchos comprenden que sus poemas ocultan una llamada implícita a las armas para evitar que se repita la tragedia de Balansiya. Por otro lado, quienes aprecian el arte de Omar, no suelen tener mucha disposición hacia la violencia, y simplemente entienden sus cantos elegidos como una forma de poesía que disfrutar en su belleza.

Omar es un hombre delgado y bastante consumido, con la cara pálida y afilada, que le proporciona un aire trágico. Sus ojos son grandes y azules, con una mirada triste, y su cabello y barba son de un color castaño claro como la miel. Suele vestir con ropas sencillas de colores blancos, grises o negros, según su estado de ánimo. Aunque su voz inspira pesar, es realmente hermosa de manera natural.

Clan: Toreador.

Sire: Abdalá al-Sabi

Naturaleza/Conducta: Penitente/Fanático

Generación: 11ª

Abrazo: 1181

Edad aparente: Mediados los veinte.

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2; Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 3; Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 3

Habilidades: Alerta 1, Consciencia 1, Empatía 3, Expresión 4; Eti-

queta 2, Interpretación 3, Pericias 1; Academicismo 3, Ciencias 2, Lingüística 2, Ocultismo 2, Política 1, Sabiduría Popular 2

Disciplinas: Auspex 2, Celeridad 3, Presencia 4

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 2, Influencia 1, Rebaño 1, Recursos 2

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 3

Camino: Humanidad 6

Fuerza de Voluntad: 5

RAFAEL DE CORAZÓN, REPRESENTANTE DE LAS CORTES DEL AMOR

Nacido en 1154 en el seno de una familia de campesinos navarros, Rafael era un muchacho sencillo que atrajo la atención del obispo Pedro de Artajona, quien lo introdujo en el elevado mundo eclesiástico. Rafael adoraba las hermosas túnicas y vestiduras eclesiásticas, el aroma del incienso y los solemnes himnos religiosos, con la luz multicolor de las sobrecogedoras vidrieras.

Se convirtió en un monaguillo: el muchacho más bello en un edificio lleno de muchachos bellos que envidiaban la posición de Rafael como favorito del obispo. Trató de mantenerse alejado de las envidias manteniendo una actitud humilde y sumisa, pero aprendió a utilizar su condición para castigar a sus acosadores. Saboreó por primera vez el poder y le gustó.

Mientras aprendía a ejercitar su dominio, llegaron otros muchachos más jóvenes y atractivos que desviaron la atención del obispo, así que utilizó sus recursos para protegerse de sus nuevos rivales. Antes de que su influencia se desvaneciera del todo, suplicó al obispo que lo preparase para el sacerdocio.

Lo cierto es que no tenía muchas aptitudes, pero en aquella época no tenía importancia. Dado que no se distinguía por su obra o sus talentos, encontró útil ser discreto. Perdió muchas posiciones suculentas, pero obtuvo una posición estable supervisando los mosaicos de la catedral y los manuscritos iluminados, que para el obispo tenían una gran importancia para engrandecer su diócesis. Rafael presentó varias obras manuscritas como si fueran suyas, adquiriendo varios enemigos entre los monjes cuyo trabajo había usurpado.

La vida de Rafael cambió para siempre con la visita de una noble dama llamada Calixta, de la que corrían rumores de brujería por su conducta en ocasiones escandalosa. Más allá de esos rumores el obispo trataba de buscar su favor para conseguir su apoyo al reino de Navarra en los esfuerzos de la Reconquista. Sus espías le dijeron que la hermosa dama valoraba el arte por encima de todo, por lo que trató de ganarse su favor invitándola a una visita nocturna a la catedral, mientras algunos monjes murmuraban contra lo que consideraban una intrusa demoníaca.

El obispo no reparó en gastos para mostrar su hospitalidad, presentando a Calixta regalos de mosaicos, vidrieras y biblias exquisitamente iluminadas. Sin embargo, Rafael, que se había sentido atraído apasionadamente por la dama desde la primera vez que la había visto destacó, con varios libros con ilustraciones explícitas sobre el amor en torno a personajes bíblicos, como Adán y Eva entregándose desnudos a la pasión tras la expulsión del Paraíso.

Calixta se sintió atraída por aquella obra, elogiando su belleza sincera y natural ante el aturrido obispo, y realizó un considerable donativo, además de ofrecer sus castillos y fortalezas para los esfuerzos de la Reconquista. A cambio sólo pedía llevarse con ella al autor de aquel libro, a quien había visitado en las noches anteriores para alimentarse de su sangre mientras dormía.

Una vez Rafael fue suyo lo convirtió en su paje y le reveló su verdadera naturaleza, dándole el Abrazo, lo cual constituyó toda una sorpresa inesperada para él. Calixta le pidió que siguiera pintando para ella, pero su obra era mediocre en el mejor de los casos y Rafael tuvo que admitir que se había aprovechado del talento de otros para crear su regalo. Calixta montó en cólera y a punto estuvo de destruirlo, pero mientras su preciosa sangre se derramaba, rogó por su existencia. Insistió en que su fraude era un talento en sí mismo y que toda su vida había sido una obra de arte, encontrando el talento en otros. Divertida por su súplica, Calixta lo perdonó.

En otro revés del destino, Rafael vio que había caído en lo más bajo en las Cortes del Amor, en el séquito de hermosas y hábiles Cainitas que tenían poco uso para un varón mediocre. Volvió a encontrar comodidad en el anonimato, disfrazando cuidadosamente sus aspiraciones y ambiciones.

Recientemente Rafael ha encontrado un discreto papel en la corte de su sire como diplomático del Clan de la Rosa ante el Príncipe Roque de Pamplona. Mientras otros Toreador ven poco valor en el pequeño reino al norte de la península, especialmente tras sus conspiraciones fracasadas contra el Príncipe, Rafael ve potencial en su hogar, especialmente tras el comienzo del reinado de Teobaldo de Champaña. Le gustaría crear su propia Corte del Amor en Navarra, pero conociendo la reputación del Príncipe Roque y los Malkavian, actúa con gran precaución, mostrándose interesado por el panorama artístico y dejando de lado las intrigas políticas por el momento.

Excepcionalmente hermoso ya en vida, el Abrazo ha proporcionado a Rafael un aire angelical que incrementa su belleza. Su voz es igualmente meliflua y hermosa, y a menudo utiliza su apariencia para conseguir la aprobación de sus puntos de vista, aunque su defecto es que demasiado a menudo quiere ser el centro de atención en cualquier circunstancia. De complexión y estatura media, viste con lujo y elegancia calculada, favoreciendo los atuendos de la nobleza.

Clan: Toreador.

Sire: Calixta de Castilla.

Naturaleza/Conducta: Superviviente/Caballeroso.

Generación: 5ª

Abrazo: 1182

Edad aparente: Mediados los veinte.

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2; Carisma 4, Manipulación 4, Apariencia 5; Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3

Habilidades: Alerta 1, Esquivar 2, Expresión 5, Liderazgo 3, Subterfugio 3; Armas C.C. 2, Etiqueta 5, Interpretación 4, Sigilo 2; Academicismo 3, Lingüística 3, Ocultismo 2, Política 1, Teología 3

Disciplinas: Auspex 2, Celeridad 2, Dominación 1, Ofuscación 1, Presencia 5

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 1, Criados 3, Influencia 2, Posición 2, Rebaño 2, Recursos 3

ALIADOS Y ANTAGONISTAS

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 4, Coraje 3

Camino: Humanidad 6

Fuerza de Voluntad: 5

UMBERTO, INVESTIGADOR DE LOS MISTERIOS DE DIOS

Cuando una flecha surca el aire lo hace a través de las partículas infinitas del espacio, a su vez espacios del grosor de un hilo, que a su vez pueden dividirse en un recorrido más pequeño, en una división eterna que conduce al vacío. Realmente la flecha no puede moverse debido a la nada absoluta en la que tiene que adentrarse antes de avanzar, el abismo. El movimiento es una ilusión, el espacio es una mentira de nuestros sentidos. Y aun así se mueve, nos movemos, tal y como cuenta la Paradoja de Zenón. Aristóteles decía que Dios no es un motor inmóvil, Dios no puede crear reglas que no pueda romper, ni una piedra que no pueda levantar, su omnipotencia es tan paradójica como divina.

Éstos son los dilemas que han ocupado la mente de Umberto en las últimas décadas, un tiempo que ha empleado en leer y memorizar cada línea de doctrina filosófica platónica y aristotélica que ha caído en sus manos. Si la Ciudad de Dios es posible, también lo es la Ciudad del Diablo, y sus agentes combaten por el control del mundo.

Umberto lleva siendo un monje desde hace menos de un siglo; recuerda haber nacido en una época oscura en que las plagas acabaron con las cosechas y el hambre con los campesinos de Castilla, por lo que buscó refugio en la Iglesia, y ésta le dio cobijo y amparo. Aprendió a leer en un retirado monasterio de las brumosas montañas del norte y encontró la fe y la sabiduría junto a su sire, Domingo el Ciego.

Pero Umberto no permanecerá de brazos cruzados mientras los palacios y templos de los mahometanos de Toledo son saqueados. En sus criptas se esconden valiosas traducciones del griego, quizás incluso el Tratado de la Poética de Aristóteles. Se ha presentado en la corte Cainita toledana como un misionero o confesor, pero sólo tiene una idea en mente, reclutar la ayuda de buscadores y saqueadores que investiguen las criptas bajo la ciudad y le consigan todos los libros de ciencia y filosofía árabes que puedan. Está dispuesto a pagarles con las tierras de su monasterio y además puede ser muy persuasivo.

Umberto es un monje delgado y pálido, de rostro lampiño y el cabello tonsurado y rubio. Tiene una nariz prominente y unos ojos oscuros llenos de curiosidad y cierta impaciencia. Viste con el hábito negro de la orden de Cluny, procurando mantener un aspecto respetable. Cuando habla, confiere una gran pasión a sus palabras, y a menudo utiliza su sabiduría como moneda de cambio, mostrándose dispuesto a hacer copias o traducciones a cambio de recibir ayuda.

Clan: Toreador.

Sire: Domingo el Ciego.

Naturaleza/Conducta: Visionario/Penitente.

Generación: 10³

Abrazo: 1192

Edad aparente: Casi treinta.

Atributos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 3; Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 3; Percepción 4, Inteligencia 4, Astucia 3

Habilidades: Alerta 2, Conciencia 1, Empatía 2, Expresión 3, Liderazgo 1; Etiqueta 1, Pericias 2; Academicismo 4, Ciencias 3, Investigación 3, Medicina 2, Ocultismo 3, Teología 3

Disciplinas: Auspex 4, Celeridad 1, Presencia 3

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 2, Recursos 2

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 3

Camino: Cielo 7

Fuerza de Voluntad: 6

TZIMISCE

El Clan Tzimisce es quizás el linaje Cainita menos representado en la península ibérica, aunque no ha permanecido del todo ajeno a sus asuntos. Varios viajeros del clan han recorrido sus caminos, a veces por curiosidad y otras por intereses personales. Durante las invasiones húngaras que llegaron hasta el occidente, se dice que algunos guerreros Dragones acompañaron a los incursores, y es posible que algunas leyendas que circulan en los condados del norte de Cataluña estén relacionadas con su presencia.

Leyendas, rumores...para la mayor parte de los Cainitas ibéricos los Tzimisce son un murmullo lejano y tenebroso, pero eso está cambiando. Entre los cátaros que huyen de las cruzadas albigenses se encuentran algunos Dragones que simplemente buscan sobrevivir, y que siguen la Herejía Cainita, por lo que no suelen ser bien recibidos. Y tras la caída de la gran Constantinopla, varios refugiados bizantinos han acudido a la península, tratando de encontrar un nuevo hogar.

Por el momento los escasos Tzimisce que llegan a la península son extranjeros o refugiados que procuran mantener una presencia discreta, actuando como mercenarios o sirviendo a los intereses de otros clanes antes de poder establecerse con firmeza en tierras que todavía les resultan extrañas.

LARS SVENGAARD, EL DRAGÓN DEL MAR

Lars nació en las lejanas tierras de Suecia en el siglo X, en una granja costera donde la vida era dura. Durante su infancia vio morir a varios niños de los alrededores, lo que le llevó a esforzarse para seguir adelante. Cuando tuvo suficiente fuerza para blandir un hacha acompañó a unos incursores vikingos y disfrutó del ritmo de su primera batalla. Supo entonces a lo que quería dedicarse.

Durante largos años viajó por las costas de los mares del norte, dirigiendo una banda de guerreros. Cuando no encontraron guerras en las que luchar, uno de los hombres de Lars propuso entrar al servicio del emperador de Constantinopla, en la Guardia Varega.

Y después de tantos años de guerra, Lars encontró finalmente un lugar que le fascinó y donde asentarse. Quedó maravillado por la luz de Constantinopla, y las visitas ocasionales se convirtieron en períodos cada vez más prolongados. Junto a la Guardia Varega combatió a los enemigos de Constantinopla y finalmente tomó una esposa bizantina, una criatura tímida y callada, pero con una mente despierta. Poco sabía Lars que su esposa pertenecía a la familia

Obertus, y simplemente buscaba una sangre fuerte que introducir en su linaje. Pero para que su sangre fuese adecuada, Lars debía beber la sangre de los hijos del Dracon, y así fue introducido ceremonialmente al servicio de los Tzimisce de Constantinopla.

Sus nuevos amos tenían sus propios enemigos en Transilvania, y Lars y sus compañeros tuvieron que acompañarlos para enfrentarse a monstruos incontables. Durante una batalla en las costas de Bulgaria, recibió el Abrazo para incrementar su poder.

De alguna forma el Abrazo devolvió a Lars su ansia por viajar, y aunque siempre regresaba a Constantinopla, recorría con frecuencia los mares, transportando a los miembros de su familia y trayendo mensajes de los Tzimisce Obertus que habitaban en los antiguos territorios bizantinos de Oriente Medio y Egipto.

Cuando Constantinopla fue saqueada por los cruzados, se encontraba en Alejandría, donde le llegó un mensaje urgente de los Obertus. Llegó cuando el monasterio ya se encontraba saqueado y en ruinas y varios de sus amos habían muerto, así como su esposa y varios miembros de su familia. Lars se abrió paso con sus compañeros varegos y rescataron lo que pudieron, poniendo a varios Cainitas a salvo.

Desde entonces ha asumido más importancia en los asuntos de los Obertus. Desde hace décadas ha llevado a su familia a otros refugios, en las comunidades bizantinas y griegas que han sobrevivido a la debacle de Constantinopla. En estos momentos se encuentra en Barcelona, donde a través de Nerea, una aliada Brujah de la familia, intenta encontrar un hogar nuevo para su linaje. Es consciente de que su presencia puede resultar intimidante, así que prefiere que de las negociaciones se encarguen diplomáticos más avezados.

Lars es un hombre muy alto y musculoso, aunque algo encorvado por la edad. Su rostro está marcado por numerosas arrugas, enterrado en una poblada barba rubia y con una larga cabellera que a menudo lleva trenzada. Sus ojos son verdes y brillantes y suele vestir con el atuendo de un noble bizantino. Al contrario que otros Tzimisce, no es propenso a alterar monstruosamente su cuerpo, salvo cuando va a entrar en batalla. Todavía guarda su viejo arsenal de armas, pero prefiere mancharse las manos cuando llega el momento.

Clan: Tzimisce

Sire: Zdravka

Naturaleza/Conducta: Defensor/Bárbaro

Generación: 6ª

Abrazo: 943

Edad aparente: Mediados los cuarenta.

Atributos: Fuerza 6, Destreza 4, Resistencia 5; Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 3; Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 4

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 5, Esquivar 4, Intimidación 4, Liderazgo 3, Pelea 5; Armas C.C. 4, Pericias 3, Supervivencia 4, Tiro con Arco 4, Trato con Animales 3; Academicismo 2, Investigación 2, Lingüística 4, Ocultismo 2, Política 3

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

Trasfondos: Aliados 4, Contactos 5, Criados 4, Mentor 5, Rebaño 2, Recursos 4

Virtudes: Convicción 3, Instintos 3, Coraje 5

Camino: Reyes 6

Fuerza de Voluntad: 8

VENTRUE

Para los Ventrue la península ibérica ha sido un campo de batalla desde hace siglos. Llegaron en época romana para combatir contra los Cainitas de Cartago, y terminada la guerra, conquistaron numerosos dominios, que compartieron con otros clanes.

La caída de Roma y el período visigodo fueron un período de decadencia para los Ventrue romanos, que perdieron terreno ante el empuje de sus enemigos. Su presencia fue reforzada en los inicios de la Reconquista, con la llegada de varios Patricios poderosos venidos de Francia, y de nuevo se encontraban a la ofensiva. No obstante, su poder a menudo se encontraba limitado por el poder de otros clanes, especialmente los Lasombra. Actualmente, aunque siguen siendo un clan importante en la península, a menudo se encuentran superados por otros clanes que se adelantan a la hora de apoderarse de los dominios durante la Reconquista.

Todavía quedan algunos Ventrue de linaje romano, descendientes del antiguo Camillus de Roma, especialmente representados en el Reino de Aragón y Al-Ándalus. Le sigue en importancia un linaje descendiente del antiguo Alexandre de París, especialmente influyentes en el Reino de León. Por último, en las juderías del reino de Aragón se encuentran unos pocos Cainitas descendientes del antiguo Elías, cuya sangre procede de la nobleza del antiguo reino de Israel.

ANASTASIO EL GALLEGO, COMANDANTE DE LA RECONQUISTA

Nacido en el año 970 en la familia de un escudero menor en Ribadeo, Anastasio mostró gran habilidad con las armas desde una temprana edad, y fue enviado a educarse al servicio del rey Sancho el Gordo de León. Con la lucha constante contra los musulmanes, Anastasio tenía amplias oportunidades de mostrar sus talentos marciales y se convirtió en capitán de caballería cuando sólo tenía veintiséis años. Pero el servicio al rey de León no se pagaba bien, y Anastasio viajó al norte a Francia, a vender sus habilidades a señores con mejores bolsas. Luchando de forma independiente, continuó labrándose una reputación formidable como guerrero, y lo más importante, como líder. Sus tropas no lo abandonaban en momentos inoportunos y nunca malgastaba la vida de sus hombres innecesariamente.

En el año 1006 Anastasio aceptó una oferta del Barón de Aire para ayudarlo en un ataque contra el Obispo de St. Desuna, que disputaba el derecho del barón a llevar sus pjaras de cerdos a alimentarse en el bosque que marcaba la frontera entre sus dos posesiones. Aunque esto le pareció a Anastasio una pequeña disputa más entre dos señores feudales menores, la lucha enmascaraba una guerra más sutil y antigua. El Obispo era un peón de Clodauuiva, el Príncipe Lasombra de Dax, mientras que el Barón de Aire era el peón inconsciente de Henri Beaucaire, señor Ventrue de Pau. Aunque ambos Cainitas enmascaraban su guerra en las batallas entre sus dos clanes para conseguir influencia en Francia, lo cierto es que los dos se ha-

bían odiado durante décadas y la escaramuza menor entre sus dos peones era sólo una batalla más en su lugar disputa.

Henri había enviado a un chiquillo a acompañar el ataque, pero había calculado mal, y su chiquillo descubrió demasiado tarde que Clodauuiva estaba al lado de su siervo, y cuando despertó para descubrir que su peón, el obispo, había sido derrotado, se abalanzó sobre el chiquillo de Henri, derribándolo. Sin embargo, en ese momento Anastasio intervino y consiguió clavar una estaca al Cainita mientras bebía del desafortunado Ventrue, y no queriendo arriesgarse a más problemas con lo que creía que era un demonio, hizo que lo quemaran lo más rápido posible. Henri estaba encantado por haberse deshecho de su rival, y cuando Anastasio regresó a Pau, persuadió al mercenario de que aceptara el Abrazo a su servicio.

Henri Beaucaire estaba buscando guerreros en su Francia natal para llevarlos a la península ibérica, donde se había convertido en el principal poder Cainita en el reino de León. Aspiraba a convertir el reino en el principal poder de la península y con los Ventrue al mando. Anastasio se convirtió en su general predilecto, y colaboró con otros chiquillos para extender la influencia del clan con el avance de la Reconquista.

Sin embargo, el Príncipe de León demostró ser demasiado atrevido y terminó siendo destruido en una emboscada de los Ashirra en 1136, debilitando el poder de los Ventrue en el reino. Por aquel entonces Anastasio ya había pasado más de cien años como Cainita, pero realmente el Abrazo no había cambiado mucho su perspectiva sobre el mundo. Siguió prestando su servicio a otros Príncipes y viajó a otros lugares como Inglaterra y Tierra Santa, y sus señores nunca tuvieron motivo alguno para dudar de su lealtad. Aunque Anastasio se ha mostrado independiente, por lo general lucha al servicio de quien mejor pague. Aunque hubiera podido hacerlo, nunca ha reclamado ningún dominio, prefiriendo no encontrarse atado a ningún territorio.

En el año 1205 el Arzobispo Ambrosio Moncada de Madrid le ofreció una paga magnífica por liderar la guerra contra los Ashirra musulmanes en la Reconquista en la Sombra. Aparte de la habilidad indudable de Anastasio, su neutralidad en las disputas e intrigas de los Lasombra y los Amici Noctis es su otra gran virtud. En años posteriores, Anastasio ha actuado para conquistar los dominios de Al-Ándalus y desplazar a los sultanes Ashirra. El Arzobispo ha insinuado que lo apoyaría si quisiera reclamar el dominio de Oviedo en premio a sus servicios, pero Anastasio es consciente de que tiene mucho que ver con la aversión de Moncada por Marina Balbuena, la Príncipe actual, a quien considera una persona débil. Para mantener a su patrón contento, ha establecido un refugio en la ciudad, aunque pasa más tiempo en la frontera sur. A menudo duerme dentro de un cofre de armas reforzado con acero y custodiado por sus fieles ghouls.

Si los Amici Noctis tuvieran idea de cuánta información ha conseguido adquirir Anastasio, puede que no llegara a la próxima noche. De forma similar, si otros antiguos Ventrue comprendieran lo que les oculta, recibiría todavía menos misericordia. Sin embargo, Anastasio es un hombre discreto que prefiere guardarse sus opiniones y luchar en las batallas para las que se le ha contratado, esperan-

do su próximo desafío. Su papel en la reconquista es muy conocido, y tiene el respeto de muchos Cainitas, especialmente debido a su relación con el Arzobispo de Madrid. Que no suela utilizar toda su influencia es considerado una señal de necesidad o astucia, dependiendo del punto de vista. En realidad, sólo se atiene a su juicio y su espada; no confía en el Arzobispo de Madrid, pero le permite creer que tiene cierto control sobre él.

Anastasio es la antítesis de un caballero cristiano noble. Es un hombre bajo, moreno y robusto, que se parece mucho a un moro, y algunos Cainitas chismosos han extendido rumores sucios sobre la virtud de su madre. Pero su aspecto oculta gran fuerza, paciencia e ingenio. Normalmente viste con sencillez, con camisa y pantalones, más parecido a un campesino que a un guerrero. Simplemente se asegura de transmitir una apariencia inofensiva y nunca comete el error de subestimar a sus enemigos,

Clan: Ventrue.

Sire: Henri Beaucaire.

Naturaleza/Conducta: Autócrata/Defensor.

Generación: 7ª

Abrazo: 1006

Edad aparente: Mediados los treinta.

Atributos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 3; Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 2; Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 3

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 2, Esquivar 3, Intimidación 2, Liderazgo 4, Pelea 3; Armas C.C. 4, Equitación 4, Etiqueta 3, Interpretación 1, Supervivencia 3, Tiro con Arco 2; Lingüística 3, Política 3, Senescal 2

Disciplinas: Animalismo 1, Dominación 3, Fortaleza 4, Potencia 2, Presencia 2

Trasfondos: Aliados 5, Criados 5, Influencia 3, Posición 4

Virtudes: Convicción 2, Autocontrol 4, Coraje 5

Camino: Reyes 6

Fuerza de Voluntad: 9

Nota: Anastasio sólo se alimenta de guerreros que hayan derramado sangre.

ELÍAS, SEÑOR DE SEFARAD

Elías nació en una familia judía cuando el reino de Israel estaba ocupado por Egipto durante la dinastía de los Ptolomeos. Su padre pertenecía a la nobleza, aunque era un hombre bueno y humilde que enseñó a sus hijos que la nobleza de la sangre tenía que ser acompañada de la nobleza de los actos, y Elías creció admirando a su padre.

Sin embargo, estalló la guerra entre los Ptolomeos de Egipto y los Seléucidas de Siria, y el padre de Elías marchó a la guerra. Ganaron los Seléucidas y la familia de Elías tuvo que exiliarse con unos parientes que vivían en Alejandría. Elías deseó vengar a su padre, que había muerto en la guerra. Una noche Elías hablaba con unos amigos de sus deseos y cómo lamentaba que la falta de dinero le impidiera levantar un ejército para recuperar el reino de Israel. En la oscuridad de la noche sus palabras fueron escuchadas.

La anciana Nefer, una Cainita milenaria, podía comprender la necesidad de vengar a su padre, pues ella misma había conocido en su momento al gran dios Horus, el vengador de Osiris. Intrigada,

observó a Elías durante un tiempo, e incluso se le dio a conocer bajo otra identidad. Cuando Elías quedó postrado en el lecho, consumido por una enfermedad, sólo lamentaba no haber podido hacer que su padre se sintiera orgulloso. La anciana decidió que lo ayudaría.

Estuvo bajo la tutela de su sire durante un tiempo, y ella le habló de la lucha entre los diversos clanes, y la guerra que dividía Egipto entre los partidarios entre el divino Osiris y su hermano oscuro Set, ambos campeones de la luz y la oscuridad. Los descendientes de Set prosperaban en la corrupción, y ahora estaban bebiendo la sangre del reino de Israel bajo la ocupación de los Selúcidas.

Elías viajó a Israel, donde fomentó y apoyó la rebelión de los israelitas contra los Selúcidas. Acompañó personalmente a los macabeos y tomó servidores entre ellos, para finalmente ayudar a sostener su gobierno. Sin embargo, quedó enfurecido cuando las élites judías comenzaron a intrigar y luchar entre ellas, debilitando el reino de Israel hasta que quedó bajo protección romana. Desde entonces Elías decidió que actuaría al lado del pueblo, rechazando gobernantes indignos.

Contra la ocupación romana se formó una milicia urbana y campesina que se alzó contra los romanos y los aristócratas judíos que los apoyaban. Aparecieron los sicarios, que asesinaron a opresores y causaron disturbios en Jerusalén. Como había hecho con los macabeos, Elías les prestó su apoyo e incluso llegó a acompañarlos directamente, pero en una batalla contra un destacamento de legionarios, su corazón fue atravesado por el mango de madera de un pilum y los soldados romanos prendieron fuego a aquella criatura que se resistía a morir.

Los leales servidores de Elías consiguieron robar su cuerpo con grandes pérdidas y su leal Rebekah le dio toda su sangre para que pudiera curarse. Consiguió recuperar la consciencia justo a tiempo de devolverle un poco de su sangre y convertirla en su chiquilla. Cuando Jerusalén fue arrasada por los romanos, Elías y su chiquilla Rebekah decidieron huir y viajaron por todo el Imperio Romano.

Elías entró en letargo poco después de la caída de Roma y despertaría unos siglos después. Con el paso del tiempo su fuego rebelde se había apagado un poco y decidió regresar a Egipto para volver a ver a su sire. Fue entonces cuando se unió al Inconnu.

Desde el siglo XI se ha instalado con su chiquilla Rebekah en Barcelona, y ambos han decidido erigirse en protectores de la comunidad judía, especialmente contra los Cainitas y otras amenazas sobrenaturales. La Príncipe Mireia Subira de Barcelona ha aceptado que el barrio judío se convierta en dominio exclusivo de Elías, y otros Cainitas saben que atacar a los judíos es tentar al desastre. Más de alguno ha sufrido algún desafortunado "accidente."

Por supuesto, Elías es consciente de que ni siquiera su considerable poder le permite estar en todas partes, pero procura extender rumores sobre su verdadero alcance para disuadir a otros Cainitas. Al mismo tiempo también ha emprendido su propia purga de la corrupción. Poco después de llegar a la ciudad destruyó un templo de Set oculto, y también ha actuado para neutralizar los planes de las Serpientes. Ni siquiera los mortales especialmente corruptos están a salvo de su ocasional ira. Su chiquilla y amante Rebekah reside con él en Barcelona, y también recibe invitados Cainitas de vez en cuan-

do, especialmente de su propia religión, como Menahem de Girona o Sara de Toledo. En los últimos tiempos ha recibido noticias de los ataques que está recibiendo la comunidad judía de Girona, y siente que debería investigar.

Elías es un hombre joven de piel pálida por la enfermedad que lo llevó a la tumba. Tiene cabello castaño y rizado, con barba y bigote, ojos negros y grandes, y una nariz aguileña. Viste con ropas sencillas, procurando pasar desapercibido en sus largos paseos por el barrio, vigilando y atento. Cuando habla con alguien suele mostrarse apasionado en su discurso, y cuando se enfrenta a una injusticia, en ocasiones gesticula y golpea la pared.

Clan: Ventrue.

Sire: Nefer-meri-Isis.

Naturaleza/Conducta: Defensor/Rebelde.

Generación: 5ª

Abrazo: Siglo II a.C.

Edad aparente: Mediados los veinte.

Atributos: Fuerza 5, Destreza 6, Resistencia 5; Carisma 6, Manipulación 5, Apariencia 4; Percepción 5, Inteligencia 7, Astucia 6

Habilidades: Alerta 5, Atletismo 4, Esquivar 5, Liderazgo 4, Subterfugio 3; Armas C.C. 5, Equitación 2, Interpretación 3, Sigilo 2, Supervivencia 4, Trato con Animales 3; Investigación 5, Lingüística 6, Medicina 4, Ocultismo 4, Política 5

Disciplinas: Animalismo 4, Dominación 6, Fortaleza 7, Ofuscación 4, Potencia 5, Presencia 5, Protean 3

Trasfondos: Aliados 4, Contactos 5, Criados 2, Posición 3, Recursos 3

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 5

Camino: Humanidad 7

Fuerza de Voluntad: 8

Nota: Elías sólo se alimenta de ricos y poderosos que hayan cometido una flagrante injusticia.

ELVIRA ENRÍQUEZ, PRÍNCIPE DE LEÓN

Cuando Henri Beaucaire llegó al reino de León, cada uno de sus chiquillos se convirtió en una pieza de lo que consideraba una corte que se extendería por todo su dominio, de manera que dependieran unos de otros. Eligió a Elvira cuando decidió que su corte necesitaba una reina que inspirara a sus vasallos con su imagen...y que acabara con los rumores maledicentes sobre la sexualidad del propio Henri.

Elvira era una dama de la corte del rey Alfonso VI. Se había criado entre la nobleza leonesa como dama de compañía de la reina Inés de Aquitania. Siempre se mostró correcta con su señora, y le dio palabras de ánimo cuando el monarca la repudió, acusándola de ser estéril.

Pero Elvira estaba siendo observada por Henri, quien decidió que aquella dama leonesa sería su reina. Se fijó principalmente en su hermoso aspecto, pero también apreció que fuese una buena administradora. Satisfecho, le dio el Abrazo...y casi la pierde, pues Elvira quedó horrorizada por haberse convertido en Cainita e intentó suicidarse. El Príncipe de León estaba pensando en destruirla y elegir de nuevo, pero Anastasio, hermano de sangre de Elvira, en una actitud muy poco habitual en él, le ofreció consuelo y la ayudó

a seguir adelante.

Elvira se mantuvo sumisa con su sire, acompañándolo en las recepciones a otros Cainitas y dando la imagen de consorte digna y leal. Cuando su sire se ausentaba, ella quedaba a cargo de la regencia de León, sin atreverse a realizar demasiados cambios.

Con la muerte de Henri Beaucaire en 1136 quedó liberada de la abrumadora presencia de su sire, y sus hermanos de sangre acordaron que ella heredaría la posición de Príncipe de León, aunque otros afirmaban que no estaba preparada para asumir semejante responsabilidad. Elvira continuó actuando de manera discreta, e incluso propuso a los Lasombra una alianza para participar juntos en la Reconquista en la Sombra. Sin embargo, desde la victoria de las Navas de Tolosa los Magistri ven en cualquier aliado una rivalidad indeseada, así que las ofertas de sus emisarios han sido cortésmente rechazadas.

Elvira ha buscado el apoyo del padre Fernando de Astorga, un confesor Malkavian que también tiene su propia influencia eclesiástica en los monasterios del norte de la península. En realidad, Fernando ha percibido la debilidad de la Príncipe y planea atraerla a la Herejía Cainita.

Sin embargo, Elvira tiene sus propios planes. Estuvo detrás del asesinato de su sire, advirtiéndolo a unos Ashirra de que Henri Beaucaire se preparaba para realizar una nueva incursión en Badajoz. En estos momentos en que el reino de León se ha unido a las posesiones de la Corona de Castilla trata de mantener cierta autonomía, y puesto que los Lasombra no están interesados en apoyarla, planea enfrentar al Arzobispo Ambrosio Moncada de Madrid con el padre Fernando de la Herejía Cainita, buscando que se debiliten mutuamente, y cuando llegue el momento presentar una nueva oferta de ayuda.

Elvira fue Abrazada por su belleza. Es una dama alta, de cabello largo y liso de color castaño, y hermosos ojos de color azabache que destacan en un rostro redondeado y joven. Viste con la moda de la monarquía, mostrándose digna como una reina, y llevando una pequeña diadema de oro y zafiros. Cuando habla, lo hace con voz suave y tímida, pero en realidad tiene una mente muy ingeniosa y calculadora, siempre buscando la mejor manera de aprovechar una situación. Demasiado tiempo pasó a la sombra de su sire, y ahora no está dispuesta a dejarse avasallar.

Clan: Ventrué.

Sire: Henri Beaucaire.

Naturaleza/Conducta: Juez/Solitaria.

Generación: 7ª

Abrazo: 1077

Edad aparente: Unos veinte.

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2; Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 5; Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 3

Habilidades: Alerta 2, Empatía 2, Expresión 3, Liderazgo 1; Armas C.C. 2, Etiqueta 4, Interpretación 2, Pericias 2, Sigilo 1; Academismo 2, Investigación 3, Lingüística 2, Política 3, Senescal 4

Disciplinas: Auspex 2, Dominación 3, Fortaleza 3, Ofuscación 1, Potencia 1, Presencia 3

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 4, Criados 2, Influencia 2, Posi-

ción 4, Recursos 4

Virtudes: Convicción 3, Autocontrol 4, Coraje 3

Camino: Reyes 6

Fuerza de Voluntad: 6

Nota: Elvira sólo se alimenta de mujeres que hayan sido repudiadas o abandonadas por sus esposos.

FLAVIO SIDONIO, PRÍNCIPE DE ZÁRAGOZA

Cayo Flavio Sidonio era hijo de una de las mejores familias de Roma. Desde que era pequeño mostró actitud por la filosofía y como parte de su familia patricia podía dedicarse a estudiar y filosofar todo lo que quisiera, viviendo de rentas. Para Flavio, Platón y su república de reyes filósofos eran el exponente más elevado que podía ofrecer la filosofía.

Tras quedar huérfano, Flavio convirtió su mansión en un lugar donde se reunían sabios y literatos de Roma, debatiendo sobre diversos temas filosóficos, arte, literatura y también de política. Tras copiosos festines regados con el mejor vino, lo mejor para continuar era un debate sosegado.

El Príncipe Camillus de Roma acudió una noche y participó en el debate. Frente a los ideales elevados de la divinidad que Flavio planteaba, el antiguo Ventrué opuso que los humanos eran seres materiales y por lo tanto los deseos materiales también podían ser elevados, poniendo como ejemplo a hombres virtuosos de la época de la República que también habían tenido deseos que no habían menoscabado su grandeza, antes bien, los habían hecho ser conscientes del mundo en el que vivían.

Flavio y el Príncipe Camillus se mostraron interesados por continuar el debate y finalmente una noche Flavio fue invitado a un lugar especial, bajo las calles de Roma, donde recibió el Abrazo. Su sire le mostró que ahora era una criatura de deseo, y aferrándose al deseo podía ser algo todavía más grande.

En los siglos siguientes Flavio se convirtió en consejero de su sire y finalmente recibió su propio dominio en Zaragoza, donde llegó a tiempo de fomentar las primeras persecuciones cristianas. Para Flavio la nueva religión era una amenaza para el orden romano y desde entonces la ha seguido combatiendo durante siglos, fomentando las persecuciones y tratando de debilitar la influencia de la Iglesia sobre su dominio. En estos momentos se da cuenta de que está librando una batalla perdida, y que necesita buscar una nueva perspectiva que le ayude a someter a los Cainitas cristianos, y especialmente a sus traicioneros chiquillos.

Desde hace siglos Flavio ha permanecido en contacto con la Manus Nigrum, una secta antiquísima que tiene agentes en la ciudad. Quizás el apoyo de esa secta sea realmente lo que necesita para mantenerse en el poder, pues sabe que los antiguos que forman parte de ella simplemente se desprecupan de las religiones. En estos momentos se encuentra en negociaciones, pero cada vez más la influencia de la Manus Nigrum sobre Zaragoza es más fuerte. Sus aliados observan y vigilan ante cualquier señal de traición hacia el Príncipe, preparados para golpear.

Flavio es un hombre maduro, de largo cabello escaso en las

sienes, y barba canosos, a imitación de su ídolo, el filósofo Platón. Como el filósofo tiene hombros anchos, pero su vida ociosa le dio un cuerpo ligeramente obeso, aunque no por ello es menos diestro y fuerte. Suele mostrar un ingenio sarcástico y le gusta demostrar su erudición, especialmente cuando se trata de humillar o contrarrestar un discurso religioso. Normalmente suele vestir con sencillez. Hace tiempo que dejó atrás las togas, pero irónicamente ha encontrado los hábitos monacales sorprendentemente cómodos. Viste con el hábito gris del sacerdocio de cenizas, y en verdad, se considera un sacerdote del deseo.

Clan: Ventrue.

Sire: Camillus.

Naturaleza/Conducta: Autócrata/Juez

Generación: 6ª

Abrazo: Siglo I d.C.

Edad aparente: Casi cincuenta.

Atributos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 4; Carisma 5, Manipulación 6, Apariencia 2; Percepción 4, Inteligencia 6, Astucia 4

Habilidades: Alerta 2, Esquivar 2, Expresión 5, Intimidación 3, Liderazgo 4, Subterfugio 4; Armas C.C. 2, Etiqueta 3, Interpretación 2, Pericias 2, Sigilo 2; Academicismo 5, Investigación 4, Lingüística 3, Ocultismo 3, Política 4, Teología 2

Disciplinas: Animalismo 3, Auspex 4, Dominación 6, Fortaleza 5, Obtenebración 2, Potencia 3, Presencia 5

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 4, Influencia 2, Posición 5, Rebaño 3, Recursos 4

Virtudes: Convicción 5, Instintos 3, Coraje 4

Camino: Pecado 7

Fuerza de Voluntad: 7

Nota: Flavio sólo se alimenta de muchachos atrapados por el deseo. Normalmente utiliza su Presencia sobre sus víctimas antes de alimentarse.

NADIM IBN NURI, INTERMEDIARIO PROFESIONAL

Nadim ibn Nuri es un ambicioso Ashirra que planea hacerse un nombre sin importarle los obstáculos que los antiguos puedan interponer en el camino hacia su éxito. Un andalusí de Sevilla que creció en el barrio del puerto aprendiendo el oficio de comerciante de su padre, fue primero convertido en ghoul y después Abrazado por un Ventrue que necesitaba un agente en el lugar, por lo que ahora se encarga de la tarea ingrata de coordinar los asuntos del clan Ventrue en la zona y vigilar las idas y venidas de otros vampiros dentro y fuera de la ciudad. El hecho de que la mayor parte del clan Ventrue haya pasado de relacionarse con los antiguos romanos a los enemigos cristianos de Al-Ándalus contribuye a su crispación, y otros Ashirra desconfían de sus intenciones.

Sin embargo, Nadim ha encontrado formas de sacar provecho de su complicada situación; ha conseguido gran información de todo tipo, desde el tipo de recipientes de los que beben los Ventrue que visitan Sevilla, hasta los refugios preferidos de los viajeros del Qabilat al-Khayal, o los vicios retorcidos de los Raye'en al-Fen. También acumula pequeños favores por servicios ajenos a su pro-

fesión, que si sabe utilizarlos bien se convertirán en favores importantes cuando llegue el momento, incrementando su posición entre los Ventrue. Por supuesto, es perfectamente posible que su sire y los antiguos le asignaran a Nadim su posición no como castigo, sino siendo conscientes de sus capacidades.

El aspecto aniñado de Nadim contribuye a que muchos de sus clientes no lo consideren mucho más que un chico de los recados con pretensiones. Su rostro moreno y sus mejillas se conservan saludables, aunque está muerto, y mantiene la inocencia en sus ojos grandes. Refuerza esa impresión vistiéndose con los pantalones y túnica de un rico estudiante.

Clan: Ventrue.

Sire: Nuri.

Naturaleza/Conducta: Superviviente/Vanguardista.

Generación: 9ª

Abrazo: 1132

Edad aparente: Casi veinte años.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3; Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 3; Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 4

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 2, Empatía 3, Esquivar 2, Liderazgo 1, Pelea 2, Subterfugio 3; Comercio 4, Etiqueta 2, Pericias 3, Sigilo 2, Trato con Animales 2; Investigación 3, Lingüística 3, Política 2, Senescal 2

Disciplinas: Animalismo 1, Dominación 3, Fortaleza 2, Presencia 3

Trasfondos: Contactos 4, Criados 2, Influencia 2, Mentor 3, Recursos 4

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 3

Camino: Humanidad 7

Fuerza de Voluntad: 6

BAJOS CLANES

ASSAMITAS

Los Assamitas de la península ibérica tienen una presencia muy antigua, llegando con fenicios y cartagineses. Sin embargo, su principal período de esplendor se encuentra unido al esplendor de Al-Ándalus, donde gobernaron como uno de los clanes más poderosos e influyentes. Sin embargo, tras haber resistido y luchado en sucesivas oleadas para defender sus dominios en Al-Ándalus, y haberse ganado la enemistad de otros clanes, tanto entre cristianos como entre musulmanes, ahora se encuentran en una situación difícil, reflejando la decadencia que se abate sobre los últimos dominios musulmanes. Muchos miembros del clan optan por la vía del exilio, mientras que otros permanecen, dispuestos a luchar hasta el final.

La casta de los Visires ha prosperado en la administración y burocracia de Al-Ándalus, mientras los Guerreros acompañaron a conquistadores y soldados. Los Hechiceros a menudo han ocupado una situación intermedia, pero en general, las tres castas se encuentran bien representadas en la península ibérica. La gran mayoría se encuentran entre los Ashirra musulmanes, pero los intereses de unos pocos en ocasiones les llevan a infiltrarse entre los Cainitas.

ALIADOS Y ANTAGONISTAS

HILEL AL-MASAARI, ANTIGUO SULTÁN DE CÓRDOBA

Hilel nació como esclavo y fue vendido a una tribu árabe, donde fue educado en el manejo de las armas para servir como guardaespaldas de un poderoso jeque. Al servicio de su amo luchó en las frecuentes rencillas entre los pueblos de Arabia, y cayó recibiendo una flecha que iba dirigida a su amo. Su lealtad no pasó desapercibida y uno de los Hijos de Haqim lo reclamó, primero como servidor y posteriormente le dio el Abrazo y la libertad.

Hilel se sintió confuso y de alguna manera sentía que no había hecho nada más en su vida que servir a los demás, como estaba haciendo ahora con su sire y el clan Assamita. Ganó un combate tras otro y consiguió fama de invicto en batalla, convirtiéndose en uno de los favoritos del califa de la casta de los guerreros. Sin embargo, Hilel no estaba satisfecho, sino que ansiaba servir a un propósito superior.

Y entonces el profeta Mahoma extendió su mensaje por Arabia, y Hilel acudió a escucharle, intrigado por lo que oía decir de aquel hombre. Aunque continuó sirviendo a su clan, acudía siempre que podía a escuchar las palabras del profeta, y finalmente, recibió el Islam en su corazón. Junto a vampiros de otros clanes formó la hermandad de los Ashirra. Otros Assamitas se mostraron escépticos por la nueva religión, pero muy pronto Hilel descubrió que no se encontraba solo.

Acompañó a los musulmanes en su expansión y se ocupó para desviar o sabotear los intereses de otros clanes en el mundo musulmán, pero terminó viéndose envuelto en la política y las intrigas de los descendientes de Caín. Acechando entre las sombras desde Damasco acompañó la conquista musulmana hasta Al-Ándalus, esperando que la conquista seguiría imparable a través de los Pireneos hasta el corazón de Europa, pero el destino tenía otros planes y cuando el príncipe Abderramán de la familia de los Omeyas, a quienes había servido, se convirtió en emir de Córdoba, Hilel al-Masaari se convirtió en sultán de la ciudad con gran reticencia, una decisión que no confortó su corazón guerrero.

Al-Masaari era un terrorífico guerrero, pero no era un buen gobernante, estando ausente la mayor parte del tiempo. Durante gran parte de los siglos siguientes una serie de visires gobernaron en su lugar, prefiriendo acudir al campo de batalla, utilizando las invasiones almorávides y almohades como fachada para realizar sus propios ataques en el norte. Sin embargo, los invasores bereberes se corrompieron y debilitaron, provocando la aparición de un caos de taifas enfrentadas entre sí, ante el avance imparable de los cristianos. Mientras otros desacataban su autoridad en Córdoba, el sultán seguía empeñado en sus campañas militares.

A pesar de que sus enemigos se encontraban a las puertas, para Hilel dejar la ciudad era algo impensable, así que se preparó para luchar una última batalla. Cuando los Leones de Rodrigo atravesaron las puertas como una horda feroz, estaba avisado y fue a por ellos. Pocos sobrevivieron a su ira, y los supervivientes terminaron huyendo. Aunque había vencido, Hilel cayó en letargo, siendo apartado del conflicto por sus subordinados.

Quienes han llegado a ver más allá del manto borroso con el que suele ocultarse, afirman que su piel se ha vuelto oscura hasta alcanzar un tono caoba que parece absorber la luz de la luna, y que no tiene pelo en la cabeza ni en el pecho.

Clan: Assamita (Guerrero)

Sire: Pelagón

Naturaleza/Conducta: Defensor/Autócrata

Generación: 6ª

Abrazo: 580

Edad aparente: Finales de los 30.

Atributos: Fuerza 6, Destreza 5, Resistencia 6; Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 3; Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 4

Habilidades: Alerta 4, Empatía 2, Esquivar 5, Pelea 3; Armas C.C. 6, Equitación 3, Etiqueta 3, Pericias 2, Sigilo 5, Tiro con Arco 4, Trato con Animales 3, Academicismo 2 Investigación 3, Lingüística 3, Ocultismo 2, Senescal 3, Política 4, Teología 4

Disciplinas: Auspex 3, Celeridad 6, Extinción 6, Fortaleza 2, Potencia 4, Ofuscación 5, Presencia 2

Trasfondos: Aliados 2, Criados 3, Influencia 3, Rebaño 3, Recursos 4

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 5

Camino: Cielo 7

Fuerza de Voluntad: 9

Nota: Estos rasgos estaban disponibles antes de que cayera en letargo.

NAZIRAH, HECHICERA DE GRANADA

Era otro día caliente y polvoriento en Jerusalén cuando Nazirah supo que su padre Gadi había encontrado la muerte al tomar el reino latino de Edesa a los infieles. La llegada de la Segunda Cruzada sólo fortaleció su convicción de que había muerto al servicio de Dios, y decidió abandonar su vieja vida y dedicarse a destruir a los infieles.

Su oportunidad llegó antes de lo que había rezado para que llegase. Una noche, al volver a casa de la oración de la tarde, Nazirah se encontró con su sire. Literalmente se tropezó con un soldado cristiano, herido y viviendo como un mendigo. Conforme buscaba un arma con la que reventarle la cabeza, una oscura figura descendió. El silencio envolvió la escena y Nazirah observó admirada cómo el cristiano se quedaba sin sangre. Entonces el asesino silencioso se volvió hacia Nazirah, sonrió y pudo escuchar otra voz. El monstruo le dijo que existían muchas formas de atacar a los ejércitos de la cruz. Si ella estudiaba bajo la mirada de sus amos, quizás sería digna de unirse a ellos. Si no, moriría. Al día siguiente Nazirah dijo adiós a su familia, y siguiendo las instrucciones que había recibido la noche anterior, encontró su camino hasta uno de los del linaje de Haqim. Entre ellos se esforzó por reconciliar la devoción hacia Haqim y el deber hacia Dios, y se dedicó a sus estudios. Después del Abrazo, se convirtió en una hechicera formidable, dando órdenes a espíritus y poderes mucho más antiguos que los de la religión de Mahoma.

Nazirah solicitó que se le permitiera viajar a Al-Ándalus, esperando participar en los planes de los Banu Haqim para la península, poder servir a su amo y a su Dios y encontrar el equilibrio que

buscaba. Se hicieron los preparativos necesarios, y el invierno de 1197 llegó a Granada. Nazirah se alió con el sultán Badr, del clan Lasombra, el líder devoto de la ciudad. Dedicó varios años a ayudar al sultán, expulsando a cualquier vampiro que no fuera Ashirra de la ciudad y aplastando a los rivales del sultán Badr. Cumplió bien su deber, pero siempre se sintió intranquila cuando se la llamaba para actuar en contra de sus compañeros musulmanes. Cuando el dominio del sultán sobre Granada pareció seguro, se retiró de las actividades nocturnas para estudiar hechicería y la sociedad de Al-Ándalus.

En las décadas que han pasado, Nazirah ha llegado a dos terribles conclusiones. La primera es que Dios es lo más importante de su vida, no Haqim. La segunda es que la causa musulmana en Al-Ándalus está condenada. Estas conclusiones la han puesto en contra de otros Assamitas andalusíes, a quienes culpa de no haber aprovechado lo suficiente la inercia y el impulso que las invasiones de almorávides y almohades trajeron a Al-Ándalus. Espera conservar lo que pueda, primero recogiendo las enseñanzas ocultistas andalusíes y en segundo lugar, apoyando un reino musulmán que pueda resistir contra la marea cristiana. Cree que el reino de Granada podría muy bien serlo y que el sultán Badr es una bestia política, dispuesto a comprometer su fe por el poder continuado. Busca en las sombras a otro Ashirra que pueda cambiar el destino.

Durante sus investigaciones místicas, Nazirah ha descubierto las maquinaciones de muchos dominios musulmanes. También ha hecho desaparecer muchos documentos y artefactos ocultistas de los dominios amenazados por el avance del cristianismo.

Nazirah ha instalado su refugio en una pequeña mezquita en las afueras de Granada. Recibe un gran consuelo durmiendo bajo una casa de Dios. La fe del edificio le causa molestias continuas, pero se siente reconfortada espiritualmente sabiendo que Dios le permite estar en su casa. Esta prueba nocturna de su voluntad reafirma su valor. Sus servidores mortales conocen su naturaleza, aunque al principio creían que era un mensajero del ángel Gabriel. Ahora la sirven como sus ghouls.

Nazirah es una mujer menuda, más atractiva que bella. Sus movimientos parecen torpes y lentos, casi sin coordinación, pero nunca se la ha visto tropezar o chocar con algo. Suele vestirse con túnicas negras y sencillas de gran calidad; en las raras ocasiones cuando debe vestirse para la acción lleva una blusa holgada, pantalones y una capucha, todo negro. Comprende la necesidad de actuar con decisión y unidad, pero se siente incómoda matando a otros musulmanes. Está segura de que antes o después tendrá que elegir públicamente entre Dios y Haqim, y teme porque esa noche no llegue.

Clan: Assamita (Hechicera)

Sire: Malik al-Wali

Naturaleza/Conducta: Autócrata/Juez

Generación: 8ª

Abrazo: 1151

Edad aparente: Principios de los veinte.

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3, Carisma 3, Manipulación 5, Apariencia 3, Percepción 5, Inteligencia 4, Astucia 4

Habilidades: Actuar 3, Alerta 3, Empatía 3, Esquivar 3, Pelea 2,

Subterfugio 4; Armas C.C. 3, Equitación 2, Etiqueta 4, Sigilo 4, Tiro con Arco 3; Academicismo 2, Investigación 3, Leyes 2, Lingüística 2, Ocultismo 3, Política 3

Disciplinas: Auspex 3, Extinción 2, Hechicería Assamita 4

Sendas de hechicería: Senda de los Susurros Celestiales 4, Senda del Despertar del Acero 3

Trasfondos: Contactos 4, Criados 2, Mentor 4, Posición 2, Recursos 1

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 3

Camino: Cielo 5,

Fuerza de Voluntad: 7

UMAR AL-RASHID, CICIRICERO ALMOHADE

En vida Umar fue un cadí islámico en Egipto, pero tras recibir el Abrazo se trasladó a los confines del mundo musulmán en el Magreb. Allí observó el potencial del fervor fundamentalista islámico entre los bereberes y decidió que podrían ser un arma útil para extender la influencia de Alamut y mejorar su propia posición. Llegó a Al-Ándalus durante el derrumbe del Califato de Córdoba y Umar quiso cambiarlo todo. Convenció a otros Assamitas de Alamut de que el poder de Córdoba estaba agotado y que la dinastía almorávide sería el sustituto adecuado para restaurar el feroz espíritu del Islam en la península ibérica, haciendo retroceder a sus enemigos. Cuando los almorávides invadieron Al-Ándalus sin saberlo fueron acompañados por una horda de jóvenes Assamitas guerreros, que fueron bien recibidos por Umar. Muchos de estos guerreros encontraron la Muerte Final, pero otros consiguieron desplazar a sultanes Ashirra demasiado decadentes y conformistas, y derrotar a los Cainitas cristianos. Umar se instaló en Sevilla con una red de compañeros de su clan que estaban en deuda con él.

El gobierno del sultán Toreador no era de agrado para sus planes, pero siendo un ejemplo de la casta de los visires no intentó hacerse directamente con el poder. En su lugar apoyó a Gerushah bint Yoav, una judía conversa al Islam, como nueva sultana, y comenzó a tejer su telaraña de intrigas en la península. Consideraba que la mayoría de los Lasombra con sus intrigas habían debilitado la posición del Islam, así que procuró desplazarlos como sultanes del gobierno de los dominios de las taifas. Durante unas décadas pareció que los planes de Umar funcionaban y que se convertiría en el principal poder de los Ashirra de Al-Ándalus. Sin embargo, pronto encontró una rival en Miriam bint Aisha, que tejía redes de influencia con la misma sutileza que él y estaba dispuesta a neutralizar sus planes, ya que no deseaba ver los dominios de la península en manos de un "extranjero."

Los planes de Umar se desmoronaron a largo plazo. Primero el empuje de los almorávides se debilitó por la oposición y los conflictos internos, pero previendo esta situación impulsó la entrada de los almohades en Al-Ándalus para sustituirlos, acompañados de una nueva oleada de guerreros Assamitas. Pero gran parte de sus planes dependían del apoyo que recibía desde Alamut, donde su gran mecenas, el líder visir Khaldun apoyaba su visión. En 1171 Khaldun cedió su posición como líder de los Visires ante su rival Rebekah.

ALIADOS Y ANTAGONISTAS

Los almohades no pudieron reunificar todas las taifas musulmanas contra los cristianos y terminaron recibiendo una aplastante derrota en la Batalla de las Navas de Tolosa que desmoronó su poder sobre Al-Ándalus.

Umar fue así despojado de sus principales aliados y su telaraña de influencia entre los almohades resultó destruida, debiendo actuar con decisión para reparar los daños. En el año 1230 apoyó a los Lasombra para desplazar a la sultana Gerushah de Sevilla, haciendo que su sucesor recibiera parte de las responsabilidades del fracaso de almorávides y almohades, pero el Qabilat al-Khayal no está dispuesto a cargar con sus culpas. Entre los Assamitas esparció los mismos rumores, culpando al sultán Hilel al-Masaari de Córdoba y manchando su reputación, aunque su heroica defensa de la ciudad ante los Cainitas cristianos ha acallado las críticas. Mientras tanto se dedica a protegerse de las intrigas de su rival Miriam bint Aisha, y está seguro de que es la responsable de buena parte de sus problemas. Sin embargo, Umar no se rinde y cree que todavía queda esperanza. En el norte de África sus agentes se esfuerzan desesperadamente por traer a nuevos defensores del Islam y ha enviado mensajes al sultán Badr de Granada, tratando de forjar una alianza pero no ha recibido respuesta. Umar lucha frenético contra el tiempo, mientras los cristianos dirigen su atención hacia Sevilla...

Umar es un hombre árabe delgado y de rasgos marcados, con su piel oscurecida por la maldición de su clan, con una pequeña barba y bigote pulcramente recortados. Su mirada es impasible y calculadora. Viste con la sencillez de un jeque bereber, con ropas sin excesivos adornos y la cabeza cubierta con un turbante. Se esfuerza constantemente por suprimir cualquier atisbo de intranquilidad, pero tras los últimos contratiempos le resulta cada vez más difícil.

Clan: Assamita (Visir)

Sire: Benoa

Naturaleza/Conducta: Tirano/Juez

Generación: 7ª

Abrazo: 992

Edad aparente: Finales de los cuarenta.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3; Carisma 4, Manipulación 5, Apariencia 3; Percepción 4, Inteligencia 4, Astucia 4

Habilidades: Alerta 4, Empatía 3, Esquivar 2, Expresión 4, Liderazgo 3, Subterfugio 4; Armas C.C. 2, Etiqueta 4, Pericias 2, Sigilo 3, Trato con Animales 2; Academicismo 4, Investigación 3, Lingüística 3, Leyes 4, Ocultismo 2, Política 5, Senescal 3, Teología 4

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

Trasfondos: Contactos 4, Criados 3, Influencia 3, Posición 4, Recursos 3

Virtudes: Convicción 4, Autocontrol 5, Coraje 3

Camino: Reyes 7

Fuerza de Voluntad: 7

WAJID EL AFRICANO, ENVIADO DE AL-ASHRAD

Dicen que en Alamut templan el acero con sangre. Dicen que en el Nido del Águila los Banu Haqim beben leche de amapolas u otros

remedios contra el dolor. Dicen que algunos hechiceros pueden pasar días enteros a la sombra de aquellos riscos sin sucumbir al sueño diurno. Wajid siempre sonríe ante esos rumores, se acaricia su barba blanca y deja que el silencio sea su enigmática respuesta. No fue enviado a la península para establecer relaciones diplomáticas, ni siquiera para detener la invasión cristiana o salvaguardar sus viejos tomos de sabiduría y ciencia.

El anciano es un huésped en la corte Ashirra de Tolaitola, pero jamás se le ha visto intervenir en las intrigas políticas y juegos de poder de la ciudad. Simplemente observa, en ocasiones murmura, pero jamás interrumpe. Durante la noche recorre las calles en extrañas compañías, y algunos dicen que trajo consigo djinn de Arabia.

Lo cierto es que Wajid sólo tiene un cometido, observar. Fue enviado a la península ibérica por Al-Ashrad el Pálido, el hechicero más poderoso de los Banu Haqim. Los Ashirra toledanos lo conocen y respetan, tratando de ganárselo para su bando y decantar la balanza del poder en su beneficio. Sin embargo, su mayor interés consiste en encontrar el Testamento del Pastor Negro, un libro donde se dice que se encuentran codificados los primeros preceptos del abominable Camino de la Sangre.

El rastro le ha llevado hasta unas catacumbas abandonadas de origen incierto, que una extraña criatura parece proteger, o quizás, las ruinas sean nada menos que el portal a otro mundo, donde el olor de la sangre está omnipresente y el color ónice de la piedra parece absorber la luz en lugar de reflejarla.

El hechicero está tratando de conseguir que un grupo de neonatos Ashirra se adentren en el lugar maldito. Si Wajid obtuviera el código original del Camino de la Sangre, cumpliría de inmediato las órdenes de Al-Ashrad y lo destruiría, acabando con el testamento del niño demonio. Lo cual, sin duda, perturbaría a cualquier otro Assamita que lo presenciara.

Wajid tiene un rostro completamente oscuro y arrugado, con rasgos de los antiguos pueblos nubios, en el que destacan su larga barba blanca y bigote. Sus ojos pequeños y oscuros tienen una mirada de sabiduría y cierta picardía. Suele caminar ligeramente encorvado, ya que su vieja espalda no se enderezó tras el Abrazo, y utiliza un bastón para caminar. A menudo viste sencillamente con una túnica y turbante, como un devoto musulmán, aunque los abalorios que tintinean bajo sus vestiduras no tienen nada de islámico.

Clan: Assamita (Hechicero)

Sire: Kaleb.

Naturaleza/Conducta: Juez/Solitario.

Generación: 8ª

Abrazo: 599

Edad aparente: Unos setenta

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3; Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 2; Percepción 5, Inteligencia 5, Astucia 3

Habilidades: Alerta 3, Consciencia 4, Expresión 2, Liderazgo 2, Subterfugio 2; Armas C.C. 1, Interpretación 2, Herbolaria 4, Pericias 3; Academicismo 2, Investigación 4, Lingüística 3, Ocultismo 5

Disciplinas: Auspex 4, Celeridad 1, Extinción 3, Hechicería Assamita 5, Ofuscación 3

Sendas de hechicería: Control Atmosférico 5, Vientos del Cazador 4, Susurros Celestiales 3

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 3, Criados 1, Mentor 5, Recursos 2

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 4

Camino: Humanidad 6

Fuerza de Voluntad: 8

ZUBAYDA, SULTANA DE CARTAGENA

Zubayda nació y vivió en Córdoba, hija de una liberta musulmana que había continuado al servicio de su señora, administrando los asuntos de su casa, y cuando Zubayda alcanzó la mayoría de edad, también compartió las labores de su madre, que esperaba que heredara su puesto. Sin embargo, alguien más la necesitaba, un joven visir del clan Assamita, que pretendía mantenerla ocupándose de la administración de sus ghouls y su refugio en su ausencia.

Sin embargo, el Abrazo abrió los ojos de Zubayda. Ya no era una simple servidora, sino que en la sangre había llegado el momento de servirse a sí misma. Cuando tuvo la oportunidad habló con otros Assamitas y finalmente se despidió de su sire, que se sentía traicionado y le dijo que no volviera. Acompañó a otros Ashirra musulmanes y viajaron a Murcia, una nueva ciudad recién fundada, donde gobernaron durante décadas y el sultán Yasar al-Nahyan, un erudito Nosferatu, era su señor. Sin embargo, pronto comenzó una rivalidad con el visir Omar al-Aziz, del clan Lasombra, a quien consideraba poco de fiar. Se sentía inquieta ante los avances de Omar, que llegó a solicitarle matrimonio, pero lo rechazó y compartió sus inquietudes con el sultán al-Nahyan.

Para evitar males mayores, el sultán de Murcia envió a Zubayda como su representante al puerto de Cartagena, y finalmente se sintió libre para administrar y gobernar según se le antojara. Recibió varias cartas de Omar al-Aziz, pero nunca respondió.

Cuando el sultán al-Nahyan de Murcia fue asesinado y sustituido por Omar al-Aziz en 1172, los temores de Zubeyda se hicieron realidad. No fue depuesta, pero tuvo que recibir en Cartagena a varios Assamitas guerreros enviados por el nuevo sultán, para garantizar su obediencia, y pronto se dio cuenta de que también se encontraban allí para vigilarla. Procuró mostrarse sumisa para evitar represalias, pero al mismo tiempo consiguió mantenerse en contacto con varios Ashirra opuestos al gobierno del sultán Omar.

Poco a poco Zubayda vio su oportunidad. La usurpación del poder de Omar no había sido bien vista entre los Lasombra, y pronto el dominio de Murcia comenzó a ser cercado. A medida que el poder de los almohades se debilitaba, también lo hacía su autoridad, y Zubayda comenzó a actuar más libremente. La firma del Tratado de Alcaraz en 1243, que ponía el reino de Murcia bajo el vasallaje del reino de Castilla, fue la oportunidad que estaba esperando, y tras convencer a sus guardianes Assamitas de la cobardía del sultán Omar, Zubayda se proclamó sultana de Cartagena en 1243, rompiendo con la autoridad de Murcia. Sin embargo, los problemas no han terminado para ella, pues varios Cainitas cristianos han llegado a la ciudad para apoderarse del dominio, aunque por el momento ha conseguido ganarse la confianza de los guerreros Assamitas de Car-

tagena para respaldar su autoridad y defender su hogar.

Zubayda era una joven atractiva cuando recibió el Abrazo, con una belleza natural que procura realzar con túnicas de seda anaranjada y joyas de oro. Sus ojos son grandes y negros, destacando en un rostro ovalado y de rasgos finos. Bajo dominio almohade se cubría por completo, según ordenaba el rigorismo islámico, pero desde que reclamó su posición como sultana ha comenzado a vestirse como corresponde a su posición, ocultando sus labios bajo un velo pero mostrando su mirada decidida.

Clan: Assamita (Visir)

Sire: Habus al-Karim

Naturaleza/Conducta: Arquitecto/Conformista

Generación: 9ª

Abrazo: 819

Edad aparente: Unos veinte.

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2; Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 4; Percepción 4, Inteligencia 4, Astucia 3

Habilidades: Alerta 2, Empatía 3, Expresión 2, Liderazgo 3; Armas C.C. 1, Comercio 2 Etiqueta 4, Interpretación 3, Pericias 3; Academicismo 2, Ocultismo 2, Política 2, Senescal 3

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

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 2, Criados 1, Posición 3, Recursos 3

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 3

Camino: Humanidad 7

Fuerza de Voluntad: 6

GANGREL

Los Gangrel son numerosos en la península ibérica, aunque debido a que suelen frecuentar territorios fuera de las grandes ciudades su presencia no es tan apreciada. De todas formas, la mayoría de los Cainitas procuran permanecer apartados de sus asuntos.

Aunque algunos Cainitas creen que son el clan con una presencia más antigua en la península, se trata de una percepción errónea. Algunos llegaron acompañando a los romanos, pero la gran mayoría acudieron a la península acompañando las invasiones germánicas. Estos Animales bárbaros no sólo disfrutaban saqueando las ciudades y aterrorizando a sus habitantes, sino que venían dispuestos a atacar los cultos creados por las Lhiannan entre los pueblos ibéricos. Había un feroz odio entre los Animales y los Druidas, a quienes consideraban traidores. Cuando la batalla terminó, los Gangrel se retiraron o convirtieron en su dominio las vastas tierras salvajes de la península.

Con la invasión musulmana llegó una nueva oleada de Gangrel procedentes del Norte de África, liderados por un guerrero llamado Al-Gamiz, al que seguirían otros antiguos del clan. Aunque eran pocos y dispersos, en el siglo XI los Gangrel de Al-Ándalus se unieron bajo el liderazgo inspirador del anciano Shabaqo, creando una nueva facción dentro del clan, los Gangrel de Taifa, convertidos en guerreros sagrados dedicados al Islam y a defender los territorios musulmanes, dedicándose a atacar a los Seguidores de Set y otros vampiros corruptos. Estos Gangrel constituyen la principal facción

ALIADOS Y ANTAGONISTAS

del clan en Al-Ándalus, y es respetada entre los demás Ashirra por su dedicación.

FALCÓ, L'ALMOGÀVER

La guerra se ceba en los más débiles y destruye la sociedad. Pero algunos prosperan con la violencia, se fortalecen y enriquecen vendiendo sus servicios al mejor postor; para ellos la guerra es higiene social, la supervivencia del más fuerte, la ley de la selva. Falcó nació y creció en la frontera, su pueblo fue conquistado y saqueado en numerosas ocasiones por cristianos y musulmanes, su familia murió bajo el acero de mercenarios, violadores, criminales, y las mesnadas de milicianos que los reyes del norte y del sur enviaban para matarse entre sí.

Una de aquellas compañías mercenarias le reclutó con quince años, los almogàvers; su grito de guerra era temido desde Murcia hasta Barcelona: "Desperta Ferro!". El sonido de cientos de espadas golpeando los escudos era como el trueno de una tormenta divina, llena de ira y odio hacia el enemigo y el terror inundaba sus corazones antes incluso de entrar en combate.

Pero los guerrilleros no son los únicos que habitan en los bosques, pues una criatura se acercó durante la noche al campamento, parecía un lobo gigantesco, un enorme mastín negro de dientes ávidos de sangre, que acabó uno tras otro con los almogàvers hasta llegar a él. A Falcó también lo mató, atiborrándose con su sangre brava y después le dio la suya propia, renaciendo de entre los muertos.

Desde entonces, como un Cainita del clan Gangrel, sigue luchando en las mismas guerras que antes, pero sirviendo como un mercenario para los demás no muertos, siendo temido y respetado por los territorios de la Corona de Aragón. Es el líder de los Almo-gàvers Grisos, una banda de vampiros de los Bajos Clanes dispuestos a todo a cambio de un precio.

Falcó está buscando nuevos reclutas para su banda, quizás una coterie completa, pero también cualquier mecenas dispuesto a pagar por hacer lo que más aprecia, saquear y guerrear. Él y los Almo-gàvers son una amenaza para los viajeros del este de la península ibérica, pero una amenaza que se puede comprar.

Falcó es un hombre joven, aunque parece mayor por su vida cur-tida en mil batallas. Desde que fue Abrazado ha descuidado todavía más su aspecto, con su cabello castaño enredado y despeinado, una mirada de ojos ambarinos que parecen llenos de sorpresa y un rostro con una cicatriz pálida, que oculta una abundante barba algo más clara que su cabello. Es un hombre robusto y fibrado, más alto que la media y suele vestir con una mezcla de trozos de piel y armadura, con una espada y un hacha arrojadiza sujetas con correajes. A pesar de su comportamiento salvaje, si alguien lo toma en serio y lo trata con respeto profesional, se mostrará más calmado y quien consiga su amistad conseguirá un amigo leal durante toda su existencia.

Clan: Gangrel

Sire: El Dip

Naturaleza/Conducta: Celebrante/Bravo

Generación: 12^a

Abrazo: 1197

Edad aparente: Mediados los veinte.

Atributos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3; Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 2; Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3

Habilidades: Alerta 2, Empatía 1, Esquivar 3, Liderazgo 2, Pelea 4; Armas C.C. 4, Equitación 2, Pericias 2, Supervivencia 3, Tiro con Arco 2, Trato con Animales 2; Investigación 1, Lingüística 2, Medicina 2, Sabiduría Popular 2

Disciplinas: Animalismo 1, Fortaleza 2, Potencia 3, Protean 3

Trasfondos: Aliados 3, Criados 2, Recursos 2

Virtudes: Convicción 3, Instintos 3, Coraje 3

Camino: Bestia 5

Fuerza de Voluntad: 7

LIUVERICO, BESTIA DE CÓRDOBA

Liuverico era un guerrero visigodo, que fue Abrazado por Odoín, líder de los Gangrel de Córdoba, para utilizarlo como carne de cañón en un enfrentamiento para expulsar a una manada de hombres lobo de la ciudad. En medio de un frenesí, Liuverico y los Gangrel se enfrentaron a los licántropos, y Liuverico consiguió acabar con uno de sus adversarios, bebiendo su sangre hasta dejarlo seco en medio de una nube roja que nubló su vista. Cuando se recuperó se encontraba encima del cadáver de su adversario. Odoín asintió satisfecho.

En los años siguientes se convertiría en el lugarteniente de Odoín, acompañándole en sus batallas nocturnas. Los Gangrel se habían aliado con el Príncipe de Córdoba, y protegían la ciudad.

Cuando llegaron los musulmanes en el siglo VIII, los Cainitas cordobeses se prepararon para la batalla contra los Ashirra que los acompañaban. En medio de las matanzas que asolaron la ciudad, Odoín y sus guerreros fueron emboscados y encerrados en un edificio que pronto se convirtió en un infierno en llamas. Odoín se lanzó contra las puertas y las rompió, pero fuera aguardaban varios guerreros Assamitas que lo hicieron pedazos. Liuverico lo siguió, y hubiera corrido la misma suerte si parte del edificio no se hubiera derrumbado en ese momento, distrayendo a sus atacantes. El guerrero Gangrel huyó hasta esconderse en un sótano, donde cayó en letargo debido a las quemaduras que había sufrido.

Despertó mucho tiempo después, con gran temor, pero poco a poco descubrió lo que había ocurrido. Mientras dormía los musulmanes habían convertido Córdoba en la capital de Al-Ándalus. Los Ashirra gobernaban sobre ellos, tras haber acabado con la mayoría de los Cainitas, entre ellos muchos amigos y compañeros de Liuverico.

Cuando finalmente decidió salir, se hizo pasar por un Nosferatu llamado Al-Walid, adecuadamente respetuoso y con información útil, real o inventada, decidido a vengarse de los Ashirra. Durante los siglos siguientes también consiguió contactar con los Cainitas cristianos, proporcionándoles la información que necesitaban.

Sin embargo, los Nosferatu de Córdoba terminaron descubriendo la identidad de Al-Wali, y lo chantajearon. La ciudad iba a caer en manos cristianas y él los ayudaría a sobrevivir. Lo obligaron a realizar un Juramento de Sangre y habló en su nombre ante sus aliados entre los cristianos, afirmando que los Nosferatu le habían ayudado.

Ahora que Córdoba ha vuelto a ser un dominio cristiano, Liu-

verico ha recuperado su antigua identidad, convirtiéndose en representante de los Gangrel y siendo recompensado. Sin embargo, al mismo tiempo sigue sirviendo a los Nosferatu, vinculado por las ataduras de su sangre.

Durante mucho tiempo Liuverico mostró las cicatrices de las quemaduras que habían dañado su cuerpo, haciéndose pasar por un Nosferatu. Ahora que ya no es necesario, ha recuperado su aspecto como un hombre bajo, pero robusto, con barba, bigote y largo cabello negro y liso. Su rostro es bastante rubicundo, aún después de tantos siglos, y sus ojos azules muestran cierta fanfarronería y orgullo. Viste de forma algo desaliñada, aunque con lujo, y a menudo afirma que nació entre la nobleza visigoda. Sin embargo, cuando aparece uno de los Nosferatu de Córdoba en su presencia, se muestra menos vanidoso. A pesar de su orgullo, suele ser muy amable con sus invitados y amigos.

Clan: Gangrel

Sire: Odoín

Naturaleza/Conducta: Bellaco/Protector

Generación: 8ª

Abrazo: 672

Edad aparente: Unos treinta.

Atributos: Fuerza 24, Destreza 4, Resistencia 3; Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 2; Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 4

Habilidades: Alerta 3, Esquivar 3, Intimidación 1, Pelea 3; Armas C.C. 4, Equitación 2, Etiqueta 1, Tiro con Arco 1, Trato con Animales 2; Investigación 2, Lingüística 2, Ocultismo 2, Política 3

Disciplinas: Animalismo 5, Fortaleza 3, Ofuscación 3, Potencia 4, Protean 4

Trasfondos: Contactos 4, Influencia 2, Mentor 4, Posición 2, Recursos 3

Virtudes: Convicción 2, Autocontrol 3, Coraje 3

Camino: Humanidad 5

Fuerza de Voluntad: 7

NASHWA BINT MUKHTAR, GUERRERA DE LAS TAIFAS

Nashwa creció en las cortes de Córdoba mientras el califato se desmoronaba por los enfrentamientos entre facciones cortesanas. Vio partir a sus hermanos a la guerra y vio cómo llegaban refugiados de otras ciudades buscando el favor de su padre. Durante todo ese tiempo Nashwa permaneció protegida en el harén, y aunque pidió poder usar las armas como sus hermanos y estudiar con los sabios que llegaban a la corte, su padre se lo prohibió, pues tenía otros planes para ella. En aquellos tiempos convulsos debía ayudar a la familia aceptando un ventajoso matrimonio.

Poco después de que se concertara el matrimonio de Nashwa con el heredero de una noble familia árabe, intentó escapar del harén. Disfrazada, contempló aquello que le estaba prohibido, una vida más allá de los estrechos confines en los que vivía. Tras provocar un incidente intentando intervenir a favor de un mendigo que estaba siendo maltratado, fue descubierta y llevada de nuevo a la casa de su padre, que montó en cólera. Su prometido canceló el matrimonio.

Córdoba se encontraba agitada, siendo saqueada por los cristianos, y disputada por las diversas facciones musulmanas que estaban surgiendo. Su padre la envió a una finca apartada de la ciudad, pensando que allí estaría a salvo, pero sentía que se encontraba en una prisión.

Una noche recibió un visitante inesperado. Se trataba del mendigo que había rescatado, quien le mostró su agradecimiento. Pero no estaba solo. Lo acompañaba un guerrero preparado para la batalla, quien se presentó como Mukhtar. Era un Ashirra del clan Gangrel, uno de los primeros del linaje de los Gangrel de Taifa, que había aceptado los principios de sabiduría, coraje y fe del Islam como guía. El Ashirra le dijo a Nashwa que su servidor le había hablado de ella y de su valentía, y por lo tanto le ofrecía un regalo: su sangre y la existencia como una guerrera de Alá, o podía elegir vivir bajo las ataduras del mundo en que el había nacido.

Nashwa aceptó al momento, y en los años siguientes acompañó a su sire por toda la península ibérica, el Norte de África y Oriente Medio, buscando guerreros de corazón sabio que reclutar para los Gangrel de Taifa. Regresaron en compañía de los almorávides y comenzaron a recorrer Al-Ándalus, luchando contra los Cainitas cristianos que acompañaban a los invasores y los vampiros corruptos que prosperaban de la debilidad de los andalusíes. Sin embargo, no fue suficiente: primero los almorávides y después los almohades fueron derrotados, y Nashwa comprendió que se necesitaba algo más que el poder de los Gangrel de Taifa para devolver el vigor al Islam en Al-Ándalus.

Bajo el liderazgo del sabio Shabaqo, los Gangrel de Taifa se han dispersado por los diversos dominios que todavía quedan en poder de los Ashirra. En estos momentos están tratando de adoptar una nueva estrategia: actuar de árbitros y defender la convivencia entre los vampiros de distinta religión. En Valencia, bajo el mandato del sultán Abdalá, ese plan parece haber funcionado, pero en otras ciudades parece que es un modelo mucho más difícil de adoptar, por culpa de las mezquinas intrigas.

Actualmente Nashwa representa a los Gangrel de Taifa en Sevilla. Contempla con tristeza cómo los Ashirra siguen enfrentándose entre ellos, ignorando a los enemigos que se acerca. Aunque piensa permanecer por el momento, se está preparando para acudir en compañía de su sire Mukhtar, que representa a su vez a su linaje en el reino de Granada. Nashwa y sus compañeros representan una fuerza marcial a tener en cuenta, aunque han rechazado participar en la política local más allá de lo necesario, pero a muchos Ashirra les gustaría persuadirlos de que los ayudaran en sus intereses.

Nashwa tiene un aspecto lleno de contradicciones. Es una mujer joven, morena y delgada que viste con ropas de hombre, pero también lleva hijab. Sus ropas están adornadas con filigranas florales, pero cuando se mueve, se puede escuchar el tintineo de una cota de malla. Oscurece sus ojos con kohl, pero lleva una espada bien templada a la cintura, y suele adiestrarse con ella a menudo.

Clan: Gangrel de Taifa

Sire: Mukhtar ibn Ali

Naturaleza/Conducta: Idealista/Asceta

Generación: 8ª

ALIADOS Y ANTAGONISTAS

Abrazo: 1029

Edad aparente: Casi veinte.

Atributos: Fuerza 2, Destreza 4, Resistencia 3; Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2; Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3

Habilidades: Alerta 2, Empatía 1, Intimidación 1, Pelea 2; Armas C.C. 2, Equitación 2, Etiqueta 1, Tiro con Arco 1, Trato con Animales 1; Academicismo 3, Investigación 1, Ocultismo 1, Teología 2

Disciplinas: Animalismo 2, Celeridad 1, Fortaleza 3, Potencia 2, Protean 4

Trasfondos: Aliados 4, Influencia 3, Mentor 4, Posición 3

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 4

Camino: Humanidad 7

Fuerza de Voluntad: 6

RUFUS, EL VIGILANTE DE LAS MONTAÑAS

Rufus nació y vivió a la sombra de los Pirineos, criado en medio de una tribu de montañeses emparentados con los pueblos vascones, que vivían a caballo entre el norte de la península ibérica y el sur de la Galia. Cuando los romanos llegaron a sus tierras reclutaron a varios de los habitantes como ayudantes y guías, a cambio de vino y provisiones. Con la tribu malviviendo por culpa de un invierno especialmente duro, aceptaron.

Rufus y sus compañeros acompañaron a los romanos en las Guerras Cántabras, buscando pasos de montaña que permitieron atacar a las tribus que se resistían al dominio de Roma. Fue durante la guerra que le dieron el nombre romano de Rufus, debido a su cabello pelirrojo, y cuando las últimas batallas terminaron, le ofrecieron tierras, pero Rufus las rechazó, deseando regresar a su valle en las montañas.

Él y sus compañeros se encontraron con su aldea desolada y llena de cadáveres comidos por los carroñeros. Algo terrible había atacado el asentamiento en su ausencia, algo que había profanado el altar de la cumbre y había destrozado el poblado. Rufus y sus compañeros juraron que se vengarían, sellando su juramento con sangre.

En esos momentos un enorme lobo de ojos rojos aulló en las cumbres y Rufus y sus compañeros tomaron las armas y fueron a por él. Creían que debía ser un Gauek, uno de los monstruos que podían tomar forma de lobo y de hombre para cazar a sus presas. El monstruo les dejó acercarse, y de repente comenzó a correr, introduciéndose en la espesura. Rufus y sus compañeros lo siguieron, sólo para ser cazados uno tras otro.

Al final sólo Rufus quedó con vida, gravemente herido, con la bestia de pie sobre él, dispuesto a asestarle un golpe mortal. Lo miró directamente a los ojos y le escupió desafiante con su último aliento. Y entonces llegó la oscuridad.

Rufus fue Abrazado por su valentía, y sobrevivió durante varias semanas en solitario antes de que su sire regresara y le revelara lo que era. Descubrió que su sire no había arrasado su hogar, sino otros dioses sanguinarios que también se alimentaban del poder de la tierra. Si quería venganza, su sire estaba dispuesto a ayudarlo a hacerse fuerte para conseguirla.

En los siglos siguientes Rufus y los Gangrel lucharon contra las

Lhiannan de la península ibérica, derramando sangre entre ambos bandos, que se encontraban bastante igualados. Sin embargo, con los invasores germánicos llegó una nueva oleada de Gangrel, que decantaron el conflicto en favor de los Animales. Los Druidas fueron exterminados y reducidos a unos pocos cultos dispersos que se ocultaban para sobrevivir. Una vez terminó su venganza, Rufus durmió en letargo.

Despertó al escuchar el fragor de armas entre cristianos y musulmanes, pero decidió que aquella no era su guerra. Desafió a otros Gangrel y terminó reclamando la mayor parte de los Pirineos como su hogar, alimentándose de las bestias y pueblos de las montañas. Para su desagrado no estaba solo. Otros Cainitas también buscaban refugio en los valles apartados de los Pirineos e incluso otras criaturas más extrañas. Algunos se mostraron respetuosos con Rufus y fueron aceptados, otros simplemente eran demasiado poderosos y era mejor evitarlos.

La expansión de la Reconquista hacia el sur trajo a hombres que esgrimían la cruz y construyeron edificios de piedra. Al principio Rufus se mostraba algo molesto, pero lo dejó pasar. Sin embargo, varios Cainitas construyeron una torre llena de vampiros y ghouls cerca de sus dominios, y se mostró satisfecho cuando los hombres de la cruz la arrasaron hasta los cimientos.

Ahora está volviendo a ocurrir. Algunos Cainitas consiguieron escapar hacia los valles y están reconstruyendo sus sucios rebaños. En esta ocasión puede que sea Rufus quien tenga que tomar medidas. De momento se mantiene en su hogar, un laberinto de cuevas que conoce a la perfección, y cuya entrada principal está ocupada por una cabaña de pastores.

Rufus era un hombre adulto y fuerte cuando fue Abrazado, y con el paso de los siglos se ha hecho todavía más poderoso, aunque es un depredador paciente que sabe calcular cuando debe intervenir. Su cabello pelirrojo es largo y enmarañado, con una poblada barba y bigote sobre la que asoman dos encendidos ojos verdes. El paso del tiempo ha dejado varias marcas bestiales en él, que le proporcionan un aspecto más amenazador. A menudo se envuelve en las pieles de las bestias que caza, y a pesar de su formidable poder físico, también sabe manejar con habilidad la lanza y el hacha. Puede adoptar la forma de varios animales, aunque suele utilizar la forma de un gran oso pardo para desplazarse en la espesura.

Clan: Gangrel

Sire: Pardo.

Naturaleza/Conducta: Defensor/Fanático

Generación: 6ª

Abrazo: Siglo I a.C.

Edad aparente: Mediados los treinta.

Atributos: Fuerza 6, Destreza 4, Resistencia 5; Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 2; Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 5

Habilidades: Alerta 5, Atletismo 5, Esquivar 6, Liderazgo 2, Pelea 6; Armas C.C. 5, Herbolaria 3, Pericias 4, Sigilo 4, Supervivencia 6; Lingüística 4, Medicina 2, Ocultismo 2, Sabiduría Popular 4

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

Trasfondos: Aliados 2, Posición (Gangrel) 5

Virtudes: Convicción 5, Instintos 4, Coraje 5

Camino: Bestia 8

Fuerza de Voluntad: 8

SABELA, LA NOBLE SALVAJE

Sabela siempre había vivido una vida de lujo y privilegio. La hija mayor de un adinerado noble de Valencia, recibió una educación excelente y se había negociado su matrimonio con el hijo de unos de los amigos nobles de su padre. Pronto se estableció en la vida que siempre había deseado, con un esposo amante, buenos hijos y ocupándose de la administración de la casa, entreteniéndose con pequeñas conspiraciones e intrigas.

Y entonces vinieron los musulmanes. Su mundo se deshizo cuando su marido y su hijo mayor murieron defendiendo la ciudad de Valencia. Huyendo de los ejércitos que avanzaban, su caravana cayó presa de los bandoleros. Ella y sus hijas fueron llevadas a un vivaque donde estaba claro que serían utilizadas para saciar la lujuria de sus captores. Esa noche, cuando sus hijas fueron obligadas a ver cómo violaban a su madre, el jefe de los bandoleros murió cuando Sabela, con feroz determinación, le arrancó un ojo y le sacó los sesos con una piedra. Los otros bandoleros sacaron sus armas, pero una sucia mujer desnuda salió de las sombras con una mirada salvaje en sus ojos. La mujer bestia despachó a los bandoleros y sin decir nada mordió el cuello de la aturdida Sabela, bebiendo profundamente hasta que casi murió debido al éxtasis del Abrazo. Sin embargo, su sire tenía otra lección que enseñarle. Con un grito demente, Sabela cedió al hambre rabiosa que hervía en su interior. Ella y la mujer cayeron sobre sus hijas, dejándolas secas y huyendo en la noche.

Mara, su sire, casi nunca hablaba, pero se comunicaba lo suficiente para enseñar a su chiquilla a sobrevivir, atacando a cristianos y musulmanes por igual. Sin embargo, una noche un grupo de Assamitas las emboscó en venganza por haber matado a varios de sus servidores y ghouls. Mara se sacrificó para detener a los Assamitas y Sabela consiguió escapar.

La joven Gangrel regresó a la civilización cristiana que había conocido en vida, se estableció en la ciudad de Barcelona y volvió a vivir entre el lujo. Sin embargo, su nueva existencia, sus terribles apetitos y la rabia por las muertes de sus hijos y sire (de las que culpaba, no sin razón, a los invasores musulmanes), la llevaron a abandonar las comodidades en busca de venganza. Comprendió que los reinos cristianos tardarían tiempo en fortalecerse para expulsar a los musulmanes de la península ibérica, por lo que decidió enfrentarse cara a cara con el enemigo y se trasladó a Valencia en el año 1097, durante el reinado del Cid. La tolerancia e independencia de la ciudad favorecían su propósito, y cuando los cristianos se retiraron incluso llegó a "convertirse" al Islam, teniendo cuidado de tomarse su tiempo para que su conversión pareciera creíble. Descubrió que los Gangrel de Taifa musulmanes también utilizaban la civilización en su provecho, así que se integró en la comunidad como una de los suyos. Sin embargo, en su caso su conversión no era muy sincera.

Cuando la Reconquista comenzó a avanzar hacia el sur, ya formaba parte de la comunidad de los Ashirra de Valencia y disfrutaba de tanta confianza como cualquier otro converso. Reunió informa-

ción detallada sobre la defensa de la ciudad y los Ashirra, y también estableció una pequeña red de mensajeros que conocían los caminos entre las fronteras tan bien como ella para transmitir lo que sabía a varios de sus aliados cristianos, principalmente Cainitas del clan Lasombra.

Valencia cayó de nuevo en manos cristianas en 1238 y Sabela cree que sólo es cuestión de tiempo que los musulmanes sean expulsados de la ciudad. Aprovecha el clima de tolerancia creado por el sultán Abdalá el Sabio, que promueve la convivencia entre los vampiros de las tres religiones. Sin embargo, Sabela no está conforme, y planea provocar enfrentamientos que terminen con la marcha de los Ashirra.

Su refugio se encuentra bajo los establos de una gran posada de su propiedad. También dispone de una red de refugios de emergencia dispersos por los alrededores de la ciudad y el campo que la rodea, incluso un refugio fortificado en Sagunto.

Sabela viste como una mujer musulmana adinerada, segura de su lugar en el mundo. Saluda a sus invitados con suma cortesía y humildad, pero tiene cuidado de parecer algo nerviosa y dispuesta a agradar; una tapadera demasiado perfecta podría hacerla parecer sospechosa. En realidad, es una actriz y manipuladora consumada, habiendo engañado a los Ashirra desde hace mucho tiempo, recibiendo a vampiros musulmanes que acuden a ella en busca de consejo. No teme a ningún Cainita ni los desafíos físicos, pero comprende que todavía no es el momento.

Clan: Gangrel

Sire: Mara

Naturaleza/Conducta: Jueza/Protectora

Generación: 7ª

Abrazo: 712

Edad aparente: Principios de los treinta.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 4; Carisma 4, Manipulación 4, Apariencia 3; Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 5

Habilidades: Alerta 3, Esquivar 4, Fullerías 3, Intimidación 3, Liderazgo 2, Pelea 4, Subterfugio 5; Armas C.C. 4, Equitación 3, Etiqueta 4, Herbolaria 3, Sigilo 3, Supervivencia 5, Trato con Animales 4; Academicismo 2, Investigación 4, Lingüística 3, Política 4, Senescal 3

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

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 3, Criados 4, Influencia 2, Rebaño 3, Recursos 4

Virtudes: Conciencia 1, Autocontrol 3, Coraje 4

Camino: Cielo 5

Fuerza de Voluntad: 7

SHABAQO EL NUBIO

Mil cuatrocientos años del nacimiento de Jesús, Shabaqo nació en Napata, la antigua capital del reino de Nubia. Hijo de un cazador real, Shabaqo siguió los pasos de su padre proporcionando caza y comida a los reyes dioses de Nubia. Tan feroz como los animales que cazaba, Shabaqo se convirtió en un favorito en la corte, dirigiendo a menudo grandes expediciones de caza para el príncipe y el Sumo Sa-

cerdote del dios Amón. Su posición le permitió comprar una buena esposa, y sus amos le dieron muchos regalos. A medida que adquirió mayor habilidad, a Shabaqo se le pidió a menudo que cazara por la noche para los propios dioses, ya que a algunos les gustaba que cazara hienas, leones y cocodrilos en la oscuridad. A veces aparecían los espíritus de las bestias y Shabaqo se unía a sus dioses para luchar contra los horribles monstruos que surgían de la noche. Fue durante una de esas cacerías que Shabaqo probó su primer sorbo de vitae. Como ghoul vio a su esposa y sus hijos envejecer y morir, pero sabiendo que los dioses lo habían elegido, sirvió con toda su alma a sus señores durante muchas generaciones. En el año 1290 a.C. formó parte de un gran ejército que los dioses enviaron para defender el gran templo de Amón en Jebel Barkal de los ataques de los demoníacos seguidores del dios demonio Set. Al final las Serpientes ganaron la batalla por el dominio del Alto Egipto, trasladando la capital de Nubia a Meroe para reafirmar su control y empujando a los demás Cainitas nubios al desierto. Shabaqo terminó muy herido en la derrota final, pero en lugar de permitir que su fiel ghoul muriese, un anciano Gangrel, que en aquellos tiempos respondía al nombre de Kurru, lo abrazó y se lo llevó al desierto.

Las revelaciones que recibió en su Abrazo y las historias de Kurru destrozaron la fe de Shabaqo en los dioses, quedando sin ningún objetivo en la vida o fe. Siguió a Kurru durante algunos años, pero pronto rechazó cualquier compañía, viviendo de la sangre de animales y viajando por el Sahara desde el Mar Rojo hasta las Columnas de Hércules. Luchó con varias bestias y cazó a algunos Seguidores de Set, pero durante siglos Shabaqo caminó solo contemplando la noche. A medida que pasaba el tiempo, de vez en cuando visitó templos y conversó con santos ermitaños que también vivían solos en el desierto. Regresó al mundo brevemente para investigar la nueva religión que se extendía entre los suyos, pero no encontró nada que respondiera a sus preguntas en el cristianismo. Varios siglos después, incluso en las profundidades del desierto, Shabaqo sintió la fuerza de una nueva religión, el Islam. Intrigado, surgió de las profundidades del desierto para investigar de nuevo. Admiró gran parte de lo que encontró, pero todavía no podía comprometerse del todo, creyendo que cualquier verdad revelada al hombre no podía satisfacer la necesidad de los Condenados. Sin embargo, los principios del Islam y las historias de los pueblos del desierto que estaban cambiando el mundo despertaron en Shabaqo el deseo de viajar y conocer nuevos lugares de una forma que no había sentido en siglos. Viajó de un extremo del mundo musulmán a otro, y finalmente llegó a Al-Ándalus en el siglo X.

Los fértiles valles y ríos, las increíbles montañas y las inhóspitas mesetas parecían perfectas para Shabaqo. La mezcla de creencias y la antigua filosofía le dieron mucho en lo que pensar. Conversó durante décadas con el sultán Hilel al-Masaari de Córdoba a la sombra de la Gran Mezquita. El sultán había sido uno de los primeros guerreros Assamitas en convertirse al Islam y su testimonio de lo que había significado la religión para él terminó convenciendo a Shabaqo, que volvió a creer y en el año 1005 se convirtió al Islam.

Con su edad, poder y habilidad como cazador, pronto atrajo a otros Gangrel y los convenció para que aceptaran el Islam. Los que

siguieron su ejemplo tomaron el nombre de Gangrel de Taifa y se convirtieron en sabios guerreros en lugar de depredadores bestiales, extendiendo sus principios entre otros miembros del clan más allá de la península ibérica, aunque Shabaqo permaneció en Al-Ándalus.

En parte influenciados por Shabaqo, los Gangrel de Taifa iniciaron una yihad que purgó la presencia de los Seguidores de Set en Al-Ándalus, culpando a las Serpientes de la decadencia que estaba provocando la ruina del califato. Actualmente se ha instalado un tiempo en Valencia, donde él y los Gangrel de Taifa vigilan la paz y la convivencia de los distintos vampiros, ahora que la ciudad ha caído en manos cristianas. Sin embargo, continúa viajando con frecuencia.

Aunque es su fundador, Shabaqo no está interesado en liderar a los Gangrel de Taifa como si fueran un ejército. Se alegra de que otros Gangrel hayan sido inspirados por su elección, pero cree con firmeza que cada Ashirra debe enfrentarse con Alá solo. Contribuye a la causa acabando con los vampiros que ofenden su sensibilidad, y especialmente los Seguidores de Set, y espera que Alá lo juzgue digno de la salvación cuando llegue el momento.

Shabaqo es un hombre muy alto y delgado, de largas piernas fibradas, con su piel oscura como la noche y los rasgos de sus ancestros nubios. Normalmente lleva su largo cabello recogido en trenzas que ata con un trozo de tela. Después de tantos siglos su cuerpo está marcado por los rasgos de los depredadores del desierto, especialmente chacales y leones. De hecho, cuando adopta forma animal es conocido por manifestarse como un gran leopardo. Aunque cuando viaja apenas va vestido con lo imprescindible, suele cubrirse por modestia con una sencilla túnica de lino. Sin embargo, para evitar la suspicacia de los mortales a menudo disimula sus rasgos con el velo de la Ofuscación.

Clan: Gangrel de Taifa

Sire: Kurru

Naturaleza/Conducta: Solitario/Bárbaro

Generación: 5ª

Abrazo: 1290 a.C.

Edad aparente: Principios de los treinta.

Atributos: Fuerza 7, Destreza 8, Resistencia 7; Carisma 5, Manipulación 3, Apariencia 3; Percepción 6, Inteligencia 5, Astucia 6

Habilidades: Alerta 6, Atletismo 6, Consciencia 4, Empatía 4, Esquivar 7, Expresión 3, Liderazgo 3, Pelea 6; Armas C.C. 5, Interpretación 3, Pericias 4, Sigilo 5, Supervivencia 6, Tiro con Arco 5, Trato con Animales 7; Investigación 3, Leyes 3, Lingüística 5, Medicina 3, Ocultismo 4, Política 3, Sabiduría Popular 6, Teología 5

Disciplinas: Abonbwe 5, Animalismo 7, Auspex 4, Celeridad 6, Fortaleza 8, Ofuscación 5, Potencia 5, Protean 7

Trasfondos: Aliados 5, Contactos 5, Influencia 5, Posición 5

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 5, Coraje 5

Camino: Cielo 7

Fuerza de Voluntad: 10

URQO, SEÑOR DE LAS BESTIAS

Este viejo Cainita inspira respeto y temor entre todos los que lo conocen. Todos están de acuerdo en que posiblemente sea el vampi-

ro más antiguo de Galicia, y quienes han tenido la oportunidad de conocerlo en profundidad creen que llegó con los invasores suevos hace siglos, antes de la llegada de los musulmanes. En varias ocasiones ha mencionado anécdotas sobre suevos y visigodos, y afirma haber estado presente en la batalla del río Órbigo, donde fue detenida la expansión de los suevos. En verdad participó en la batalla en el bando de los suevos, y durante la retirada se perdió en un bosque de noche, donde fue alcanzado por un antiguo Gangrel que acompañaba a los visigodos.

Apenas un neonato, acompañó a su sire y a los Gangrel en una serie de batallas que tenían lugar durante la noche, destruyendo uno tras otro los santuarios de las Lhiannan y finalmente acabando con su líder. Entonces su sire se retiró, y sus chiquillos lucharon entre ellos hasta que finalmente Urco se convirtió en el líder de todos. Sin embargo, tiempo después, hartos de los conflictos entre los Gangrel, decidió retirarse a descansar.

Durante un tiempo residió cerca de la villa de Tui. No hizo nada para detener a los incursos vikingos que acabaron con su refugio, y desde entonces se ha dedicado a vagar por Galicia sin un propósito aparente. Muchos creen que las leyendas sobre enormes perros negros de carácter sobrenatural que circulan entre los campesinos gallegos se deben a su presencia, ya que se sabe que en ocasiones ha adoptado esa forma...sobre todo para acabar con los insensatos que provocaban su ira.

Aunque Urco podría ejercer poder sobre cualquier dominio si lo quisiera, no parece interesado en los manejos políticos de los demás Cainitas. Afirma que ya hubo una época en la que mandó "sobre toda Gallaecia", pero que ya no le interesan los juegos de poder. De vez en cuando visita las ciudades, sobre todo buscando nuevas noticias o relatos sobre otros lugares. En ocasiones ha visitado Santiago de Compostela, bien para escuchar a los juglares gallegos desde las sombras, o para hablar con los peregrinos y comerciantes extranjeros. No suele permanecer mucho tiempo, pues su presencia suele provocar inquietud entre los demás vampiros.

Urco es un hombre maduro, de entre treinta y cuarenta años, con largo bigote y barba y cabello de color castaño oscuro, con un aspecto en general desarreglado pero fuerte e imponente. Sin embargo, el paso del tiempo y su herencia Gangrel se han cobrado su precio: es cejijunto con un cuerpo velludo y dientes completamente afilados. Sus ropas son bastas y desarregladas. A veces se cubre con capas de piel de lobo. Cuando interactúa con los humanos suele utilizar su Ofuscación para evitar que se asusten demasiado.

Clan: Gangrel

Sire: Pardo

Naturaleza/Conducta: Celebrante/Bárbaro

Generación: 6ª

Abrazo: 456

Edad aparente: Mediada la treintena.

Atributos: Fuerza 5, Destreza 5, Resistencia 6; Carisma 4, Manipulación 4, Apariencia 2; Percepción 5, Inteligencia 3, Astucia 4

Habilidades: Alerta 4, Atletismo 4, Esquivar 5, Intimidación 3, Liderazgo 4, Pelea 5, Subterfugio 3; Armas C.C. 5, Equitación 4, Pericias 3, Sigilo 3, Supervivencia 5, Trato con Animales 4; Lin-

güística 4, Ocultismo 3, Sabiduría Popular 3, Política 3

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

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 5, Criados 3, Influencia 2, Posición 3

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 5

Camino: Humanidad 5

Fuerza de Voluntad: 8

MALKAVIAN

La presencia de los Malkavian en la península ibérica se encuentra dispersa, y aunque no puede compararse a la de otros clanes más numerosos, han conseguido establecerse con fuerza en algunos dominios, especialmente en el norte. No parece existir una postura conjunta, y más allá de los dominios, la locura adquiere muchas variantes. Entre ellos hay sabios benévolos y tiranos terribles, y por lo general cada uno parece ocuparse de sus propios asuntos...hasta que coinciden, y entonces mantienen una inquietante familiaridad, como amigos que no se han visto en mucho tiempo.

Existen Malkavian en lo que queda de la Herejía Cainita en la península ibérica y sus ramas fragmentadas, que una y otra vez soplan los rescoldos para avivar la llamas, encontrando diversión en subvertir la ortodoxia de la fe. En Al-Ándalus esta actitud tampoco les ha generado demasiadas simpatías, especialmente durante la presencia de almorávides y almohades. Algunos de los Ashirra que abrazaron la versión más rigorista del Islam, a menudo han convertido al Bay't Majnoon en el objetivo de sus iras.

ABDALÁ EL SABIO, SULTÁN DE VALENCIA

Abdalá nació en la lejana Arabia, en los primeros tiempos del Islam. Era sólo un niño cuando murió el profeta Mahoma y estuvo presente en su funeral. Desde entonces el Islam se convirtió en una inspiración y en su empeño por transmitir su mensaje, fue uno de los primeros escribas que recogieron hadices y anécdotas sobre el profeta por escrito. Su estilo humilde se decía inspirado por Alá, y Abdalá se consideraba su humilde siervo.

Cuando ya era un hombre conocido por su sabiduría, una noche recibió la visita de un viajero, que se presentó como un erudito de Antioquía. El viajero se mostró interesado por el Islam y le pidió a Abdalá que le enseñara. Lleno por el orgullo, Abdalá pasó noches enteras hablando con el viajero, que no dejaba de asentir con una sonrisa a todo lo que sabía sobre el Corán y los hadices. Abdalá casi perdió la voz, y en sus últimas noches enfermó, y con la lengua seca no podía dejar de hablar en murmullos ininteligibles, mientras el viajero seguía asintiendo sonriente junto a su lecho.

No recuerda cuándo ni cómo fue Abrazado. Sólo recuerda despertar una noche mientras continuaba hablando, sin darse cuenta de que algo en él había cambiado. Siguió hablando y hablando varias noches hasta que finalmente sintió una sed abrasadora en la garganta y se dio cuenta de que sus palabras habían dejado de tener sentido y se calló. En ese momento el viajero se dio por satisfecho y ante el silencio de Abdalá le dijo:

-Está bien.

Y se levantó y se fue.

Abdalá consiguió sobrevivir gracias a la ayuda de los Ashirra, que valoraban que un erudito del Islam se encontrara entre ellos. Le enseñaron a dominar sus impulsos bestiales y compartieron con él su particular mensaje de salvación. En los años siguientes viajó por el mundo islámico, deteniéndose en los nuevos centros de erudición que iban surgiendo y profundizando en su conocimiento del Islam. En algunas comunidades Ashirra sirvió como imán de los creyentes y finalmente sus pasos lo llevaron hasta Al-Ándalus.

Se unió a un grupo de Ashirra que querían establecer una nueva comunidad en la ciudad de Valencia, que comenzaba su reconstrucción. Varios vampiros visigodos merodeaban por el lugar, y se mostraban reacios a aceptar a los recién llegados, entre ellos un grupo de Lasombra paganos adoradores de la oscuridad. Fue Abdalá quien propuso un dominio gobernado por un consejo de representantes de las diversas religiones, que evitaría derramamiento de sangre, y gracias a su carisma y mediación, terminaron aceptando. Los Ashirra eligieron a Abdalá como su representante y sultán, apreciando su sabiduría.

Abdalá gobernó como un árbitro y consejero, sin acumular un poder personal, actuando como mediador entre las diferentes facciones, abriendo su dominio a todos los que estuvieran dispuestos a mantener la tolerancia. Sin embargo, con la llegada de almorávides y almohades, fue derrocado por Abú al-Fulani, del clan Lasombra, que lo condenó a muerte por colaborar con los cristianos. Abdalá se vio obligado a escapar con muchos de sus partidarios y se ocultó en la cercana ciudad de Sagunto.

Abdalá comprendía que la aparente mano firme de los almohades no duraría mucho, y que aquella corriente rigorista del Islam no sólo corrompía el espíritu original de la religión, generando descontento entre los infieles, sino también entre los propios creyentes. Acudió al antiguo Shabaqo el Nubio y los Gangrel de Taifa y les habló de sus planes para reconstruir la convivencia entre los vampiros de Valencia si lo apoyaban. Shabaqo y sus seguidores aceptaron.

De esta manera, con la reconquista cristiana, el sultán Abdalá regresó con sus partidarios y se enfrentó al sultán Abú al-Fulani, que fue destruido. De nuevo como gobernante de Valencia, la primera decisión de Abdalá fue restaurar el antiguo consejo del dominio, con representantes de los Cainitas cristianos y judíos.

En los últimos años la reconstrucción ha dado sus frutos y los vampiros de Valencia parecen convivir mejor que los mortales. Sin embargo, existen algunas sombras que se acercan en el horizonte, pero el sultán Abdalá sonríe y se prepara para la tormenta, decidido a defender la convivencia que tanto le ha costado construir. Su refugio es una biblioteca y estudio, donde sigue escribiendo y copiando comentarios sobre el Corán y otras obras de erudición. En su afán por escribir, las paredes de su refugio están también recubiertas de escritura.

Abdalá es un hombre a las puertas de la vejez. De origen árabe, su piel ha palidecido con el paso de los siglos, aunque todavía conserva algo del tono bronceado del sol del desierto. Parece mayor de lo que es porque es calvo y tiene una larga barba casi blanca, lo que

le da un aspecto de abuelo benévolo, especialmente por su frecuente sonrisa. Cuando habla, parece que imparte una lección, al margen del contenido de su discurso. Suele vestir con las ropas sencillas de un santón o un sufí del desierto, normalmente de blanco. Sus manos se mueven constantemente, y a menudo se dedica a escribir en pequeños trozos de papel.

Clan: Malkavian

Sire: Demetrio de Antioquía.

Naturaleza/Conducta: Arquitecto/Penitente.

Generación: 7ª

Abrazo: 677

Edad aparente: Casi sesenta.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3; Carisma 5, Manipulación 3, Apariencia 3; Percepción 5, Inteligencia 6, Astucia 3

Habilidades: Alerta 2, Esquivar 3, Empatía 4, Expresión 5, Liderazgo 1; Armas C.C. 1, Equitación 2, Etiqueta 3, Pericias 2, Sigilo 3, Trato con Animales 2; Academicismo 5, Ciencia 4, Investigación 3, Leyes 4, Lingüística 4, Medicina 2, Ocultismo 3, Política 3, Teología 6

Disciplinas: Animalismo 3, Auspex 4, Dementación 4, Fortaleza 5, Ofuscación 6, Presencia 2

Trasfondos: Aliados 5, Contactos 4, Influencia 3, Posición 5, Recursos 3

Virtudes: Conciencia 5, Autocontrol 5, Coraje 5

Camino: Cielo 8

Fuerza de Voluntad: 9

Nota: El Trastorno de Abdalá se manifiesta en un extraño caso de esquizofrenia. Su mente está completamente llena de comentarios del Corán y escritos de erudición que constantemente resuenan en su mente. En momentos de tensión suele hablar con mensajes crípticos y enigmas que sorprenden a quienes le escuchan. En otras ocasiones se pone a escribir en un lenguaje indescifrable, especialmente en las paredes de su refugio. En esos momentos, nada tiene sentido...o tal vez sí, pero demasiado profundo para ser comprendido.

ADOLANA, ABADESA DE LAS FUELGAS

Adolana pasó la mayor parte de su vida en los conventos de las monjas benedictinas del Císter. Su madre murió durante el parto, algo que su hermano nunca le perdonó. Cuando tenía doce años su padre murió durante la reconquista de Cuenca, y su hermano, que tenía diez años más que ella, hizo que un sirviente la violara y después la envió a un convento del Císter cerca de Sigüenza. Su despedida fue: "Espero que mueras allí."

Adolana se convirtió en una novicia retraída, y no habló durante un año. Las monjas asumieron que era muda y la hicieron trabajar duro, limpiando los suelos y las paredes del convento. Cuando finalmente volvió a hablar lo hizo para decir "no", recibiendo una paliza, pues las monjas intentaron enseñarle disciplina y respeto.

Lo que sí aprendió Adolana fue a manipular a las hermanas del convento. Observó las facciones internas y utilizó lo que descubría en provecho propio. Tras las primeras palizas, Adolana empezó a utilizar las reuniones como una oportunidad para sembrar las semi-

llas de las dudas, la envidia y los celos entre las monjas. Al principio sus palabras eran ásperas e inexpertas (por lo que recibió nuevas palizas), pero poco a poco las refinó en sutiles armas que acabaron con la paz del convento. Sin embargo, poco después Adolana restauró la armonía simplemente para demostrarse que también podía hacerlo. Tras pronunciar los votos perpetuos utilizó palabras suaves, insinuando a la abadesa qué monjas debían quedarse y cuáles ser trasladadas. Cuando la paz regresó al convento, ella se encontraba en su centro.

Sin embargo, no todo el talento sibilino de Adolana quedó confinado a los muros del convento. Consiguió libertad para viajar a Sigüenza e informar de las obras del convento al obispo. Cultivó amistad con él y comenzó a ser una mediadora imprescindible para la marcha de las obras. Durante sus visitas llamó la atención de un Malkavian llamado Fernando, un sacerdote de la Herejía Cainita que se ocultaba en el interior de la iglesia. Cuando Adolana tenía momentos libres en sus visitas, Fernando hablaba de la Herejía con ella, mostrándose especialmente receptiva.

En el año 1187 la amistad de Adolana con el obispo fue recompensada cuando el rey Alfonso VIII de Castilla fundó una nueva abadía del Císter en el lugar de las Huelgas, con control sobre otros doce conventos. Un año después, ante su insistencia, el Obispo de Sigüenza convenció al abad de la Orden del Císter de que reconociera las Huelgas como un convento independiente y que sólo respondiera ante el Papa. A la noche siguiente de recibir la noticia, el Padre Fernando visitó a Adolana y le dio el Abrazo.

Tras convertirse en Cainita, Adolana garantizó a su sire refugio en la abadía. A su vez éste le enseñó su naturaleza y la Herejía Cainita. La razón por la que había aceptado el Beso quedó más clara unos meses después, cuando Adolana viajó a su antiguo hogar para visitar a su hermano. Las últimas palabras que oyó antes de que le destrozara el cráneo fueron: “¿Algún otro deseo, querido hermano?”

Desde entonces Adolana ha reforzado su control sobre la abadía de las Huelgas y los conventos asociados. Ahora sus ghouls ocupan posiciones elevadas y las tiene esclavizadas mediante mensajes secretos mensuales. Las hijas de la nobleza que se le envían reciben un tratamiento especial. Se convierten en sus servidoras o son sometidas a las visiones religiosas que inspira la Dementación. Antes de ser devueltas a sus hogares reciben instrucciones de informar a Adolana de todos los acontecimientos que ocurran bajo el techo de sus padres o maridos, haciendo así que Adolana esté mejor informada sobre los asuntos de los grandes y poderosos que muchos nobles.

Adolana es una mujer pálida de unos veinte años. Es baja y delgada, siempre vestida con el hábito de la orden cisterciense. Su rostro tiene rasgos redondeados y una nariz respingona que le da un aire de simpatía. A menudo actúa de manera seria y devota, y de repente, mira a su interlocutor con una sonrisa pícaro y taimada, como si estuviera a punto de cometer una travesura.

Clan: Malkavian.

Sire: Fernando de Astorga.

Naturaleza/Conducta: Bellaca/Arquitecta.

Generación: 8ª

Abrazo: 1187

Edad aparente: Principios de los veinte.

Atributos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 3; Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 3; Percepción 4, Inteligencia 2, Astucia 3

Habilidades: Alerta 2, Empatía 3, Expresión 3, Liderazgo 2, Subterfugio 4; Comercio 2, Etiqueta 2, Interpretación 1, Pericias 2; Academicismo 1, Ciencia 1, Lingüística 2, Medicina 1, Ocultismo 2, Política 4, Teología 3

Disciplinas: Auspex 2, Dementación 4, Ofuscación 3

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 4, Criados 5, Influencia 3, Rebaño 4, Recursos 3

Virtudes: Conciencia 1, Autocontrol 4, Coraje 4

Camino: Cielo 5

Fuerza de Voluntad: 6

Nota: El Trastorno de Adola se manifiesta en una compulsión manipuladora, tratando de que la gente la obedezca. Si alguien cumple sus deseos, todo irá bien, pero si la desaira, se llenará de rencor, y dependiendo de su humor, puede simplemente despedirlo o tratar de destruirlo.

FILOMENO RIVEIRO, PRÍNCIPE DE BRAGÀ

En vida Filomeno era un practicante de la magia, un liberto griego que se había unido al Culto de Mercurio en la Antigua Roma. A menudo acompañaba a las legiones romanas para ayudarlas a combatir a los pueblos bárbaros y salvajes de las fronteras del imperio, buscando antiguos artefactos y lugares de poder que añadir al culto.

Junto a otros magos del Culto de Mercurio acompañó al general Julio César en la conquista de las Galias. Tras capturar y torturar a varios de los druidas galos, descubrieron la existencia de un antiguo laberinto donde los druidas realizaban sacrificios, y que contenía un gran poder. Los magos de Mercurio sospechaban que se trataba de una antigua fuente de sabiduría de la que bebían los druidas de la Galia al ser iniciados, y decidieron apoderarse de ella. Tras varios años encontraron una entrada al laberinto en las profundidades de un antiguo pozo.

Filomeno apenas recuerda nada de aquel descenso. El laberinto había sido construido con pesadillas de locura. Los magos desaparecieron uno tras otro y a pesar de su poder se perdieron. Solo y enloquecido, Filomeno recorrió aquellos túneles que parecían el interior de un ser vivo, aullando mientras su mente se hacía pedazos. Criaturas sin nombre lo atraparon y lo desnudaron en cuerpo y alma. Cayó durante lo que le pareció una eternidad, siendo desgarrado por mil anzuelos en mil direcciones distintas y finalmente despertó.

Filomeno había renacido y cambiado. Su mente había sido reordenada, y a su sed de conocimiento se añadió otra sed inevitable por la sangre de los sacrificios. Aprendió entre los druidas y finalmente regresó a Roma, donde pasó los siguientes siglos estudiando y desarrollando los poderes de su sangre. Aunque algunos Cainitas lo temían, otros acudieron a él en busca de su poder.

La caída de Roma llevó a Filomeno a viajar otra vez por el mundo, acompañando a los visigodos que habían saqueado la ciudad. Fue durante este viaje que supo la existencia de Yzebel, una anciana del clan Brujah, y de sus poderes de videncia. A partir de su propio

saber supo que Yzebel estaba en posesión de un antiguo artefacto de la desaparecida Cartago, y ansió apoderarse de él.

Ayudó a los enemigos de Yzebel contra la anciana, y utilizó su propio poder para distraer su atención. Cuando la guerra terminó, Filomeno se adentró en el santuario de la anciana derrotada y encontró un pozo familiar, donde se encontraba el antiguo artefacto que buscaba, una cabeza de granito de uno de los dioses de Cartago. Decidió instalarse allí y creó su propio santuario, mientras la ciudad de Braga continuaba creciendo a su alrededor. El artefacto que había encontrado le proporcionaba visión, pero también exigía el sacrificio de inocentes a cambio de sus respuestas.

Durante siglos continuó estudiando, creando en ocasiones progenie que se ocupaba de los asuntos mundanos, y anticipándose a los movimientos de sus enemigos. Los demás Cainitas lo temían, aunque como había ocurrido en Roma, otros acudían a él en busca de su consejo.

Recientemente su paz resultó alterada. Su santuario fue atacado por una de las chiquillas de Yzebel, que estuvo a punto de derrotarle y arrebatarle lo que era suyo, pero consiguió destruirla. Tras despertar de su letargo Filomeno ha comenzado a pensar que quizás sea el momento de cambiar de aires, y está preparando su marcha. Mientras tanto, también se dedica a tratar de desviar la atención del clan Brujah de Portugal, apoyando a sus adversarios.

Aunque Filomeno es un mago hábil, tiene mucho cuidado en sus tratos con el clan Tremere. Reconoce que son herederos del culto de Mercurio, pero tras consultar con su ídolo ha tenido visiones de una traición, por lo que procura mantener a distancia a los Usurpadores, rechazando su aproximación y al mismo tiempo manteniéndolos vigilados.

El Príncipe de Braga es muy reservado, y raras veces se presenta personalmente cuando alguien llega a su dominio, prefiriendo enviar a uno de sus ocasionales chiquillos, criaturas torturadas y apáticas, que no suelen durar mucho tiempo y a través de cuyos ojos ve lo que necesita. Cuando estima necesario aparecer, se viste con largas túnicas de color gris oscuro con adornos plateados. Entonces se muestra como un hombre de unos treinta años, mucho más alto que la media, con la cabeza completamente rasurada, nariz aguileña, ojos pequeños y negros y una actitud de seguridad en sí mismo. Aunque se comporta con la debida cortesía (si no considera que su interlocutor sea digno ni se habría presentado en persona), puede enfurecerse si se le contradice o su invitado no satisface sus expectativas.

Clan: Malkavian.

Sire: Petaniqua.

Naturaleza/Conducta: Monstruo/Autócrata.

Generación: 6ª

Abrazo: Siglo I a.C.

Edad aparente: Unos treinta.

Atributos: Fuerza 4, Destreza 5, Resistencia 4; Carisma 3, Manipulación 5, Apariencia 3; Percepción 5, Inteligencia 6, Astucia 6.

Habilidades: Alerta 6, Consciencia 5, Esquivar 3, Expresión 4, Intimidación 4, Liderazgo 3, Subterfugio 3; Armas C.C. 4, Etiqueta 4, Herbolaria 4, Pericias 4, Sigilo 3, Trato con Animales 2; Acade-

micismo 5, Ciencia 3, Investigación 4, Lingüística 4, Ocultismo 6, Política 3, Sabiduría Popular 3.

Disciplinas: Auspex 6, Dementación 5, Dominación 4, Fortaleza 3, Ofuscación 5, Presencia 3, Taumaturgia 5

Sendas Taumatúrgicas: Dominio Elemental 5, Control del Tiempo 4, Movimiento Mental 3

Trasfondos: Contactos 4, Criados 5, Influencia 3, Posición 5, Recursos 5

Virtudes: Convicción 3, Instintos 3, Coraje 3

Camino: Pecado 7

Fuerza de Voluntad: 8

Nota: Filomeno sufre varios trastornos, el principal de ellos es cierta megalomanía. Su uso del ídolo de Yzebel no sólo se cobra su precio en vidas inocentes, sino que además también ha provocado en él cierta paranoia a ser robado, y lagunas de memoria donde el ídolo ha devorado sus recuerdos personales.

La Taumaturgia de Filomeno tiene algunos principios herméticos, aunque se trata más bien de una versión arcaica de la Taumaturgia Tremere.

IRENE, AMANTE AL LÍMITE

Nacida en un barrio humilde de Pamplona, Irene estaba destinada a una vida insignificante y a envejecer rápido. Un día tras otro acompañaba a su padre al mercado donde vendían las telas tejidas durante jornadas extenuantes y teñían con los pigmentos de la mejor calidad y orina hasta alcanzar la calidad que exigían los nobles y burgueses navarros. Irene era una chica asustadiza, pasional y muy voluble, apenas capaz de desenvolverse sin ayuda de su padre. En su mente esperaba que algún día apareciera un príncipe que se fijara en ella y la condujera a su palacio.

Y por casualidad del destino, eso terminó ocurriendo, aunque no fue tal y como ella hubiera imaginado. Roque, el Príncipe Cainita de Pamplona, se sintió atraído por la joven y comenzó a acercarse a ella para alimentarse, noche tras noche, después de que se pusiera el sol. Ella quedó extasiada por el Beso y enamorada del poder y la influencia que veía en el noble Malkavian. Cada día aguardaba su llegada con desesperación.

Su sangre era dulce como la miel, y el Príncipe la atesoró y bebió de ella durante meses, pero ella quería más, quería poseerlo, quería tenerlo para ella, se sentía totalmente desamparada sin su amante vampírico. Roque comenzó a darse cuenta que los sentimientos de Irene se habían vuelto turbios y oscuros, comenzó a ver su aura como una madeja de flores retorciéndose en el barro. El Príncipe decidió distanciarse y espaciar sus visitas, pero aquello precipitó los acontecimientos.

Irene amenazó con quitarse la vida y él no la creyó. Ella comenzó a sentir un vacío y un dolor tan intenso que sólo los cortes que se hacía en los brazos la aliviaban, dirigiendo su atención hacia el dolor. Roque se sintió preocupado y a la vez fascinado por la situación de su amante, y regresó. La relación se volvió más turbia y dependiente que nunca. Ella estaba desesperada. Una noche pelearon una vez más. El Cainita visigodo la amaba, pero no podía dejarse chantajear por una mortal, se marchó y le dio la espalda definitivamente.

Irene intentó quitarse la vida, y Roque regresó para darle el Abrazo.

Desde entonces Irene ha vuelto a repetir su patrón de comportamiento en un ciclo continuado que es muy resistente al cambio y se ha vuelto salvaje y violento. No se da cuenta de que cuanto más trata de aferrarse a su amor, más lo aleja de ella, por lo que se castiga con dolor y automutilaciones. Sus emociones pasan de los celos al éxtasis de la pasión en cuestión de minutos, es inestable, muy voluble y siempre suspicaz y desconfiada, temiendo por encima de todo que la abandonen.

De alguna forma, el Abrazo consiguió romper el afecto que sentía por el Príncipe Roque, y ahora está comenzando a buscar un nuevo amor. La primera noche que se acerca resulta irresistible, atractiva, pasional, tremendamente complaciente e incluso algo agresiva. Sólo cuando la relación comienza a consolidarse comienza a dejar entrever la locura que la perturba y que arruinará la vida de cualquiera que la ame.

Quien la ame se verá sometido a chantajes emocionales, Irene amenazará con quitarse la vida una y otra vez, se herirá con cuchillos, se quemará con brasas. Los pensamientos de autocastigo se activarán en situaciones de gran tensión o conflicto. Nunca intentará hacerle daño a nadie más, ella es el objeto de todo su odio.

Irene es una muchacha joven, muy delgada y pálida, de cabello largo y castaño claro como la miel. Sus ojos negros tienen una mirada vigilante y llena de curiosidad, atenta a todos los que la rodean. Aunque normalmente parece muy callada, cuando alguien le ofrece conversación comienza a hablar con rapidez, tratando de agradar a su interlocutor y tratando de saber más de él. Procura vestir con elegancia, aunque normalmente sólo puede permitirse vestidos sencillos.

Clan: Malkavian.

Sire: Roque de Pamplona.

Naturaleza/Conducta: Penitente/Niña.

Generación: 8ª

Abrazo: 1236

Edad aparente: Casi veinte.

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2; Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 3; Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3

Habilidades: Alerta 2, Empatía 2, Intimidación 2, Subterfugio 3; Armas C.C. 2, Comercio 1, Etiqueta 3, Interpretación 1, Pericias 3, Sigilo 2, Trato con Animales 1; Investigación 1, Ocultismo 1, Política 1, Sabiduría Popular 2

Disciplinas: Auspex 2, Dementación 2, Presencia 4

Trasfondos: Contactos 2, Mentor 3, Recursos 2

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 3

Camino: Humanidad 6

Fuerza de Voluntad: 6

Nota: Irene tiene un Trastorno límite de la personalidad. No hay que banalizarlo o menospreciarlo, es uno de los trastornos más destructivos y que más sufrimiento causa a quien lo padece y su entorno. Como Narrador, para involucrar a Irene en una partida muy dramática y de alto voltaje emocional, lo mejor es mostrar su mejor cara en un principio, y luego ir dejando ver sus problemas

emocionales.

QASIM BEN DABIR AL-HAKIM, EL VIDENTE

Qasim siempre había experimentado visiones. Incluso cuando era niño en un pueblo cerca de Granada podía ver atisbos del futuro y encontrar niños y ganado perdidos. También fue bendecido con una increíble intuición religiosa para alguien tan joven, y sus maestros consideraban que sus dones eran virtuosos. Sin embargo, no dejaba de ser un niño, y cuando recibió la visión de un poderoso imán local mientras cometía adulterio, no comprendió lo que significaba. Sin saber qué hacer les dijo lo que había visto a sus maestros, que con rapidez presentaron acusaciones contra el imán. No obstante, el imán consiguió confundir y burlar al muchacho, y escapó con su posición intacta (aunque no con su reputación). Unos meses después hizo que raptaran a Qasim; después de todo había que tener cuidado con ese don.

Un Malkavian llamado Dabir había pasado por el pueblo de Qasim unos años antes y descubrió el don del niño, pero había decidido no Abrazarlo; ya estaba bastante torturado sin recibir también el don de Marid (el nombre árabe de Malkav). Pero Dabir regresó de sus viajes y escuchó lo que le había ocurrido a Qasim. Sintió que el alma del muchacho le llamaba pidiendo el Abrazo y respondió. Sin consultarlo, Dabir llegó hasta Qasim y lo liberó de sus captores gracias a la sangre de Marid.

El Abrazo no volvió loco a Qasim, pero avivó sus visiones con un poder todavía más oscuro. Mientras que antes sus visiones le habían mostrado maneras de ayudar a los demás, ahora le mostraban los actos depravados de los malvados. Dabir quedó confundido por la reacción de su chiquillo al Abrazo y lo acompañó durante varios años. No pasó mucho tiempo para que la locura de Qasim se manifestase: Cuando localizó el cubil de unos pecadores, un espíritu de guerrero salvaje lo poseyó y destruyó a los impíos en un ataque de rabia.

Qasim recuerda poco de las posesiones frenéticas en las que se rinde a los impulsos del más allá. Dabir creía que su chiquillo estaba despertando el espíritu de Marid, y otros han considerado que la furia de Qasim es la voluntad del propio Alá. A Qasim no le preocupa cuál es el origen concreto de sus visiones y furia, tan sólo que son parte de sus obligaciones con Alá y las sigue.

Dabir dijo adiós a su chiquillo cuando estuvo seguro de que podía encontrar su camino en el mundo, y los sueños de Qasim lo han mantenido vagando. Varios Ashirra lo han encontrado y han utilizado sus dones durante décadas. El sultán Badr de Granada ha empleado a varios secuaces para dirigir al niño monstruo hacia tierras cristianas, donde pueda buscar y destruir a los infieles. Ha provocado algo de daño en la frontera cristiana, pero no siempre de la manera que los demás habían esperado. De hecho, ser cristiano e incluso luchar en nombre de Cristo no califica a alguien como pecador a ojos de Qasim. Son sólo los cristianos que abusan de los niños los que sufren su ira.

A veces Qasim siente que debe volver a Granada. Es muy consciente de que sus supuestos aliados lo han estado utilizando para sus

propios fines y en sus momentos más oscuros desea vengarse por ello. Pero él no es así. Se niega a traicionar su misión por algo tan nimio como la satisfacción personal. De hecho, una poderosa voz lo llama más y más hacia el norte, donde podría encontrar una mayor comprensión de su don. Esta llamada es realizada por el Príncipe Roque de Pamplona, que está listo para ayudarlo a que sus visiones tengan algún sentido.

En estos momentos Qasim ha estado en la taifa de Silves durante décadas, refugiándose en el sótano de una iglesia abandonada. Mientras duerme lo torturan los susurros de los fantasmas cristianos, pero lo considera una penitencia que debe pagar por sus actos. Sus visiones le han enseñado mucho sobre las depravaciones que se cometen en Silves, sobre todo de niños, a manos de mortales y vampiros monstruosos.

Qasim fue Abrazado cuando todavía se encontraba en la transición de niño a hombre y es un muchacho árabe fibroso, algo desnutrido. Viste de forma sencilla, y a veces llega a vestir con harapos para pasar por un mendigo indefenso. Entre su furia salvaje y sus terribles visiones intenta vivir como un buen musulmán, tratando de comprender mejor lo que le ocurre y romper el ciclo de caza y frenesí.

Clan: Malkavian.

Sire: Dabir.

Naturaleza/Conducta: Penitente/Penitente.

Generación: 9ª

Abrazo: 1155.

Edad aparente: Principios de la adolescencia.

Atributos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3; Carisma 4, Manipulación 2, Apariencia 2; Percepción 4, Inteligencia 2, Astucia 4

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 2, Esquivar 4, Fullerías 2, Intimidación 3, Liderazgo 3, Pelea 4; Armas C.C. 4, Sigilo 3, Supervivencia 3; Academicismo 1, Lingüística 2, Ocultismo 1, Sabiduría Popular 3

Disciplinas: Auspex 2, Dementación 4, Fortaleza 2, Ofuscación 3

Trasfondos: Aliados 2, Rebaño 3

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 2, Coraje 3

Camino: Cielo 5

Fuerza de Voluntad: 6

Trastorno: El Trastorno de Qasim se manifiesta como un frenesí de rabia en presencia de quienes maltratan o abusan a los niños. Hasta que derrame sangre no conseguirá controlarse.

ROQUE DE PAMPLONA, PRÍNCIPE DE LOS LOCOS

Los recuerdos de Roque sobre Abrazo son vagos. Era un noble visigodo, que con varios de sus seguidores había intentado una revuelta contra los musulmanes en las montañas del norte. Aunque en principio la victoria parecía segura, se confió demasiado y persiguió a sus enemigos, siendo acorralado y herido. Consiguió escapar a duras penas, y se perdió en los valles de las montañas. Y entonces en una noche de tormenta lo oyó, en medio del trueno y la lluvia.

Al principio parecía que el suelo temblaba, mientras se escuchaba un sonido similar a una estampida. Entre las sombras vio a una

figura astada y con un grito de terror echó a correr, con aquel monstruo pisándole los talones. De repente algo lo alcanzó y embistió por detrás, empujándolo en el aire, y entonces algo le pasó por encima y lo pisoteó con furia. No recuerda mucho más. Sólo despertarse en una cueva, hambriento, con el cadáver de un toro salvaje a sus pies, del que bebió su sangre fría.

Bajo la luna en el cielo vagó por los valles montañosos y finalmente escuchó una llamada en el norte. Se trataba de un grupo de vampiros de la Ordo Enigmatis, un culto Malkavian dedicado a una corrupta forma de iluminación a través de los misterios ocultos. Habían visto lo que le había ocurrido y simplemente le dijeron “El Toro te ha elegido.”

Aprendió mucho con sus compañeros Malkavian, y cuando estuvo preparado, regresó a Navarra, donde aspiraba a recuperar las tierras que habían pertenecido a su familia en vida. Aguardó su momento, y después de varios siglos se convirtió en el Cainita más influyente del reino, después de que sus competidores sucumbieran a las sucesivas guerras y enfrentamientos. El propio Roque tuvo que competir con otros Malkavian, descendientes del Toro, que habían dirigido su locura hacia la Herejía Cainita y los Apóstoles del Tercer Caín, y en silencio combatió su influencia.

El “Príncipe de los Locos” es como una especie de figura paterna para muchos jóvenes Malkavian, que han acudido a él en busca de ayuda y tratando de buscar un medio de coexistir con su locura. Aislado de otros Príncipes por la geografía y la sangre, el Príncipe Malkavian de Pamplona es algo fuera de lo común y en una península dominada por los Lasombra y los “Altos Clanes” es todavía más raro. Sin embargo, Roque gobierna su dominio con sorprendente habilidad y control. Su corte no es ostentosa, y sus consejeros no son aduladores. Suele utilizar a caballeros del clan Toreador como emisarios a otros Príncipes, especialmente en el sur de Francia, lo que ha contribuido a suavizar las relaciones. Sin embargo, varios Cainitas del Clan de la Rosa también han resultado ser sus principales rivales, aspirando a dominar el reino de Navarra.

La verdadera influencia de Roque es secreta. Como uno de los más poderosos miembros de la Ordo Enigmatis, mantiene una influencia sutil sobre los chiquillos de Malkav, llamando en ocasiones a los que se encuentran en apuros y enviándoles una ayuda discreta a través de sus seguidores.

Roque es un hombre maduro, completamente calvo, de enigmáticos ojos de color castaño claro que miran de forma fija y con algo de fastidio a sus interlocutores, como si estuviera pensando en algo. Sus rasgos son delgados y finos, y sus orejas ligeramente aguzadas. Suele vestir con las vestiduras de la nobleza, con ropajes amplios y capas adornadas con broches y camafeos.

Clan: Malkavian.

Sire: El Toro.

Naturaleza/Conducta: Protector/Juez.

Generación: 7ª

Abrazo: 743.

Edad aparente: Mediados de los treinta.

Atributos: Fuerza 4, Destreza 5, Resistencia 4; Carisma 3, Manipulación 5, Apariencia 3; Percepción 6, Inteligencia 4, Astucia 4

Habilidades: Alerta 5, Atletismo 3, Esquivar 3, Expresión 2, Intimidación 4, Liderazgo 4, Subterfugio 3; Armas C.C. 4, Etiqueta 3, Sigilo 4, Supervivencia 3, Trato con Animales 3; Academicismo 2, Investigación 2, Leyes 3, Lingüística 3, Ocultismo 5, Sabiduría Popular 3, Política 4, Senescal 2

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

Trasfondos: Aliados 4, Contactos 5, Criados 3, Influencia 4, Mentor 4, Posición 5, Recursos 3

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 5

Camino: Humanidad 6

Fuerza de Voluntad: 9

Nota: La locura de Roque se manifiesta en una serie de complejas maquinaciones y planes fastidiosos, que muchas veces parecen no tener sentido. Ve en el caos de la península ibérica un augurio del futuro de los descendientes de Caín, y cree que la clave de sobrevivir a ese caos podría encontrarse en medio de los conflictos entre los reinos.

SAMUEL, EL COLECCIONISTA DE RELIQUIAS

Un maristán es un lugar de piedad, un lugar en el que recluir a los enfermos cuando han sido tocados por Alá, el grande, el misericordioso. En sus patios ajardinados se espera que aquéllos cuya mente es irrecuperable envejezcan con tranquilidad, ajenos a las preocupaciones de la gran mayoría de los súbditos del sultán, haciéndose cargo únicamente de los campos y huertos que rodean la casa de curación de Balansiya.

Pero en realidad, un lugar tan cerrado en sí mismo atrajo la atención indeseada de Samuel, un Cainita errabundo de origen judío. Abrazado y protegido por el sultán Abdalá el Sabio, este extraño vampiro se mantiene al margen de las intrigas que dividen la ciudad, siendo un improbable aliado o heredero de su sire.

El trastornado Majnoon afirma ser un cronista de los Cainitas, obsesionado con encontrar y coleccionar huesos, cenizas y objetos pertenecientes a otros antiguos vampiros, especialmente los que han sido reyes o príncipes entre los condenados. Esos huesos y reliquias le proporcionan la paz mental que no encuentra de ningún otro modo ni en ningún otro lugar, salvo entre las tranquilas paredes del maristán.

Uno de sus artículos de colección más preciados es una pluma auténtica del arcángel Miguel de Constantinopla, una enorme pluma blanca de reflejos dorados que esconde en un baúl bajo siete llaves. También dice tener las cenizas de Alexandre de París y trece huesos de hombre lobo.

De un modo inexplicable ha llegado a sus oídos que, en el norte de la península, en territorio cristiano, yace enterrado un antiguo y poderoso Salubri en letargo. Samuel está dispuesto a pagar una buena suma o enseñar sus dones a quien le traiga una reliquia auténtica. Si no lo es, cuando la tenga en sus manos, lo sabrá.

Cada noche, cuando la angustia de su obsesión le sobrepasa (y ocurre bastante a menudo), Samuel realiza extraños rituales con sus reliquias dirigidos a aliviar su ansiedad. Las limpia, las ordena y las

vuelve a limpiar, una a una, durante horas, hasta el amanecer. Cuando mantiene a raya su angustia es un cronista lúcido y capaz cuya sabiduría es muy apreciada para el resto de los Cainitas de Valencia que se atreven a soportar la espera.

En ocasiones, durante las largas noches en que observa a los locos internos del maristán, Samuel siente el deseo de comenzar una nueva colección. Le obsesiona comprender la maldición que lleva en la sangre y quizás, conseguir un ejemplar de todos los hombres y mujeres que son el paradigma de su propia enfermedad. Si emprende esta colección humana es muy posible que tenga que abandonar la seguridad de su refugio para realizar nuevas adquisiciones por sí mismo.

Samuel es un hombre adulto, de largo cabello, barba y bigote, con ojos grandes y azules y una mirada obsesionada. La verdad es que no suele preocuparse mucho por su aspecto, salvo en las ocasiones en las que consigue algo de lucidez. A menudo viste con sencillas túnicas blancas y camina descalzo. En ocasiones parece que habla solo, gesticulando mientras avanza, o frotándose las manos.

Clan: Malkavian.

Sire: Abdalá el Sabio.

Naturaleza/Conducta: Visionario/Fanático.

Generación: 8ª

Abrazo: 1000.

Edad aparente: Mediada la treintena.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3; Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 2; Percepción 5, Inteligencia 4, Astucia 4

Habilidades: Alerta 5, Esquivar 2, Empatía 3, Expresión 2; Comercio 2, Pericias 3, Sigilo 4, Supervivencia 1; Academicismo 3, Investigación 3, Ocultismo 4, Teología 2

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

Trasfondos: Aliados 2, Criados 1, Mentor 3, Rebaño 3, Recursos 2

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 2, Coraje 3

Camino: Humanidad 6

Fuerza de Voluntad: 6

Nota: El Trastorno de Samuel se manifiesta en una obsesión por el coleccionismo de reliquias. Sin embargo, si alguien se fija descubrirá que existe un extraño patrón en los objetos de colección. Cuando “encuentra una nueva reliquia” (que puede ser cualquier objeto) y le asigna un propietario, es que ha muerto o está a punto de morir. Encontró la pluma del arcángel Miguel en el año 1204, al comienzo de la cruzada de Constantinopla. Encontró las cenizas de Alexandre de París en 1222, cuando fue derrocado como Príncipe y unos años antes de su muerte.

NOSFERATU

Aunque no son muy numerosos, los Nosferatu han pasado desapercibidos durante la mayor parte de la historia de los Cainitas de la península ibérica. Algunos incluso creen que llegaron a la península en tiempos de los visigodos. Sin embargo, se trata de una perspectiva errónea, producto de los prejuicios de quienes evitan o prefieren ignorar a las Ratas de Cloaca.

En verdad, la presencia de los Nosferatu en la península ibérica es mucho más antigua. Según los relatos orales transmitidos dentro

del clan, los Nosferatu ya se encontraban extendidos en las profundidades de valles y montañas antes de la llegada de los romanos, bebiendo la sangre de los pueblos ibéricos. Algunos incluso afirman que el legendario y terrible Gerión podría haber sido incluso un anciano de su clan, uno de los temidos Nictuku...

BAIZA, LA BRUJA DE BAZTÁN

Hasta donde los Nosferatu vascones recuerdan siempre ha existido una “bruja” en las montañas, una especie de sacerdotisa aceptada como autoridad religiosa. Muchos de los Nosferatu de la zona afirman descender de ella y no discuten sus ocasionales peticiones que surgen de las profundidades de las montañas.

La realidad es que la “bruja” ha resultado destruida en varias ocasiones, pero siempre ha sido sustituida por una de las chiquillas que ha preparado para su eventual desaparición, asumiendo el liderazgo de su linaje. En cualquier caso, la actual bruja es Baiza, una mujer nacida entre los primeros agotes, y que se ha dedicado a proteger a su pueblo de las interferencias de otros Cainitas y especialmente de los hombres lobo, que parecen considerarlos un pueblo “maldito.”

Baiza sirvió a su predecesora y aceptó el Abrazo, a cambio de que los Nosferatu protegieran a sus descendientes. Cuando su sire desapareció en un ataque de los hombres lobo, asumió su posición con la aprobación de sus hermanas, dedicándose a proteger a los pueblos del norte de Navarra donde habitan sus descendientes.

La bruja de Baztán también oculta en su dominio a una antigua Lhiannan, un linaje también odiado por los hombres lobo. Baiza y su invitada han realizado un pacto de protección mutua de sus enemigos, y también han intercambiado conocimiento esotérico, conservando muchas antiguas tradiciones y costumbres que se están perdiendo desde la llegada del cristianismo.

Por el momento Baiza y sus aliados paganos se dedican a proteger su territorio de lo que consideran amenazas, procurando ocultarse de los hombres lobo y enviando ocasionalmente instrucciones a los Nosferatu que habitan en el norte de la península ibérica. Aunque no trata mucho con el Príncipe Roque de Pamplona, ambos antiguos mantienen un acuerdo tácito de no interferir en sus asuntos.

La bruja de Baztán siempre aparece envuelta en un manto raído y bajo el velo de la Ofuscación. Bajo sus ropas su cuerpo es esquelético y de un color lechoso y pálido. Su larga cabellera albina enmarca un rostro huesudo y sus ojos desbordan las cuencas oculares como dos enormes orbes sin pupila.

Clan: Nosferatu.

Sire: Hegoa.

Naturaleza/Conducta: Defensora/Solitaria.

Generación: 7ª

Abrazo: 423

Edad aparente: Indeterminada.

Atributos: Fuerza 5, Destreza 3, Resistencia 4; Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 0, Percepción 5, Inteligencia 4, Astucia 6

Habilidades: Alerta 4, Esquivar 3, Intimidación 5, Liderazgo 2, Subterfugio 3; Armas C.C. 2, Herbolaria 5, Sigilo 4, Supervivencia 4, Trato con Animales 5; Investigación 3, Medicina 2, Ocul-

tismo 4, Política 2

Disciplinas: Animalismo 5, Auspex 2, Fortaleza 3, Ofuscación 5, Potencia 2, Taumaturgia 2

Sendas de hechicería: Senda Verde 2

Trasfondos: Aliados 4, Contactos 4, Criados 5, Posición 3, Rebaño 4

Virtudes: Convicción 4, Instintos 3, Coraje 3

Camino: Bestia 7

Fuerza de Voluntad: 6

Nota: La magia de la bruja de Baztán es una hechicería de sangre tradicional, no relacionada con la magia Hermética de los Tremere.

CRISTINA, LA SABIA DE LOS MONTES

Cristina tuvo una vida dura y por eso se convirtió en una mujer dura. La hija mayor de unos campesinos de las granjas de cultivo de los alrededores de la villa de Tortosa, al sur de Cataluña, ella y su familia se acobardaron cuando vinieron los musulmanes. Sin embargo, para su sorpresa sus nuevos gobernantes (a pesar de su nueva religión y sus costumbres extrañas) parecían apreciar la actitud de duro trabajo de los campesinos. Esto no significaba que su vida se volviera más sencilla, sólo que Cristina y su familia sobrevivieron a la invasión y continuaron cultivando la tierra. Como sencillos campesinos cristianos, intentaron hacer lo que pudieron para continuar con sus vidas sencillas. Con el tiempo, Cristina se casó con un hombre fuerte y trabajador, y dio a luz niños fuertes y trabajadores que a su vez tuvieron sus propios hijos. Cristina vivió su vida sencilla sin quejas ni rencores.

Pero cuando una enfermedad que debilitó su cuerpo pudo con ella sintió algo nuevo: amargura. Mientras yacía en su lecho, enferma, libre de la lucha diaria por la supervivencia por primera vez en su vida, miró atrás. Para su horror, no encontró nada de valor, nada que hiciera que su esfuerzo incesante valiera la pena. Como la tierra de la que había surgido, como la tierra que había pasado su vida trabajando y a la que pronto volvería, se había limitado a existir. No era bastante. Maldijo al Dios que había adorado por condenarla a una existencia tan irrelevante.

Quizá Dios la estaba escuchando, porque mientras se estaba muriendo vio una figura deforme que se inclinaba hacia ella. La criatura cayó sobre ella en un movimiento rápido y le chupó la sangre con ansia. Apenas consciente, la arrastró a las afueras de la aldea y la Abrazó, dejándola delirante y medio loca en un lugar lleno de ruinas romanas. A la noche siguiente despertó con un hambre terrible: encontró un cerdo aterrado y un libro con una encuadernación muy elaborada en las ruinas. Para su horror inicial, se abalanzó sin poder evitarlo sobre la garganta del animal y chupó con avidez su sangre.

Durante los meses siguientes comenzó a comprender su nueva condición y lo que necesitaba. Prefirió no alimentarse de mortales, pero no se oponía a ello si surgía la necesidad. Siempre llevaba el libro (que no podía leer) con ella, preguntándose qué significaba.

Pronto lo averiguó. Fue perseguida por un atacante desconocido que cayó sobre ella una noche que se alimentaba. Luchando con una fuerza nacida de la desesperación y su determinación a sobrevivir,

huyó. La figura, bastante herida, la siguió y la dirigió hacia el sur, hacia Valencia, donde Cristina se encontró con varios Nosferatu que habitaban en las montañas. Le explicaron que su sire era un Cainita estimado de los cristianos de su clan, que había recuperado un libro que había sido robado; posiblemente su perseguidor fuera un servidor del ladrón.

Los Mutasharidin, como se llamaban a sí mismos los Nosferatu musulmanes, la acogieron entre ellos. No necesitó aprender cómo sobrevivir, ya lo había aprendido sola. Sin embargo, sí que la enseñaron a leer. Quedó aturdida y pasó muchos meses devorando libros en las bibliotecas de los Nosferatu. Por primera vez, leyendo historia, filosofía y ciencia, sintió que podía descubrir alguna conexión con la humanidad, algún propósito para su existencia. Cristiana viajó para ampliar la biblioteca de su clan, buscando textos raros y libros antiguos.

Viajó mucho y se convirtió en una Cainita reconocida entre su clan, tanto entre cristianos como entre musulmanes, transportando mensajes y libros entre Valencia y Cataluña. Cuando los cristianos comenzaron a avanzar hacia Valencia, Cristina avisó a los Mutasharidin y comenzó un contrabando encubierto con el apoyo secreto de la hechicera Assamita Nazirah, que se refugió en Granada.

La llegada del sultán Abdalá al poder ha tranquilizado algo los temores de Cristina y los Mutasharidin. Sin embargo, temiendo lo peor, creen que sólo es cuestión de tiempo que los cristianos comiencen a incumplir los tratados de capitulación. Por lo menos tienen más tiempo, pero continúan trasladando sus bibliotecas de saber musulmán a Granada. Cristina también dispone de varios refugios secundarios en la ruta entre ambas ciudades.

En cualquier caso, Cristina por fin ha conseguido una existencia que cree que merece la pena vivir. Aprender a leer ha sido la experiencia más grande de su vida. Haría lo que fuera para proteger los libros y prefiere la compañía de los libros a la de la mayoría de los Cainitas o mortales. No tiene ningún escrúpulo en robar libros y matar a quien se cruce en su camino. No le preocupan las estúpidas religiones de los mortales y cree que los Cainitas que buscan respuestas a sus nuevas vidas en los libros sagrados son necios.

Cristina es una anciana arrugada con manos y pies ásperos y una cara con muchas arrugas. La mayor parte del tiempo tiene el color de la tierra, como resultado de sus constantes viajes. Viste con ropas de campesina.

Clan: Nosferatu.

Sire: Domenec.

Naturaleza/Conducta: Protectora/Superviviente.

Generación: 10^a

Abrazo: 849.

Edad aparente: Indeterminada.

Atributos: Fuerza 5, Destreza 3, Resistencia 5; Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 0; Percepción 5, Inteligencia 3, Astucia 4.

Habilidades: Alerta 4, Atletismo 2, Esquivar 4, Fullerías 5, Lide-razgo 3, Pelea 4, Subterfugio 5; Armas C.C. 1, Pericias 3, Sigilo 5, Supervivencia 5, Trato con Animales 5; Lingüística 3, Ocultismo 2, Sabiduría Popular 5.

Disciplinas: Animalismo 5, Auspex 2, Fortaleza 3, Ofuscación 5,

Potencia 3, Presencia 1

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 3, Recursos 1, Posición 2.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 5, Coraje 4

Camino: Humanidad 6

Fuerza de Voluntad: 9

HAMAD AL-BADAJOZI, EL INGENIERO

Nacido de esclavos que trabajaban en las grandes canteras cerca de Badajoz hacia el año 890, Hamad creció esperando seguir los pasos de sus padres. Pero como niño se convirtió en el favorito de uno de los arquitectos del califato que venían a inspeccionar la piedra. Terminó trabajando como aprendiz del anciano, así como siendo su amante.

Hamad demostró tener tanto talento para las matemáticas y la ingeniería que se había ganado su libertad antes de cumplir los treinta años. Cuando tenía cuarenta se encontraba al cargo de la restauración del enorme sistema de catacumbas y alcantarillas de Córdoba. Fue en ese momento cuando el talento de Hamad llegó a oídos de los Capadocios y Nosferatu residentes en la ciudad, muchos de los cuales habían sufrido las consecuencias de las inundaciones y derrumbes provocados por el mal mantenimiento de las estructuras subterráneas de época romana. Al ver que el joven ingeniero era hábil, honrado y diligente, que llevaba a cabo la restauración lo mejor que sabía y sin usar materiales de segunda calidad y sin embolsarse la diferencia como harían los corruptos, utilizaron su influencia para asegurarse de que la carrera de Hamad tuviera un gran éxito.

Sin embargo, la construcción no es un trabajo seguro y unos años después, cuando se encontraba en las profundidades de un túnel de las alcantarillas de la ciudad vieja de Córdoba, hubo un derrumbe que atrapó a Hamad. Al caer la tarde sus obreros consiguieron sacarlo, pero sus lesiones eran tan graves que su muerte era sólo una cuestión de tiempo. Rufina, una de las antiguas Nosferatu de Córdoba, decidió que las habilidades de Hamad no debían perderse y le dio el Abrazo.

Al principio su nueva condición lo asustó y desanimó, pero al final aceptó su naturaleza, ayudado por el conocimiento que adquirió de otros Cainitas sobre construcción y arquitectura, y las posibilidades que se abrían ante él en el mundo subterráneo de su nuevo clan.

Aunque se preocupa poco por las religiones o las guerras entre los mortales, Hamad ha encontrado empleo constante construyendo en secreto y fortificando refugios para los Cainitas de los reinos ibéricos. Las ganancias que ha conseguido a través de ellos van a parar a su biblioteca de manuales romanos y árabes, y le permiten acceder a los mejores materiales para su trabajo. Cultiva contactos que pueden ayudarlo a aumentar su colección, y Salah ben Qaboos, un Seguidor de Set, ha demostrado ser un intermediario especialmente útil.

Sin embargo, Hamad no ha abandonado del todo el mundo mortal y todavía juega algún pequeño papel impulsando y apoyando la construcción de grandes edificios. Cualquier proyecto arquitectónico lo atrae como las moscas a la miel. Sus habilidades también le han dado la bienvenida entre el clan Toreador. Recientemente, Mane Henriques, sultán Toreador de Jaén, lo atrajo a su ciudad con

ALIADOS Y ANTAGONISTAS

la ambiciosa tarea de diseñar una ciudadela subterránea para proteger su enorme colección de arte y literatura. Sin embargo, con su trabajo aún por terminar, la ciudad ha sido asediada por los cristianos. El sultán de Jaén confía en que la fortaleza de la ciudad resista, pero Hamad no está tan seguro, pues todavía quedan muchas obras por concluir, y ya ha preparado varias rutas de huida por si la situación se tuerce.

Hamad siempre tuvo una complexión robusta, un legado de su niñez en la cantera y los años trabajando como constructor. Después de su Abrazo, sus músculos se abultaron, sus brazos llegaron casi hasta el suelo y sus hombros se volvieron tan prominentes, que casi parece un jorobado. Por eso, a pesar de tener una estatura media, en realidad parece más pequeño. Su piel es gris como el granito, se encuentra desprovista de pelo y le permite esconderse con bastante habilidad en túneles y catacumbas.

Clan: Nosferatu.

Sire: Rufina.

Naturaleza/Conducta: Solitario/Vanguardista.

Generación: 8ª

Abrazo: 934

Edad aparente: Mediados los cuarenta.

Atributos: Fuerza 5, Destreza 2, Resistencia 3; Carisma 1, Manipulación 2, Apariencia 0; Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 2

Habilidades: Alerta 4, Esquivar 3, Pelea 2, Subterfugio 2; Pericias 5, Sigilo 2, Supervivencia 3; Academicismo 3, Ciencias 2, Lingüística 3, Sabiduría Popular 1, Senescal 2

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

Trasfondos: Contactos 4, Posición 2, Rebaño 3

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 3

Camino: Humanidad 5

Fuerza de Voluntad: 6

HAZUAL, ENIGMA DE TOLEDO

Hazual nació en Oriente Medio varios siglos antes del nacimiento de Cristo. Era hijo de una familia de mercaderes, que transportaban diversos bienes por las rutas comerciales de la zona. Sin embargo, en una ocasión encontraron unas antiguas ruinas y decidieron buscar tesoros ocultos. No fue una buena idea, pues aquél era el lugar de descanso de un anciano Nosferatu.

Sólo Hazual sobrevivió, ofreciendo su servidumbre a cambio su vida. Finalmente, su sire lo dejó marchar, y Hazual comenzó a labrarse su propio camino. Contactó con otros Nosferatu y juntos establecieron una telaraña de información y ayuda mutua que se extendía a través del Imperio Romano e incluso más allá. Hazual se convirtió en un respetado antiguo, manteniendo correspondencia con sus congéneres.

Hacia finales del siglo XI Hazual recibió a un ghoul de su clan procedente de Génova, que le advertía que los cristianos de Europa estaban preparando una expedición militar para recuperar Tierra Santa. Los Nosferatu genoveses también le ofrecían refugio hasta que el conflicto hubiera pasado. Deseoso de visitar Europa, Hazual aceptó, y acompañó al ghoul de regreso a Génova, donde descubrió

que la colonia Nosferatu había sido destruida.

Hazual investigó lo que había ocurrido, y las señales que encontró le resultaron aterradoras, viendo la mano de los Nictuku. Asustado, huyó acompañado del ghoul que le había advertido, y se refugiaron en Toledo, donde fueron bien recibidos por los Nosferatu de la ciudad, y les advirtieron de lo que les había ocurrido a sus compañeros genoveses. Durante esta época dio el Abrazo a Dondinni, el ghoul que le había acompañado fielmente, y lo envió de regreso a Génova, para que vigilara la ciudad y regresara ante la mínima señal de peligro.

Debido a su antigüedad y sabiduría, Hazual se ha convertido en el líder de los Nosferatu de Toledo, ayudándolos en su búsqueda de información. Muy pocos Cainitas fuera de su propio clan conocen su presencia en la ciudad, e incluso algunos ignoran que lo están sirviendo. Con la ayuda de los Nosferatu está construyendo una fortaleza y refugio excavando en las profundidades de la ciudad, ante la posibilidad de que aparezcan los Nictuku.

Más allá de su propio clan, Hazual mantiene sus propios contactos. Durante la caída de Roma mantuvo correspondencia con varios antiguos Cainitas del Imperio Romano, uniéndose a la secta conocida como Inconnu. Por esta razón procura mantener sus asuntos en privado, e interferir lo menos posible en las intrigas de los demás Cainitas de la ciudad, salvo cuando amenazan sus propios planes.

Un hombre de 1,70 m, extremadamente delgado y esquelético, con su piel traslúcida y blanquecina. Su rostro anguloso carece de orejas y sus ojos son ciegos y lechosos como los de un pez abisal. Normalmente sólo se cubre con un raído taparrabos, buceando en los túneles inundados de su refugio, pero cuando reposa en tierra firme, se cubre con un hábito de monje. También dispone de un cofre de ropa renovada para sus ocasionales salidas y viajes. A veces habla solo cuando se encuentra en su refugio, una forma de desahogarse, pero cuando habla con alguien muestra una locuacidad sorprendente. Prefiere la compañía de los mortales a los Cainitas, y en ocasiones se detiene a hablar con alguien al azar, simplemente para disfrutar de la compañía.

Clan: Nosferatu.

Sire: Illuyankas.

Naturaleza/Conducta: Arquitecto/Caballeroso.

Generación: 5ª

Abrazo: Siglo V a.C.

Edad aparente: Mediados los veinte.

Atributos: Fuerza 5, Destreza 6, Resistencia 6; Carisma 5, Manipulación 6, Apariencia 0; Percepción 7, Inteligencia 7, Astucia 7

Habilidades: Alerta 6, Esquivar 5, Empatía 3, Expresión 3 Intimidación 4, Liderazgo 3; Armas C.C. 4, Comercio 4, Herbalismo 3, Sigilo 5, Supervivencia 4; Academicismo 4, Investigación 6, Lingüística 4, Ocultismo 5, Política 4, Senescal 3

Disciplinas: Animalismo 6, Auspex 3, Celeridad 3, Dominación 3, Fortaleza 4, Ofuscación 6, Potencia 5, Taumaturgia 2

Sendas de hechicería: Control Atmosférico 2

Trasfondos: Aliados 4, Contactos 5, Influencia 3, Posición 4, Recursos 3

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 5

Camino: Humanidad 7

Fuerza de Voluntad: 8

PETROLINA, PRÍNCIPE DE ÉVORA

Antonina era la hija de unos aristócratas de la ciudad romana de Ebora durante la época del emperador Tiberio. Tuvo una infancia feliz y se casó con un marido que la quería. Su felicidad pareció completa cuando supo que iba a tener un hijo. Sin embargo, el parto fue difícil y costoso, y la consumió completamente. Los médicos le dijeron que se despidiera de sus seres queridos.

Entre ellos se encontraba una antigua y desconocida pariente que le preguntó si le gustaría ver crecer a su hijo, y ella le respondió que más que nada en el mundo. Entonces la mujer le respondió que podría concederle ese deseo, pero tendría que renunciar a su cuerpo y a su antigua vida. Sin saber muy bien qué le estaban ofreciendo, aceptó.

El Abrazo la deformó por completo, y al principio se sintió horrorizada en su nuevo cuerpo. Sin embargo, su Mater la tranquilizó de forma pragmática y le enseñó todo lo necesario para sobrevivir. Unos meses después visitó la magnífica villa de su marido, y pudo comprobar que su hijo crecía sano, al cuidado de su abuela y unas matronas. Su marido estaba desconsolado, pero haciéndose pasar por un espíritu, Antonina le dio ánimos, afirmando que los dioses la habían bendecido y que velaba por su familia desde el más allá, entre los lares y penates.

Entre los Nosferatu, Antonina tomó el nombre de Petrolina, debido a su piel gris y áspera, y con su conocimiento de la sociedad romana aportó mucho a su linaje. Con el tiempo dirigió a varios de sus hermanos de sangre, pero siempre se negó a conceder el Abrazo. Desde la distancia veló por su familia, y se ocupó de desviar la atención de los vampiros sobre ella.

Petrolina se convirtió en la más influyente de los Nosferatu de Lusitania. Su educación le proporcionaba una gran ventaja, tejiendo una red de información e influencias sobre la mayor parte del oeste de la península ibérica, manteniendo contacto con otros Nosferatu del resto de la península e incluso de otros lugares del Imperio Romano. Utilizó juiciosamente su poder, reinando de manera indiscutible en los subterráneos de Ebora y mostrando a los Cainitas de la superficie que era una aliada valiosa.

Se convirtió al cristianismo en el siglo IV, siguiendo el ejemplo de sus descendientes mortales, y con la caída del Imperio Romano estuvo en letargo durante un tiempo, hasta que un Nosferatu la despertó, alertándola del peligro de la invasión musulmana sobre su familia. Petrolina se presentó ante los Ashirra que habían conquistado la ciudad, y tomó medidas para evitar que sus descendientes mortales recibieran daño.

Los cristianos recuperaron Évora en el año 1165 y muchos Ashirra huyeron, aunque otros permanecieron en la ciudad. Debido a su edad y su posición neutral, Petrolina fue aceptada como Príncipe entre las distintas facciones de no muertos de la ciudad. Petrolina ha convertido su dominio en un refugio, habiendo aceptado a varios Ashirra que huyen del avance de la reconquista, aunque se encuentra preocupada por los inquietantes rumores que llegan desde Silves.

Petrolina tenía unos veinte años cuando fue Abrazada. Es una mujer pequeña y muy delgada, y toda su piel es gris, áspera y rugosa. Sus incisivos reposan afilados sobre su labio inferior. Sin embargo, en medio de su rostro huesudo, que ha perdido la nariz y las orejas, destacan dos ojos marrones, serenos y hermosos. Su voz es suave y amable, pero suele adoptar una actitud serena y firme cuando se encuentra en su corte, vistiendo con largas túnicas y velos que ocultan su rostro.

Clan: Nosferatu.

Sire: Mater Antonia.

Naturaleza/Conducta: Protectora/Juez.

Generación: 7ª

Abrazo: Hacia el 70.

Edad aparente: Poco más de veinte.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3; Carisma 5, Manipulación 3, Apariencia 0; Percepción 5, Inteligencia 4, Astucia 6

Habilidades: Alerta 3, Empatía 4, Esquivar 2, Intimidación 2, Liderazgo 2; Etiqueta 3, Interpretación 3, Pericias 2, Sigilo 4, Trato con Animales 2; Academicismo 3, Investigación 2, Lingüística 3, Ocultismo 2, Política 3, Teología 1

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

Trasfondos: Aliados 4, Contactos 3, Criados 3, Influencia 2, Posición 5, Recursos 2

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 4, Coraje 3

Camino: Humanidad 6

Fuerza de Voluntad: 7

RAVNOS

Desde las noches romanas los Ravnos han sido visitantes ocasionales de la península ibérica, siguiendo las rutas comerciales del Mediterráneo. Durante mucho tiempo los comerciantes Alejandrinos de Egipto fueron el rostro más conocido del clan, tomando chiquillos y servidores entre los comerciantes de los puertos hispanos. En los siglos siguientes llegarían visitantes de otros linajes del clan, como los Phaedimitas de la Galia o los Sibaritas de Italia, pero su presencia era en gran parte marginal en medio de la sociedad Cainita.

Esta situación se ha mantenido a lo largo de los siglos hasta que durante la caída del Imperio Romano una rama escindida de los Sibaritas buscó refugio en la península ibérica. Los Yoryari, como se hacen llamar, son una presencia habitual en los puertos de los reinos ibéricos, y muy especialmente en Portugal. No suelen buscar poder político, prefiriendo mantenerse al margen de las intrigas de los demás clanes, y varios Príncipes han tenido problemas a la hora de tratar de imponer su autoridad sobre ellos. La mayoría de los Yoryari suelen permanecer al margen de las intrigas de otros clanes, y varios llevan una existencia nómada, buscando libertad en los mares a través del comercio y la piratería o uniéndose a otros Cainitas descontentos, como los Furores.

CARMENITA, FUNDADORA DE LOS YORYARI

Nicóstrata nació en Nápoles, hija de unos libertos griegos, en el siglo II. Al ser una hija única y hermosa, sus padres la colmaron de cuidados y se sacrificaron porque no le faltara nada. Aunque creció mimada, ella sentía un genuino afecto por sus padres, y no quería decepcionarlos. Por desgracia, los dos murieron durante un brote de cólera, y ella fue la única superviviente de su familia.

Obligada a buscar sustento, primero intentó buscar un pretendiente digno que mantuviera su estilo de vida, pero se encontró con un vividor, que dilapidó su fortuna y un día desapareció dejándola llena de deudas. Burlada y decepcionada, Nicóstrata aprendió la lección y tras vender todo lo que tenía y contentar a algunos acreedores especialmente amenazadores, desapareció al igual que su esposo.

Unos años después reapareció en Roma como una adivina llamada Carmenita, que también asistía en los partos y recetaba filtros y pociones de amor. Muchos clientes acudían a ella atraídos por su belleza, y ella complementaba sus servicios espirituales como adivina con otros más carnales. Consiguió cierta fama en los bajos fondos de la ciudad, y ganó suficiente dinero para volver a satisfacer sus caprichos.

Una noche un lujoso palanquín se detuvo ante su puerta, y un esclavo bien vestido le dijo que su amo el emperador la aguardaba en su palacio para conocer su talento. Carmenita se mostró sorprendida, pero aceptó, especialmente después de que el esclavo le ofreciera una bolsa llena de plata. Sin embargo, a medida que se acercaban a su destino, Carmenita se dio cuenta que no iban al palacio imperial, sino a una lujosa mansión.

Allí se encontró con una fiesta decadente llena de ricos ociosos, presidida por un hombre vestido con la púrpura imperial, aunque Carmenita se dio cuenta de inmediato que no era el emperador. Se inclinó educadamente y le preguntó qué deseaba de su servidora. Durante toda la noche los dos jugaron, bailó para el emperador y le leyó la fortuna, afirmando que tendría una vida larga, lo que provocó carcajadas en la sala. Finalmente, el emperador terminó haciéndole una serie de preguntas imposibles y ella respondiendo con su ingenio:

- ¿De qué llenarías un ánfora vacía para que pese menos? De agujeros.

- ¿Quién es el que se presenta a pie y a caballo? El que monta un caballo tan pequeño que le llegan los pies al suelo.

- ¿Qué es lo que está muerto y vivo a la vez?

Carmenita dudó, y en ese momento le pareció que estaba viendo un esqueleto vestido con la púrpura imperial. Mordiéndose el labio y resistiendo el miedo de su interior respiró profundamente y respondió:

- El emperador.

Como si fuera una señal, el emperador se abalanzó sobre ella y la mordió en el cuello, y todos los cortesanos se levantaron y bebieron su sangre.

Durante los siglos siguientes Carmenita pasó a formar parte de los Ravnos Sibaritas, disfrutando de todo tipo de placeres y parti-

cipando en ocasiones de la diablerie como parte de las ceremonias decadentes de su linaje. Observó cómo las élites romanas derrochaban sus recursos en todo tipo de vicios, y cómo el Imperio Romano se pudría por dentro. La llegada de los visigodos en el año 410 fue a la vez un cataclismo y una liberación. Los Ravnos Sibaritas cayeron entre las llamas o huyeron. Carmenita se encontraba entre los supervivientes, y viajó hasta los límites del imperio, asentándose en la ciudad de Olissipo y cayendo en letargo.

Cuando despertó, el mundo había cambiado a su alrededor, pero se encontraba más descansada, más libre, sin la presión de su sire y sus compañeros. De hecho, cuando uno de ellos la visitó siglos después, lo destruyó sin miramientos, considerándolo un testigo inoportuno del pasado decadente que había dejado atrás. En lugar de seguir revolcándose en los vicios sin más objetivo que el placer egoísta, Carmenita se sentía como portadora del cambio que había visto en Roma. Cuando algo se estancaba como la sociedad romana era necesario destruirlo, y muy especialmente los antiguos Cainitas que sólo generaban estancamiento y dejaban que la podredumbre y la corrupción se acumularan a su alrededor. Carmenita y sus seguidores debían romper los ciclos agotados, y traer el cambio y la libertad a quienes se aferraban a una vida sin salida.

En los siglos siguientes Carmenita siguió viviendo en Lisboa, aunque creó una prole de seguidores que se extendieron por la península y más allá. Tomaron el nombre de "Ioriari" un nombre ficticio que adoptó Carmenita durante la época islámica, haciéndose pasar por una princesa Omeya con dones de adivina. Entre los Ashirra de la ciudad gozó de cierta fama tanto por sus fiestas como por sus negocios de contrabando, que le permitían traer los mejores esclavos y productos exóticos, gracias a las actividades de piratería de varios de sus descendientes.

Carmenita ha asumido diversas identidades a lo largo del tiempo, tanto entre los Cainitas como entre los mortales. En estas noches vuelve a utilizar el nombre de Carmenita, y a menudo afirma que en vida fue hija del emperador Calígula. Algunos de los vampiros de Lisboa hasta la creen.

En la sociedad de los Cainitas, a menudo actúa como si la autoridad del Príncipe no fuera con ella, y tiene suficiente poder para salirse con la suya, pues como mínimo podría poner en graves apuros a quien intente desafiarla, tanto personalmente como con ayuda de sus chiquillos. Simplemente se dedica a sus asuntos y deja a los demás vampiros con los suyos, aunque a menudo ha sido cortejada para que participe en una u otra conspiración, y a veces hasta ha aceptado cuando sus intereses coinciden. Sin embargo, sus objetivos secretos a menudo consisten en llevar el cambio a las sociedades estancadas, ya sea la Iglesia que tutela el reino de Portugal, o la sociedad de Altos y Bajos Clanes, gobernada por la tiranía de los antiguos. En los últimos tiempos, ha establecido cierta amistad con el antiguo Galarico, del clan Brujah, y lo ha hecho partícipe de algunos de sus pensamientos de rebelión.

Carmenita es una mujer pequeña y delgada, de piel pálida y cabello negro y liso, largo hasta los hombros y que a menudo se deja suelto. A menudo acentúa su belleza natural con aceites y ornamentos, vistiendo con holgados vestidos rojos y negros. Se mueve con la

gracia de una odalisca y es capaz de asumir diferentes papeles según convenga a la situación. Le encantan los ópalos y los rubíes, que a menudo forman parte de las joyas que luce siempre que puede.

Clan: Ravnos.

Sire: El Emperador Calígula.

Naturaleza/Conducta: Rebelde/Superviviente.

Generación: 7ª

Abrazo: 176

Edad aparente: Casi treinta.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 5, Resistencia 4; Carisma 4, Manipulación 5, Apariencia 5; Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 5

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Esquivar 3, Expresión 4, Liderazgo 2, Subterfugio 5; Armas C.C. 2, Comercio 3, Interpretación 4, Pericias 3, Sigilo 2, Trato con Animales 2; Academicismo 1, Investigación 2, Medicina 2, Ocultismo 3, Sabiduría Popular 4, Política 2

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

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 5, Criados 4, Influencia 2, Posición 1, Rebaño 3, Recursos 5

Virtudes: Convicción 5, Instintos 3, Coraje 4

Camino: Paradoja 8

Fuerza de Voluntad: 8

MARÍA “LA HUNGARESA”, CONDESA PIRATA

María nació en una familia de la nobleza húngara. Desde que era pequeña fue educada para contraer un ventajoso matrimonio con un conde croata con posesiones en la costa dalmata. Cuando llegó el momento, María contrajo matrimonio emocionada, y durante un tiempo fue feliz, con un esposo amante que le dio un hijo. A menudo durante el verano vivían en un puerto fortificado de la costa, y viajaban en un barco por el Mar Adriático.

Pero la vida idílica de María terminó bruscamente, cuando unos piratas musulmanes interceptaron el barco de su esposo. Éste les ofreció pagar un rescate en oro por su vida y la de su familia, pero los piratas lo rechazaron, mataron a todos los que viajaban a bordo del barco y a María la vendieron al harén de un noble en Egipto, pensando en obtener un buen precio.

María soportó estoicamente todas aquellas humillaciones. Se sentía rota por dentro, pero la furia que sentía en su interior la animó a seguir adelante. Se sentía prostituida en el harén, pero poco a poco aprendió árabe y sonsacó la información que necesitaba para poder huir de aquella vida, escurriéndose fuera del palacio de su “esposo” una noche. Un mercader egipcio aceptó sus joyas para llevarla al otro lado del Mediterráneo. Desde el primer momento supo que iba a ser traicionada, pero no se asustó y mantuvo su sangre fría. Actuando de forma implacable se abalanzó sobre el capitán del barco y le puso el cuchillo al cuello, amenazando con arrebatarle la vida si no cumplía su trato. Impresionado por la audacia y coraje de María, aceptó.

Cuando llegó a su hogar en Hungría la aguardaba una nueva traición. El hermano pequeño de su esposo había heredado sus tie-

rras y no la reconocía, ordenando que fuera arrojada de su castillo. Esa misma noche, mientras buscaba cobijo, unos guardias la atacaron y asesinaron.

Pero no murió. El capitán del barco que la había llevado de regreso a Hungría la había seguido a escondidas y la salvó de la muerte mediante el Abrazo. Se sació por primera vez con la sangre de sus asesinos y poco después entraron en el castillo donde había pasado momentos felices en otros tiempos. Se enfrentó a su cuñado y mediante el dolor lo hizo confesar. Él había enviado a aquellos asesinos, y también había sobornado a unos piratas para que acabaran con su hermano y su familia. No se esperaba que María regresara, pero estaba dispuesto a darle todo lo que poseía a cambio de que le perdonara la vida. No hubo perdón.

Poco después, María y los piratas se marchaban, tras haber desvalijado el castillo y prenderle fuego, dejando todo lo que recordaba atrás.

Desde entonces María se dedicó a la piratería con su sire y sus hermanos de sangre. Con el paso del tiempo consiguió convertirse en capitana de su propio barco, “La Furia Carmesí”, y comenzó a viajar en solitario, aunque a menudo regresaba a los puertos del Norte de África, para reencontrarse con su nueva familia. Tras un encontronazo con barcos cruzados en Oriente Medio, el sire de María y varios de sus hermanos fueron destruidos, pero ella consiguió escapar.

Decidió probar suerte en el oeste del Mar Mediterráneo, donde conoció a Pere Sanç, un pirata del clan Lasombra, que hacía tiempo que había abandonado a su sire, el Príncipe de Barcelona, para dedicarse a recorrer los mares. Entre ambos se forjó una amistad y camaradería y con el tiempo decidieron conquistar su propio dominio. Hacía tiempo que las islas Baleares eran un nido de piratas, y cuando oyeron que el rey de Aragón planeaba conquistarlas, se unieron a los cruzados como aves carroñeras. Pere negoció con su hermana de sangre, Mireia Subira, Príncipe de Barcelona, para ser reconocido como gobernante del dominio de Mallorca.

La conquista fue un éxito. El celo de los cruzados eliminó a muchos de los Ashirra de Mallorca, y otros aceptaron a los Cainitas invasores. No hubo muchos problemas para que Pere fuera reconocido como Príncipe, y María se convirtió en su lugarteniente.

Ahora Pere y María planean convertir las Baleares en una nueva base para los piratas Cainitas al oeste del Mediterráneo. Todavía quedan algunos conatos de rebelión que aplastar, y mucho botín que saquear. Han visto lo que puede ganarse acompañando a los cruzados cristianos y planean nuevos ataques contra los dominios costeros de Al-Ándalus llegado el momento.

María es una mujer morena, de rasgos afilados y enormes ojos negros. Lleva su largo cabello negro y rizado, recogido en una coleta, y normalmente prefiere vestirse como un hombre cuando está entre sus compañeros, aunque a veces cede a los atuendos femeninos para mantener la discreción. De todas maneras, cuando está entre sus compañeros suele actuar con mucha más informalidad y de manera extrovertida.

Clan: Ravnos.

Sire: Hizir

ALIADOS Y ANTAGONISTAS

Naturaleza/Conducta: Rebelde/Bellaca

Generación: 9ª

Abrazo: 1099

Edad aparente: Mediados los veinte.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 5, Resistencia 4; Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 3; Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 4

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 4, Liderazgo 3, Pelea 3, Subterfugio 2; Armas C.C. 4, Comercio 2, Etiqueta 2, Pericias 3, Supervivencia 3, Trato con Animales 2; Investigación 2, Medicina 2, Ocultismo 1, Sabiduría Popular 2, Política 2

Disciplinas: Animalismo 3, Dominación 1, Fortaleza 4, Potencia 2, Obtenebración 2, Quimerismo 4

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 3, Posición 3, Rebaño 2, Recursos 4

Virtudes: Convicción 3, Autocontrol 3, Coraje 3

Camino: Pecado 6

Fuerza de Voluntad: 8

SEGUIDORES DE SET

Los Seguidores de Set tienen una presencia reducida en la península ibérica, aunque no siempre ha sido así. En época romana acompañaban habitualmente a los comerciantes que llegaban por el Mediterráneo, y algunos incluso construyeron templos en el sur de la península, reclutando adeptos entre los hispanorromanos atraídos por los misterios de las religiones orientales. Como otros clanes que acechaban a la sombra de Roma, resultaron perjudicados por las invasiones germánicas, pero no tardaron en reclutar nuevos adeptos.

La llegada de los musulmanes también trajo a nuevos Seguidores de Set del norte de África, que revitalizaron la religión del dios oscuro, y de nuevo sus templos se alzaron orgullosos.

Quizás demasiado. La caída del califato de Córdoba en el siglo XI arrastró a muchas Serpientes. Varios clanes culparon a los Seguidores de Set, y los Gangrel de Taifa los atacaron sin piedad, seguidos por los Assamitas que acompañaban a los almorávides y almohades, y que compartían el objetivo de acabar con el culto infiel. La mayoría de los templos ibéricos dedicados al dios oscuro ardieron y sus adoradores huyeron a la oscuridad.

Ahora, mientras Al-Ándalus desaparece, las Serpientes están regresando, utilizando el caos para aprovecharse de la desesperación reinante. Otros miembros del clan acuden ávidos de venganza, dispuestos a destruir todo lo que protegen sus enemigos.

SAATHA EL ESCLAVO

Saatha nació entre la nobleza egipcia en los últimos tiempos de los faraones, durante el reinado de Cleopatra. Su familia había apoyado el ascenso de la reina al trono, prosperando con su favor. Sin embargo, ni siquiera Cleopatra pudo con sus intrigas detener las ambiciones de Roma y finalmente fue derrotada y se suicidó, para no ser llevada por el triunfador Augusto. Cuando se resistió a los conquistadores romanos, la familia de Saatha fue asesinada, y Saatha y sus hermanos vendidos como esclavos. Nunca volvió a verlos.

De una vida lujosa pasó a una existencia miserable, utilizado para el capricho de un senador romano aficionado a los jóvenes

muchachos. Más de una vez pensó en quitarse la vida, pero cuando tomaba el cuchillo entre sus manos sentía demasiado miedo, y terminó aceptando su destino.

Pronto se dio cuenta que más allá de cumplir sus órdenes, los esclavos eran ignorados por sus amos. Saatha consiguió cultivar su propia influencia dentro de la casa de su amo. Comenzó a recoger cotilleos y rumores, al principio inofensivos, pero con el tiempo se dio cuenta de que podía provocar la caída de su señor. No lo hizo, porque eso hubiera supuesto perder su existencia cómoda y un futuro incierto, pero todas las noches pensaba en lo que podía hacer con lo que sabía. Con otros esclavos comenzó a tejer una telaraña de influencias que se solapaba con el fondo de la sociedad romana, intercambiando noticias y venenos.

Una noche fue enviado para complacer a uno de los invitados de su señor, un noble egipcio, que se mostró interesado al conocer a un compatriota y le pidió que le contara su historia. Ambos pasaron la noche hablando, y el desconocido señaló cómo el paso de la existencia lujosa a la esclavitud había abierto los ojos de Saatha al mundo y le había proporcionado más libertad de la que pensaba. Cuando su conversación terminó, lo besó y bebió su sangre.

Saatha fue vendido y llevado de regreso a Egipto, donde fue iniciado en los misterios de Set. Cuando llegó el momento, recibió el Abrazo y regresó a Roma, no como un arrogante noble disfrutando de su renovada libertad, sino como un humilde chico esclavo. Otros Cainitas romanos lo despreciaron, tanto por ser un extranjero como por mantener una fachada de esclavitud, pero Saatha los ignoró, infiltrándose en la casa imperial. Durante siglos observó los vicios y decadencia de los emperadores romanos, y cultivó su propia influencia amenazando la reputación de otros u ocultando sus indiscreciones. Cada dinastía imperial era una nueva cosecha, y ni siquiera se molestaba en influir en la sucesión.

El reinado de Saatha terminó cuando los visigodos saquearon Roma, y como un esclavo viajó a Oriente, buscando otras cortes que parasitar. Disfrutó en el Egipto bizantino, y cuando llegaron los árabes los acompañó hasta Al-Ándalus, donde organizó a los Seguidores de Set de la península antes de regresar a Egipto, donde descansó en letargo un tiempo.

Despertó a mediados del siglo XII, cuando varios de sus descendientes andalusíes pidieron su ayuda, y ha regresado recientemente a Sevilla, donde descubrió que la religión del dios oscuro se encontraba en ruinas. Las Serpientes eran acosadas por los Gangrel y Assamitas, y lo peor de todo, sus enemigos no veían que estaban siendo azuzados por otro culto más peligroso: los Baali, que dirigían el odio de los demás clanes contra los Seguidores de Set para poder ocultarse en las sombras.

Ahora Saatha se encuentra en Sevilla, sumo sacerdote del templo de Set en la ciudad, aunque sabe que la ciudad está condenada. De nuevo se hace pasar por un esclavo, y un vampiro mucho más joven de lo que es. Desde las sombras acecha a los infernalistas, y ya ha acabado con varios, al mismo tiempo que trata de descubrir los nidos Baali de la península y volver la atención de los demás clanes hacia ellos.

Saatha tiene una influencia sutil entre los esclavos y servidores

de Al-Ándalus, varios de los cuales son sus ghouls, actuando como sus ojos y oídos y transmitiéndole información. Otros vampiros, Ashirra y Cainitas, lo desprecian por comportarse como un esclavo, pero no tienen ni idea del alcance de su poder.

Saatha es un muchacho joven que desciende de un linaje egipcio y griego, y que fue preparado para el placer y el entretenimiento. De cabello negro y liso, con rasgos finos y delicados, su mirada oscura habla de deseo prohibido y tentación. Se mueve con la gracia de un bailarín, siempre mostrándose sumiso y obediente mientras calcula sus próximos movimientos para agradar a sus presas. Viste con ropas finas que complementan la belleza de su cuerpo.

Clan: Seguidores de Set

Sire: Jocalo

Naturaleza/Conducta: Vividor/Conformista

Generación: 6ª

Abrazo: Finales del siglo I a.C.

Edad aparente: Adolescencia.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 5, Resistencia 4; Carisma 5, Manipulación 6, Apariencia 5; Percepción 6, Inteligencia 3, Astucia 5

Habilidades: Alerta 4, Atletismo 3, Consciencia 2, Empatía 3, Esquivar 3, Expresión 3, Pelea 2, Subterfugio 5; Armas C.C. 2, Comercio 3, Etiqueta 4, Interpretación 3, Pericias 2, Sigilo 4, Supervivencia 2; Academicismo 2, Investigación 3, Lingüística 5, Medicina 2, Ocultismo 4, Política 3

Disciplinas: Akhu 3, Auspex 4, Celeridad 3, Ofuscación 6, Presencia 4, Serpente 5

Sendas de Akhu: Inmanencia de Set 3, Serpiente Interior 1

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 5, Criados 4, Influencia 4, Rebaño 3

Virtudes: Convicción 4, Autocontrol 3, Coraje 3

Camino: Tifón 7

Fuerza de Voluntad: 7

SALAH BEN QABOOS, EL EMIR ENCADENADO

Salah nació en el año 925 en un próspero clan familiar de mercaderes persas de esclavos en la gran ciudad de Bagdad. Creció rodeado de lujos y mimos hasta convertirse en un joven atractivo, de talento y sumamente arrogante, que no tuvo problemas con su actitud altiva debido a su éxito en el negocio familiar. Conduciendo esclavos desde la costa africana o negociando tratos con el visir de esclavos del califa, la vida de Salah parecía haber sido bendecida por Dios, aportando riqueza y poder a su familia en igual medida. Pero en privado, el talante de Salah como un serio comerciante de carácter juvenil y alegre estallaba en ataques de rabia psicópata, y sus esclavas vivían con miedo a su látigo y su cuchillo. Después de contraer matrimonio, Salah volvió el látigo hacia su esposa y posteriormente hacia sus hijos. Sin embargo, en el año 957 su vida cambió al conocer a un comerciante de Sidón llamado Qaboos ben Achmed en el gran zoco de Bagdad.

Qaboos fascinó a Salah y pronto se mostró dispuesto a ser su amante, sacrificando los beneficios de la organización de expediciones y caravanas de esclavos y gastando toda una fortuna en la

adquisición de antiguos pergaminos y documentos. Al final, Qaboos reveló su verdadera naturaleza a su amante, y como había planeado, Salah lo amó todavía más por eso. El mercader de esclavos renegó de buena gana del Islam, por el que había sentido escasa fe, y abrazó el culto de Set, entregándose por completo a su amo. Salah terminó ganando el premio de convertirse en ghoull y sacerdote para Qaboos, sirviendo como tal durante muchos años antes de que el paso del tiempo le obligara a dejar Bagdad. Dondequiera que fuera, continuó dedicándose al tráfico de esclavos, y su gran habilidad para el comercio aportó riqueza y sangre a los Seguidores de Set.

Al final Qaboos reconoció que su servidor merecía algo más que probar la sangre de Set y Abrazo a Salah. Después de un período de educación y entrenamiento, liberó a su chiquillo para que extendiera el culto del dios oscuro. Los dos habían viajado por Al-Ándalus y habían quedado desolados al encontrar que su fe no había sobrevivido a la llegada de los almorávides. Qaboos afirmó que los fanáticos Ashirra se habían aprovechado de la época de turbulencia para llevar a cabo purgas contra el "idólatra" culto de Set. Por su parte, Salah sabía reconocer un desafío cuando escuchaba hablar a Qaboos y llegó a Sevilla en 1202 lleno de ambición y deseo de destacar.

Salah tiene la intención de utilizar los pecados de los Ashirra contra esa maldita secta. Observa la llegada de los conquistadores cristianos y reconoce la ambición cuando la ve. Hay muchos caballeros y señores, mortales y Cainitas, que con gusto pagarían un precio por recibir más gloria. Catalogando los refugios y debilidades del poder de los Ashirra en Sevilla y otros lugares espera congraciarse con algunos de esos ambiciosos señores. De esta forma planea vengar el culto de Set y extender su fe en los reinos cristianos. Ya ha realizado contactos con algunos Cainitas importantes, entre ellos Lucía Ramírez, del clan Lasombra. Salah está construyendo poco a poco una red de espías a lo largo de Al-Andalus, confiando en los numerosos mercaderes de esclavos que ha dominado. Vende y comercia información con los Ashirra musulmanes, actuando como esperan de un "pagano útil". Mientras tanto, recolecta información para comerciar con sus aliados cristianos cuando llegue el momento. Es muy influyente entre los mercaderes de esclavos afines. A través de su control del suministro de esclavos y el rebaño que representan, ha conseguido mucha influencia en Sevilla, Córdoba y los reinos de Taifa.

Salah pocas veces duerme en un solo lugar más de unas pocas noches, usando el templo móvil de un comerciante Setita en lugar del refugio fijo preferido por los que se hallan en tierras más seguras. Sus ghouls mueven su cuerpo durmiente entre varios almacenes, naves, y casas, dependiendo de qué lugar esté disponible.

Al mismo tiempo Salah ha contribuido a traer a otras Serpientes a la península, utilizando el tráfico de esclavos a través del estrecho, que espera que contribuyan a sus planes, y preparándose para extender su fe a costa de sus enemigos comunes. El antiguo Saatha le ha ayudado, aunque se encuentra más interesado en atacar a los enemigos del clan, especialmente a los Baali.

Salah es un hombre alto y regio con rasgos aguileños y los hombros anchos de alguien acostumbrado al trabajo, mostrando la imagen de un cortesano refinado, culto y elegante. Su ropa está hecha

de las sedas más finas y el lino más caro, su barba y pelo ungidos con aceites de calidad, y siempre está a la última moda de las grandes ciudades de Oriente. Interpreta con habilidad consumada el papel de proveedor de carne, tratando por igual a sus clientes y víctimas con encanto, ingenio y astucia. Como cualquier vendedor de esclavos es paciente (después de todo, no quiere dañar a la mercancía), pero bajo esta fachada es un megalómano implacable, que se resiste al frenesí cuando se le pone en duda o humilla.

Clan: Seguidores de Set

Sire: Qaboos

Naturaleza/Conducta: Tirano/Protector

Generación: 8ª

Abrazo: 1005

Edad aparente: Principios de los treinta.

Atributos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 3; Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 3; Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 3

Habilidades: Actuar 2, Esquivar 2, Liderazgo 3, Subterfugio 4; Armas C.C. 2, Comercio 4, Equitación 2, Etiqueta 4, Pericias 4, Sigilo 3, Supervivencia 3; Academicismo 3, Lingüística 4, Ocultismo 2, Política 3

Disciplinas: Auspex 1, Ofuscación 4, Potencia 2, Presencia 4, Serpentis 4

Trasfondos: Contactos 4, Influencia 1, Mentor 3, Posición 3, Rebaño 5, Recursos 4

Virtudes: Convicción 4, Instinto 2, Coraje 2

Camino: Sierpe 5

Fuerza de Voluntad: 7

TREMERE

El Clan Tremere se encuentra a ambos lados de la Reconquista; sin embargo, siguiendo las instrucciones de sus superiores y observando los cambios políticos, se han decantado claramente por el bando cristiano, simplemente para estar en una posición de ventaja al lado de los vencedores. El territorio de la península ibérica ofrece grandes oportunidades, pues muchos Cainitas están dispuestos a pactar con los Usurpadores para hacer frente a sus enemigos; la división entre los Cainitas y los Ashirra les ha proporcionado clientes y mecenas que demandan sus servicios, aunque sea mirando hacia otro lado o a regañadientes. Y al mismo tiempo, las capillas del clan prosperan.

Esto no quiere decir que los Tremere estén ausentes de Al-Ándalus. Todo lo contrario. Los Usurpadores que se arriesgan en territorio musulmán lo hacen como soldados en un campo de batalla, buscando antiguos libros y artefactos, y en ocasiones reclutando algún talento meritorio para el clan entre judíos y musulmanes. Su actitud no agrada a los Ashirra, y muchos de ellos atacan a los Tremere nada más verlos. Pero no se encuentran del todo aislados, y mucho menos indefensos, y en ocasiones, algunos vampiros resentidos contra el gobierno de los Ashirra ayudan a los magos Cainitas.

En las últimas décadas el Consejero Tremere de Hispania, Fortún Calderón, fue destruido en la guerra contra la Orden de Hermes, aunque otros miembros del clan creen que se encuentra en letargo, recuperándose de sus heridas. Desde Transilvania todavía

no se ha elegido un sustituto que coordine las principales capillas del clan en la península ibérica, pero Acarisa, la Regente de Toledo, considera que es ella quien debe ocupar la posición como nueva Consejera. Otros Tremere pugnan de manera más o menos precaria por resistir y estabilizar sus fortalezas, mientras que otros vagan de un lado a otro, enfrascados en sus propias búsquedas y proyectos, siguiendo órdenes de sus superiores o por su propio interés.

La guerra contra la Orden de Hermes terminó, o por lo menos se encuentra en un período de tensa tregua mientras los Herméticos y los Tremere se enfrentan a otros enemigos más problemáticos. Por su parte, entre los Usurpadores, los practicantes de las artes herméticas van dejando paso a otro tipo de hechiceros o incluso quienes nunca practicaron el arte de la magia en vida.

ACARISA, REGENTE DE TOLEDO

Acarisa nació en la lejana Constantinopla con el nombre de Eudoxia, en una familia de la nobleza bizantina. Una mujer educada y nada sumisa, tuvo algunos roces con quienes creían poder casarla a conveniencia, pero para Eudoxia sus intenciones eran demasiado evidentes, hasta el punto que descubrió que podía escuchar sus pensamientos. Creyéndose loca, guardó silencio sobre su don, pensando que quizás la acusarían de brujería.

Pero la magia no la abandonó. Con el tiempo comenzó a darse cuenta de que podía “empujar” determinados pensamientos propios para que otros los hicieran suyos, y comenzó a crear una pequeña telaraña de influencias hasta que una noche recibió la visita de una maga de la Casa Tremere, quien la reclutó entre sus filas. Adoptó el nombre hermético de Acarisa, y pronto ascendió en las filas de la Casa, compitiendo con otros magos de la Orden de Hermes, mostrándose firme y orgullosa.

Su futuro en la Casa estaba asegurado, pero tras una visita del Consejero Etrius a la capilla de Tesalónica, se produjo un terrible incidente cuando el Consejero fue atacado por uno de los magos de la capilla. Acarisa se dio cuenta de que se estaba produciendo un enfrentamiento interno en la Casa Tremere que no percibía, y envió discretos mensajes a Etrius para saber más. El Consejero terminó invitándola a Ceoris para hacerla participe de sus descubrimientos y del nuevo proyecto del clan para obtener la inmortalidad. Así supo que la Casa se había convertido en un nido de vampiros, y el Consejero Fortún Calderón se mostró dispuesto a iniciarla en los misterios de los vampiros si le ayudaba en Hispania.

Tras el Abrazo, Acarisa fue enviada a Toledo, para hacerse cargo de la expansión del clan en la ciudad. Aunque recién conquistada por los cristianos, los Tremere fueron rechazados por los Cainitas toledanos, especialmente por el religioso y conservador Arzobispo Onofre, del clan Lasombra. Acarisa no se dejó intimidar, y se instaló en la fortaleza de Alcalá, desde donde comenzó a enviar sutilmente a sus agentes para cultivar sus recursos e influencia en Toledo. La ciudad era prometedora, llena de grandes bibliotecas y con una escuela de traductores en ciernes. También contaba con la presencia de magos Herméticos, con los que Acarisa mantuvo una relación cautelosa y a los que utilizó en ocasiones.

Cuando vio la oportunidad, Acarisa participó con otros clanes

en la caída del Arzobispo Onofre, eliminando de esta manera a su principal opositor y al mismo tiempo obteniendo el favor de otros clanes, lo que le abrió las puertas de Toledo, aunque ha preferido no trasladar su capilla en Alcalá. Es consciente de que los demás Cainitas respetan a los Usurpadores a regañadientes, pero eso no importa.

El enfrentamiento con la Orden de Hermes no sorprendió a Acarisa, que ya tenía a sus agentes dispuestos. Consiguió asesinar a varios magos Herméticos y robar sus bibliotecas, lo que incrementó su poder. La pérdida de varios aprendices no importaba. Sin embargo, la destrucción de su superior Fortún Calderón, el Consejero Tremere de Hispania, la ha llevado a pugnar por su sucesión. Se ha mostrado comunicativa con los Regentes ibéricos, tratando de obtener su apoyo afirmando que deberían ser los Tremere de la península quienes elijan a un sucesor, pero por el momento ha recibido evasivas ante el temor de que a la capilla de Ceoris le moleste semejante iniciativa. Sin embargo, Acarisa cree que como Regente de Toledo y con su poder personal, es quien se encuentra mejor situada para convertirse en la nueva Consejera de su clan.

Acarisa es una mujer pequeña y delgada, de rostro pálido y fino, enmarcado por largo cabello negro y liso; le gusta vestir como la noble que fue en vida, pero combinándolo con un estilo Hermético. Suele cubrirse con una capa gris oscuro, que llevó durante su iniciación en la Casa Tremere. Siempre se muestra en una posición digna y de fuerza, pero sabe mostrarse amable cuando lo considera necesario, especialmente cuando se trata de asuntos intrascendentes o interlocutores inofensivos.

Clan: Tremere.

Sire: Fortún Calderón.

Naturaleza/Conducta: Autócrata/Caballerosa.

Generación: 6ª

Abrazo: 1067

Edad aparente: Unos treinta.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 4; Carisma 4, Manipulación 5, Apariencia 3; Percepción 4, Inteligencia 4, Astucia 4

Habilidades: Alerta 5, Consciencia 3, Esquivar 3, Empatía 2, Intimidación 3, Liderazgo 4, Subterfugio 2; Armas C.C. 2, Etiqueta 4, Herbalismo 3, Pericias 2, Supervivencia 1; Academicismo 4, Investigación 4, Lingüística 3, Ocultismo 4, Política 3

Disciplinas: Auspex 4, Dominación 3, Fortaleza 2, Presencia 2, Taumaturgia 6

Sendas de hechicería: Senda de la Sangre 5, Dominio Elemental 3, Transitus Velociter 2, Control Atmosférico 1

Trasfondos: Contactos 4, Criados 4, Influencia 3, Posición 3, Rebaño 3, Recursos 4

Virtudes: Convicción 3, Instintos 4, Coraje 3

Camino: Reyes 7

Fuerza de Voluntad: 7

GUALDIM SOARES, REGENTE DE COÍMBRA

Gualdim era el hijo menor de un caballero portugués de Porto. Cuando tuvo suficiente edad supo que Martim, su hermano mayor, heredaría las tierras, y como no se llevaban nada bien, tendría que

buscarse la vida de alguna manera. Conociendo el oficio de las armas, se unió a los cruzados que atacaban los reinos musulmanes del sur. Sin embargo, tras una conquista, cometió el error de desairar al propio rey Alfonso I Enríquez, por lo que fue amonestado y expulsado del ejército.

Emprendió entonces una carrera de caballero errante, viajando por distintos reinos y uniéndose a grupos de mercenarios o a los caballeros que estaban dispuestos a aceptar sus servicios. Por suerte, con el paso del tiempo, su "ofensa" fue poco a poco olvidada, y en contraba más clientes.

Fue cuando él y otros mercenarios actuaron de escolta para un noble francés, que su destino dio un giro inesperado. No se esperaba tener que enfrentarse a una manada de lobos demoníacos, que cayeron sobre él y sus compañeros mientras atravesaban un bosque en Galicia. Fue el único que consiguió mantener algo la calma, y tras ser derribado de su caballo, desenvainó su espada y se preparó para lo peor, embistiendo a una de las bestias y decapitándola de un golpe, y recibiendo a su vez un mordisco que lo dejó tumbado en el suelo.

Despertó con un hombre malencarado dándole su sangre. Aunque estaba sorprendido y aterrorizado, los ojos de aquel hombre le ordenaban que se tranquilizara y obedeciera. Así Gualdim fue convertido en un Cainita, simplemente porque su sire Jervais no sabía hacia donde continuar desde aquel lugar perdido en los bosques.

Gualdim acompañó a su sire, sirviéndolo lealmente como defensor, hasta que varias noches después consiguieron llegar a Santiago de Compostela. Jervais intentó sacar algo de provecho de su nuevo chiquillo, enseñándole los rudimentos de la magia, y aunque Gualdim se esforzó como pudo, estaba claro que era más hábil en el manejo de las armas.

Las desavenencias entre Jervais y Gualdim continuaron hasta que su sire decidió marcharse a Ceoris y decidió dejar a Gualdim en Compostela con su hermano de sangre Rudesindus. Sin embargo, terminó decidiendo instalarse por su cuenta y probar suerte en Portugal.

Tras viajar por el reino y participar en nuevas batallas, Gualdim ha sido aceptado en su dominio por el Príncipe Guilherme de Coímbra, del clan Brujah. A pesar de su linaje Tremere, Guilherme apreciaba a un compañero de armas que participó en la reconquista, y Gualdim está dispuesto a corresponderle con lealtad.

Recientemente Gualdim ha recibido mensajes de Ceoris, nombrándole Regente de Coímbra y apremiándole para que asegure la presencia de su clan en la ciudad. A Gualdim le desagradan los manejos de los Tremere, pero por el momento ha decidido que todavía no romperá los lazos con su linaje. Ya ha recibido algunas visitas de sus compañeros en su "capilla", una finca amurallada con un patio de armas y una pequeña mansión que perteneció a un caballero que murió en las cruzadas. Aunque se ha mostrado cortés con sus invitados, no está dispuesto a dejarse arrastrar en las intrigas de su clan.

Gualdim es un hombre moreno y curtido por el sol en vida, con el rostro lleno de arrugas que le hacen parecer mayor y largas cicatrices en el pecho. Su cabello es oscuro y lo lleva corto, y tiene un gran mostacho con varias canas. Normalmente viste como el caballero que fue en vida, con un tabardo y túnica limpios, y procurando ofre-

cer una imagen de dignidad, sin separarse nunca de su fiel espada.

Clan: Tremere.

Sire: Jervais.

Naturaleza/Conducta: Defensor/Caballero.

Generación: 8ª

Abrazo: 1150

Edad aparente: Mediados los treinta.

Atributos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3; Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 2; Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 4

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 2, Esquivar 3, Liderazgo 2; Armas C.C. 4, Equitación 4, Etiqueta 2, Pericias 2, Supervivencia 2, Trato con Animales 3; Academicismo 1, Investigación 1, Lingüística 2, Ocultismo 2, Política 1, Senescal 2

Disciplinas: Auspex 2, Celeridad 2, Dominación 1, Potencia 3, Taumaturgia 2

Sendas de hechicería: Senda de la Sangre 2

Trasfondos: Aliados 1, Criados 2, Posición 1, Recursos 3

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 4

Camino: Reyes 5

Fuerza de Voluntad: 7

RUDESINDUS, REGENTE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Hacia el año 1150 el Príncipe Reinaldo Rubio de Santiago recibió una pequeña embajada de un grupo de Cainitas franceses representados por Jervais, un vampiro que afirmaba hablar en nombre de la Casa y Clan Tremere. Reinaldo ya había escuchado rumores sobre esos "Tremere", un grupo de brujos que al parecer se habían convertido en vampiros mediante su magia. Aunque en principio desconfiaba, Jervais consiguió ganarse la confianza del Príncipe mediante una serie de regalos y servicios, y pronto llegaron a un acuerdo que permitió que los Tremere pudieran crear una capilla permanente en Santiago.

En vida Rudesindus era Rosendo, un estudiante de la escuela episcopal de Santiago. Era un muchacho obediente y de buena familia, si bien algo ingenuo. Jervais lo tomó primero como servidor y después como chiquillo, enseñándole los rudimentos de la magia. Sin embargo, tras consolidar la capilla de Compostela, Jervais fue llamado por sus superiores para que realizara una nueva misión diplomática en Magdeburgo. Como parte de sus órdenes, Jervais concluyó el aprendizaje de su chiquillo y tomó otro servidor antes de marcharse, un estudiante de gramática llamado Xurxo -que asumió el nombre de Fidus.

Libre de la tutela de su despótico sire, Rudesindus quedó al mando de la capilla Tremere. Consciente del desprecio que inspira entre el resto de los demás Cainitas por la bajeza de su linaje y los rumores que corren en torno a los Usurpadores, Rudesindus prefiere mantener una actividad discreta, enfrascado en sus estudios. De vez en cuando aparece en la corte del Príncipe Reinaldo, donde en ocasiones es objeto de burlas, pero prefiere relacionarse con los mortales o su lechuza Atena, que crió desde que era un polluelo. Rudesindus calla con paciencia y resignación, pero al mismo tiempo busca formas de hacerse valioso. Irónicamente los demás Tremere

han descubierto que la inofensiva figura de Rudesindus es la fachada ideal para pasar desapercibidos. Los Usurpadores creen que Santiago de Compostela es -o fue- el refugio de un anciano Salubri llamado Iacobus, y están buscando indicios sobre su presencia en la ciudad, aunque por el momento el esfuerzo de Rudesindus ha sido en vano.

Rudesindus es un joven de unos veinte años, con rostro pecoso, cabello rojizo con un corte monástico, pero sin tonsura, y ojos de color castaño claro. Suele vestir con un hábito sencillo de novicio, y siempre lleva algún cartapacio de papeles o libros con él. Aunque normalmente camina con cuidado en sus relaciones con otros Cainitas puede desenvolverse con habilidad y decisión si es necesario y podría dar más de una sorpresa si se ve acorralado.

Clan: Tremere.

Sire: Jervais.

Naturaleza/Conducta: Superviviente/Conformista.

Generación: 8ª

Abrazo: 1188.

Edad aparente: Unos veinte.

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2; Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 2; Percepción 4, Inteligencia 5, Astucia 3

Habilidades: Alerta 2, Conciencia 2, Esquivar 2, Expresión 2, Empatía 2; Armas C.C. 1, Etiqueta 2, Pericias 3, Interpretación 2; Academicismo 4, Ciencias 2, Investigación 2, Lingüística 2, Medicina 1, Ocultismo 3, Sabiduría Popular 3, Teología 2

Disciplinas: Animalismo 1, Auspex 4, Dominación 2, Taumaturgia 4

Sendas de hechicería: Senda de la Sangre 4, Movimiento Mental 3, Control Atmosférico 2

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 2, Posición 1, Recursos 3

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 2

Camino: Humanidad 7

Fuerza de Voluntad: 6

VIKTOR NAGY, EL REGENTE NEGRO DE CÓRDOBA

Cuando era niño en Hungría, Viktor era un matón. Su familia era humilde y honesta, y Viktor fue llevado a un monasterio local, donde los monjes trataron de cultivar su inteligencia natural y su curiosidad intelectual, y disciplinar su ingenio y astucia cruel. No tardó en acceder a los libros prohibidos del monasterio a escondidas, simplemente por el desafío que le suponía hacerlo, y fue entonces cuando comenzó a interesarse por el ocultismo, atrayendo la atención de los magos de la Casa Tremere.

Como mago Viktor demostró ser temerario y tenaz. Aunque sus maestros le enseñaron los principios del certamen, que permitía realizar duelos civilizados entre hechiceros, él prefería enfrentarse a sus enemigos con la fuerza directa, aplastante, destruyéndolos antes de que tuvieran alguna oportunidad de reunir sus fuerzas, y dejando la magia de lado, saboreando también las confrontaciones y desafíos físicos. Sin embargo, sus actos descarados no lo hacían muy popular entre sus compañeros, y cuando tuvo la oportunidad de estudiar las artes místicas en Córdoba aprovechó la oportunidad de construir un nuevo comienzo.

Cuando Viktor fue llamado a Ceoris para realizar una ceremonia especial, dejó su vida mortal con alegría. De hecho, ya había tratado con algunas de las criaturas no muertas que acechaban en las bibliotecas de Córdoba y supo que los Tremere necesitaban agentes capaces de moverse entre ellas como un igual (o casi). Que sus amos también creyeran que sus métodos serían lo bastante visibles y creíbles como para desviar la atención, y otros agentes del clan pudieran actuar inadvertidos en la península ibérica no le molestó lo más mínimo.

Viktor regresó a Córdoba y se estableció con rapidez entre los Ashirra como un buscador de conocimiento místico sin escrúpulos, tolerado por su poder y porque lo creyeron fácil de manipular y superar en ingenio (que era exactamente lo que Viktor quería que pensarán sus rivales). Prefiere que sus aliados y enemigos (cree que los amigos sólo son una mentira cómoda para los débiles de corazón) lo subestimen.

La Reconquista de Córdoba en 1236, ha permitido a Viktor actuar con mucha más libertad, habiendo establecido una capilla en la que está reclutando a varios aprendices potenciales. A Viktor le gusta enfrentarlos para divertirse, pero también para separar a los mejor preparados de los débiles. Al mismo tiempo también está atacando a los Ashirra que quedan en Córdoba, traicionando a algunos de sus antiguos aliados entre el clan Capadocio. Para el clan Tremere Viktor ha incrementado su valor estratégico, situado en el corazón de Al-Ándalus y preparado para saquear el conocimiento andalusí antes de que desaparezca. Ha instalado su capilla en una casa en las afueras, pero también dispone de varios refugios secundarios dispersos por Córdoba. Aunque la ciudad ha sido conquistada por los cristianos, Viktor se sigue comportando como si se encontrara en territorio hostil.

Viktor es un hombre húngaro con un cuerpo poderoso y robusto, con un fuerte acento, largo cabello negro y bigote liso. Suele vestir de negro con ropas prácticas como si estuviera a punto de ir a cazar o practicar la cetrería. Nunca deja de lado su espada, ni los cuchillos que oculta en su persona. Tiende a fanfarronear, pero tiene cuidado de no parecer demasiado bien informado o enterado de un tema. Considera que está rodeado de necios, sin importarle nada más que su propio poder y el de su clan (en ese orden). Le gusta permitir que otros infravaloren sus habilidades, aunque a veces se cansa del engaño y se entretiene con visiones de conquista y destrucción.

Clan: Tremere.

Sire: Jervais.

Naturaleza/Conducta: Tirano/Vanguardista.

Generación: 8ª

Abrazo: 1194

Edad aparente: Mediados los treinta.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 4; Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 3; Percepción 5, Inteligencia 3, Astucia 5

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 2, Esquivar 4, Intimidación 4, Pelea 3, Subterfugio 4; Armas C.C. 4, Equitación 3, Etiqueta 3, Herbolaría 4, Interpretación 4, Sigilo 4, Supervivencia 2; Academicismo 3, Ciencias 2, Lingüística 2, Medicina 2, Ocultismo 3, Política 4, Senescal 3

Disciplinas: Auspex 2, Dominación 1, Fortaleza 1, Taumaturgia 4
Sendas de hechicería: Senda de la Sangre 4, Encanto de las Llamas 3, Movimiento Mental 2

Trasfondos: Contactos 2, Criados 4, Influencia 3, Posición 2, Rebaño 3, Recursos 3

Virtudes: Convicción 5, Autocontrol 3, Coraje 4

Camino: Pecado 7

Fuerza de Voluntad: 6

XAVIER DE CINCAO, REGENTE DE BARCELONA

Xavier nació en la pequeña aldea de Cinçao o Cinza, cerca de Pontevedra, en Galicia. Creció en la familia de un herrero y su padre esperaba que siguiera su oficio, pero cuando creció, se unió como escudero a 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 descubrió el poder que latía en su interior. Mientras atravesaba las murallas, unos defensores le arrojaron una tinaja de aceite hirviendo e instintivamente reaccionó haciendo que su piel rechazara aquel daño.

En medio de la batalla, aquel “milagro” pasó desapercibido, pero Xavier sabía que algo había cambiado en él. Por la noche escuchaba voces, veía formas en las llamas de la ciudad conquistada y temió que estuviera siendo poseído por los demonios. Sin embargo, el despertar de su don había sido percibido por un mago que acompañaba a los cruzados. Herminius, un hechicero de la Orden de Hermes, se presentó ante el joven escudero y le reveló que había recibido el don para obrar magia. Días después, tras recibir su parte del botín de la conquista, el mago y su nuevo aprendiz emprendieron el camino hacia la Alianza de Duresca, en la profundidad de los montes entre Galicia y León.

Xavier demostró ser un aprendiz competitivo y arisco, y su maestro de la Casa Tremere fomentó esta faceta en su aprendiz. Sin embargo, Xavier fue demasiado lejos y terminó desafiando a su maestro a un duelo 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 fue censurado.

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, por lo que finalmente fue expulsado de Duresca. Sin saber a dónde ir, recibió un mensaje de otro mago de la Casa Tremere, que le aguardaba en Santiago de Compostela.

Para su sorpresa se trataba nada menos que la legendaria Meerlinda de Wessex, una aprendiz del mismísimo Tremere a la 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

sangre con Meerlinda, Xavier fue enviado a Barcelona, para hacerse cargo de la capilla de la ciudad. Su predecesor Fortún Calderón había sido destruido recientemente en la guerra contra la Orden de Hermes, y Meerlinda lo envió con instrucciones para ocupar su lugar y quizás sucederlo como Consejero. De momento Xavier se ha esforzado por reconstruir las filas diezmadadas de los Tremere de Barcelona, y a pesar del rechazo de otros clanes ha comenzado a extender la influencia de los Usurpadores en los territorios de la Corona de Aragón, viendo potencial en los territorios recién conquistados de Mallorca y Valencia.

Xavier es un hombre alto y musculoso, con una larga cabellera rubia que a menudo recoge en una coleta, barba y bigote. Sus ojos pequeños y azules muestran un aire de suficiencia y suele vestir de manera informal, ya que tiene un carácter directo y poco dado a las ceremonias y evasivas, salvo cuando puede obtener algo de ellas. Su estilo mágico es muy pragmático y ofensivo, interesado especialmente en los hechizos y rituales de destrucción.

Clan: Tremere.

Sire: Meerlinda de Wessex.

Naturaleza/Conducta: Juez/Autócrata.

Generación: 5ª

Abrazo: 1202

Edad aparente: Unos treinta.

Atributos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 4; Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 2; Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 5

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Esquivar 3, Intimidación 2, Liderazgo 2; Armas C.C. 4, Equitación 3, Pericias 4, Supervivencia 3, Trato con Animales 2; Academicismo 3, Investigación 2, Lingüística 2, Ocultismo 3, Política 2

Disciplinas: Auspex 2, Dominación 1, Potencia 2, Taumaturgia 4
Sendas de hechicería: Senda de la Sangre 4, Encanto de las Llamas 3, Senda de la Centella 3

Trasfondos: Contactos 3, Criados 3, Influencia 2, Posición 2, Recursos 3

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 5

Camino: Humanidad 6

Fuerza de Voluntad: 8

LÍNEAS DE SANGRE BAALI

De la misma forma que los Cainitas se alimentan de la sangre derramada en los conflictos, existen depredadores más insidiosos que se alimentan de la miseria y el dolor, y que revolotean como moscas carroñeras en torno a los campos de batalla de la península ibérica. Desde tiempos antiquísimos, los Baali han ensuciado con su presencia estos territorios, y algunos asumen la leyenda de Gerión como la historia de uno de los suyos, gobernando sobre un culto que realizaba sacrificios impíos. Con los cartagineses también llegaron algunos infernalistas, que disimulaban sus sacrificios como parte de los cultos aceptados a Tanit y Baal Hammon.

Ante la llegada del cristianismo los Baali se vieron obligados a

ocultarse más, retrocediendo ante la cruz y los símbolos de los santos, y posteriormente con el Islam, ante la media luna. Sin embargo, los supervivientes aprendieron a ser más sutiles, convirtiendo Toledo en su fortaleza, donde crearon una escuela para infernalistas de todos los clanes. De la purga que siguió, pocos escaparon...

Pero ahí siguen, bebiendo de la miseria y el dolor de los muchos campos de batalla y episodios de la reconquista, desde las matanzas de las incursiones, a los episodios de odio contra las minorías religiosas, o los males cotidianos que surgen en cada rincón. Y en la intensa rivalidad por el poder y la supervivencia, siempre hay oídos dispuestos a escuchar sus palabras.

En los últimos siglos se ha producido una unión abominable entre los Lasombra y los Baali, que ha engendrado un oscuro linaje descendiente del infernalista Azaneal, y que ahora extiende sus tentáculos por la península ibérica. Hace unos años consiguieron que en Sevilla el día se volviera negro como la noche, y de las sombras surgieron criaturas del Abismo dispuestas a sembrar la destrucción a su paso, y que encontraron a sus servidores aguardándolos dispuestos.

EL ÁNGEL NEGRO

Este antiguo (o antigua) Cainita ha dejado por completo atrás su humanidad. ¿Fue uno de los servidores que acompañaron al infernalista Azaneal en busca de la fortaleza perdida de Corozán? ¿Fue un esclavo de sacrificio? Lo primero que recuerda esta criatura es el dolor y la tortura, la profanación en un pozo sin luz y finalmente el renacer.

Su linaje es producto de la unión entre las tradiciones de adoración de Ahriman y Baal, y ha conseguido un poder impresionante mediante su servicio a los poderes del Abismo. Regresó hace tiempo de su peregrinación impía y ahora se encuentra en Valencia, de donde surgieron sus ancestros. Su poder es impresionante, pero también procura ser sutil, cortejando a los demonios, eligiendo con cuidado a sus subordinados y procurando realizar sus ritos lejos de Valencia para evitar suspicacias y atenciones indeseadas. También ha engatusado a otros Cainitas, como el antiguo imán al-Fulani, del clan Lasombra, para que llegado el momento atraigan sobre ellos la atención de sus enemigos y así poder evitarlos...o destruirlos.

El culto del Ángel Negro todavía es pequeño, pero se extiende rápidamente. Sus principales víctimas son los Místicos del Abismo del clan Lasombra, siempre inseguros sobre las entidades sobre las que adoran, y a los que no resulta demasiado complicado encauzar hacia otros amos en la oscuridad.

Cuando se digna salir de su forma sombría, el Ángel Negro parece una figura consumida y marchita de color rojizo. Una visión más cercana permite contemplar con horror que su cuerpo ha sido desollado. Sus ojos son dos orbes negros abiertos al Abismo.

Clan: Azaneali.

Sire: Maleazus.

Naturaleza/Conducta: Monstruo/Solitario.

Generación: 8ª

Abrazo: 1099

Edad aparente: Indefinible.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3; Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 0; Percepción 5, Inteligencia 3, Astucia 4
Habilidades: Alerta 2, Esquivar 4, Intimidación 5, Liderazgo 2, Pelea 2, Subterfugio 3; Armas C.C. 3, Sigilo 4, Supervivencia 2; Investigación 3, Lingüística 3, Ocultismo 4
Disciplinas: Auspex 2, Celeridad 1, Daimonion 4, Dominación 2, Obtenebración 3, Ofuscación 2, Presencia 2, Taumaturgia Oscura 2
Sendas taumáticas: Robo del Espíritu 2
Trasfondos: Contactos 3, Criados 2, Influencia 1, Mentor 3, Rebaño 2
Virtudes: Convicción 3, Instintos 3, Coraje 3
Camino: Abismo 6
Fuerza de Voluntad: 6

GADEA, CAZADORA DE DEMONIOS

Gadea era una chica mozárabe que nació y vivió en las calles de Toledo, buscando maneras de sobrevivir día tras día. Con el paso de los años vio morir a varios de sus hermanos y amigos, sin que a nadie le importara, pero ella siguió día tras día, pensando sencillamente que algún día conseguiría una vida mejor o que Dios se apiadaría de su sufrimiento después de la muerte.

Pero ese día nunca llegó. Una noche fue secuestrada de la calle y se esperó lo peor, aunque ¿qué podía ser peor que lo que ya había sufrido? Y sin embargo su vida todavía podía empeorar.

Fue llevada a unas catacumbas oscuras, donde su cordura se quebró contemplando horrores abominables, sacrificios en la oscuridad, gritos de dolor y rezos a... ese nombre es demasiado horrible para recordarlo, mucho menos para pronunciarlo. Durante toda una noche grabaron en su piel con agujas de hueso extraños símbolos, convirtiendo su cuerpo en un libro sagrado y finalmente algo respondió.

Después llegaron la confusión, y los gritos de rabia y dolor. Gadea estaba demasiado confundida para comprender, pero creyó que unos ángeles habían venido a salvarla, aunque sus salvadores no lo eran.

No sabe qué vio su sire en aquella carcasa torturada, si hubiera sido mejor acabar con su miseria, pero el caso es que recibió el Abrazo y consiguió sobrevivir, aferrándose al pensamiento de seguir adelante. Sus salvadores la alzaron y reconstruyeron, y le preguntaron en busca de respuestas. Cuando terminaron con ella le preguntaron si quería vivir o morir en paz, y Gadea sólo tenía una respuesta: seguir adelante.

Así Gadea se unió a la Orden de Moloch, y por primera vez en mucho tiempo comprendió. El mundo debía seguir adelante, y para ello era necesario detener a quienes querían destruirlo y dejar sólo cenizas. Tras completar su adiestramiento en un templo de los Molochim regresó a su ciudad natal, Toledo, donde se convirtió en una vigilante y cazadora de demonios. Ahora vigila la ciudad atenta a las señales de infernalistas, o si alguno de los supervivientes de la noche en que fue secuestrada decide regresar.

Los estará esperando.

Gadea es una muchacha joven de apariencia sencilla, con ros-

tro moreno y anguloso, larga cabellera despeinada y rizada de color negro y una actitud inquietantemente silenciosa. Cuando descubre su cuerpo se ve el rastro desvaído de una horrible escritura indescifrable, así como varios pedazos de carne expuesta. Suele vestir con harapos y esconderse en el barrio donde nació, pero cuando cae la noche comienza a recorrer las calles de Toledo, siguiendo caminos bajo tierra y sobre los tejados, observando y esperando.

Clan: Baali.

Sire: Sahar.

Naturaleza/Conducta: Fanática/Superviviente.

Generación: 7ª

Abrazo: 1080

Edad aparente: Pasada la adolescencia.

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 4; Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2; Percepción 4, Inteligencia 2, Astucia 4
Habilidades: Alerta 4, Consciencia 3, Esquivar 3, Fullerías 4, Intimidación 2, Pelea 2, Subterfugio 2; Armas C.C. 4, Tiro con Arco 3, Sigilo 4, Supervivencia 2; Investigación 3, Lingüística 2, Ocultismo 3

Disciplinas: Celeridad 1, Daimonion 4, Ofuscación 3, Potencia 2, Presencia 2

Trasfondos: Contactos 2, Mentor 4

Virtudes: Convicción 3, Instintos 3, Coraje 3

Camino: Pecado 6

Fuerza de Voluntad: 7

MIRABELLE, LA BAILARINA DIABÓLICA

El origen de Mirabelle se encuentra enturbiado. No puede recordar quién fue en vida, sólo la oscuridad y el dolor de su renacer en las profundidades de la fortaleza de Corozain, cuando su sire la miró a los ojos y desde su mirada vacía simplemente le dijo: "Levántate y anda."

Desde entonces Mirabelle ha tomado muchos nombres e identidades, adoptando una máscara distinta en cada ocasión para ocultar el horrible monstruo que lleva dentro. Su identidad actual es la de una danzarina de un grupo de artistas ambulantes a los que devoró mientras viajaba por el oeste de Francia, buscando, y finalmente en el Sacro Imperio Romano Germánico encontró un culto de Baali, y con su poder se convirtió en una diosa para ellos.

Mirabelle tenía instrucciones de su sire de oscurecer el cielo en un día concreto. Con sus adoradores recorrió varias cábalas de magos y Cainitas adoradores de lo infernal y lo dispuso todo para el día señalado.

Y en el año 1230 el cielo de Sevilla se oscureció en pleno día. Por toda Europa los servidores de Mirabelle unieron sus voluntades para ocultar el sol y bajo la oscuridad los demonios despertaron de su sueño, sembrando el caos. En la propia Sevilla un anciano despertó y los Cainitas sevillanos entraron en frenesí, sintiéndose repentinamente hambrientos. Sólo la intervención apresurada de unos entrometidos impidió que aquella oscuridad durara un día entero. El culto de Mirabelle fue destruido, pero ella dejó que murieran por ella para ponerse a salvo.

Ahora ha regresado a Sevilla y continúa con sus planes, A medi-

da que la reconquista cristiana se acerca se derramará sangre. Mirabelle espera provocar la matanza de los miles de inocentes que viven en la ciudad, y recoger la cosecha de almas para realizar un nuevo milagro oscuro. Sus amos se agitan en sueños y quieren despertar y caminar por el mundo de nuevo.

Mirabelle es una mujer de mediana estatura, con su piel del color de la ceniza. Sus ojos negros carecen de pupila, y todo su cuerpo se encuentra rasurado. Para ocultarse de miradas indiscretas se cubre con largos vestidos y velos de viuda. Normalmente se mueve tranquilamente y en silencio, pero está poseída por una alegría siniestra y en su refugio baila desnuda para sus amos, en un frenesí en el que termina derramando sangre.

Clan: Azaneali.

Sire: Azaneal.

Naturaleza/Conducta: Monstruo/Vividora.

Generación: 6ª

Abrazo: 1002

Edad aparente: Casi treinta.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 5, Resistencia 3; Carisma 4, Manipulación 5, Apariencia 2; Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 3

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 3, Fullerías 2, Intimidación 4, Liderazgo 2, Subterfugio 3; Armas C.C. 3, Interpretación 4, Sigilo 4; Investigación 2, Ocultismo 5, Sabiduría Popular 2

Disciplinas: Celeridad 2, Daimonion 6, Obtenebración 5, Ofuscación 3, Presencia 3

Trasfondos: Criados 3, Mentor 5, Rebaño 3

Virtudes: Convicción 3, Instintos 2, Coraje 4

Camino: Abismo 7

Fuerza de Voluntad: 7

Nota: Mirabelle conoce rituales de Misticismo del Abismo.

MOHAMMED BEN FARUK, SULTÁN DE SILVES

Mohammed recuerda aquel día. Formaba parte de una tribu de beduinos del desierto que estaban abrevando en un oasis cuando los bandidos cayeron sobre ellos, pasándolos a cuchillo. Mohammed consiguió escapar, espoleando a su dromedario hasta que se perdió en el desierto. Finalmente cayó la noche y mientras buscaba en la oscuridad, su montura se derrumbó y Mohammed cayó en un pozo entre las arenas.

En la oscuridad se abalanzaron sobre él. Lo colgaron de unos ganchos y se alimentaron de él como garrapatas, bebiendo su sangre y obligándole a devorar una nauseabunda mezcla de sangre e insectos. Y tras aquella tortura llegó la revelación.

Él y sus compañeros horadaban las arenas del desierto, poniendo trampas para los viajeros. Cuando caía la noche, en ocasiones salían para sobrevivir, y como un enjambre de langostas caían rápidamente sobre un asentamiento antes de que rompiera el día.

Y entonces un día fueron ellos los cazados. Mohammed reunió a sus hermanos supervivientes y emigraron como langostas viajeras hasta llegar al mar, donde había fondeado un barco de esclavos para aprovisionarse. Los Baali se alimentaron hasta hartarse y después pidieron a sus amos demoníacos que los guiaran.

El barco maldito llegó en una noche sin luna al puerto de Silves, donde sus ocupantes condenados sabían lo que debían hacer. Capturaron a uno de los Ashirra y leyeron su mente como un pergamino bebiendo sus recuerdos. A continuación, atacaron, se saciaron y se vistieron con pieles nuevas.

Ahora el sultán Mohammed ben Faruk, del clan Lasombra, gobierna Silves desde hace décadas y no ha perdido el tiempo, utilizando el tráfico de esclavos para saciar su sed y la de sus amos. También ha hecho desaparecer a casi todos los Ashirra de la ciudad, sustituyéndolos uno tras otro y ha construido un pozo de sacrificios donde las moscas que bailan en la inmundicia zumban revelando secretos oscuros.

El enjambre debe seguir creciendo y Mohammed ha hecho un buen trabajo engañando a los incautos. El ambicioso y necio Vicente Cardona del clan Lasombra se ha convertido en su peón, y le ha abierto las puertas de los dominios que ha conquistado a cambio de ofrecerle vasallaje. Los Apóstoles del Tercer Caín han llegado a Silves buscando nuevos adeptos y Mohammed también se ha apoderado de sus almas. Si los herejes Cainitas buscan un mesías, Mohammed les proporcionará uno bajo la forma de uno de sus amos, y juntos entonarán cánticos en la oscuridad, alimentándose gozosamente como si no hubiera un mañana...

Mohammed es un hombre pequeño, delgado y fibrado de rasgos andróginos, en el que destacan sus piernas largas y delgadas. En vida fue un beduino del desierto, pero ahora viste las ropas lujosas, negras y escarlata, del sultán de Silves. Su mirada es alegre y satisfecha, disfrutando con su corte de los muchos placeres que su dominio tiene que ofrecer. Quienes se acercan pueden percibir un intenso y empalagoso aroma a perfume que utiliza para ocultar el hedor que realmente oculta. Cuando recibe invitados se muestra obsequioso y divertido, no dudando en halagar a sus invitados hasta que llega el momento de derramar sangre.

Clan: Baali.

Sire: Ifrit

Naturaleza/Conducta: Superviviente/Vividor.

Generación: 8ª

Abrazo: 935

Edad aparente: Poco más de veinte.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 5, Resistencia 4; Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 3; Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 4

Habilidades: Alerta 2, Esquivar 3, Intimidación 2, Liderazgo 1, Pelea 3, Subterfugio 4; Armas C.C. 2, Etiqueta 2, Sigilo 4, Supervivencia 4, Trato con Animales 3; Ocultismo 3, Política 2

Disciplinas: Animalismo 2, Daimonion 4, Obtenebración 2, Ofuscación 5, Potencia 2, Presencia 3

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 3, Influencia 2, Rebaño 4, Recursos 4

Virtudes: Convicción 4, Instintos 2, Coraje 3

Camino: Pecado 6

Fuerza de Voluntad: 6

RABOSSA LA REDIMIDA

Ha visto demasiado, sus recuerdos mortales quedaron atrás hace mucho tiempo, sepultados por décadas y décadas de orgías, sacrificios y todo tipo de perversiones. Recuerda la Gran Mezquita de Damasco bajo una luna llena, la sonrisa de un viejo sultán y después oscuridad. Un pozo negro de una oscuridad tan absoluta en el que pudo pasar siglos, hasta que el Ángel Negro la sacó de allí, la llevó hasta Valencia y le dio una nueva vida.

Pero aquella resurrección tuvo un precio, que pagó noche tras noche en las criptas del monstruo, bebiendo su sangre y saciando los instintos perversos de sus adoradores. La Rabossa fue abusada y vejada, pero también se convirtió en un instrumento de tortura y crueldad para los prisioneros. Víctima y verdugo, mártir y tentadora, la doble naturaleza de su pasado y persona, que la ha destrozado por dentro y ha terminado aceptando su sino.

Pero el vínculo se ha roto, algo en su sangre ha cambiado, el ángel más negro se ha cansado de ella y por fin tiene la oportunidad de escapar. Quizás alguien pueda ayudarla a huir, son muchos los secretos que conoce, no la dejarán marchar tan fácilmente, la perseguirán sus hermanos de la oscuridad. O quizás sólo esté buscando un alma desprevenida a la que manipular, corromper y servir a su amo en bandeja.

La Rabossa es una mujer delgada y consumida, con su mirada asustada, y cabello corto y negro. Sus ojos son claros y ambarinos, y normalmente no deja de mirar paranoica de un lado a otro, pensando en que la persiguen. Normalmente se recubre con harapos, ocultándose entre otros mendigos.

Clan: Azaneali.

Sire: El Ángel Negro.

Naturaleza/Conducta: Monstruo/Niña.

Generación: 9ª

Abrazo: 1152

Edad aparente: Casi veinte.

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

Habilidades: Alerta 1, Esquivar 2, Fullerías 3, Pelea 2, Subterfugio 2; Armas C.C. 1, Sigilo 3, Supervivencia 2; Investigación 2, Ocultismo 3, Sabiduría Popular 2

Disciplinas: Daimonion 3, Obtenebración 3, Ofuscación 2, Presencia 2

Trasfondos: Mentor 3

Virtudes: Convicción 3, Instintos 3, Coraje 2

Camino: Abismo 6

Fuerza de Voluntad: 5

KIASYD

Entre los Cainitas de la península ibérica se cuentan leyendas sobre algunas figuras extrañas, que desafiaban las convenciones habituales, mostrando poderes y rasgos extraños. Algunos afirmaban poseer la sangre de los dioses antiguos y otros, en fin, jugaban con los espíritus salvajes que acechaban en los límites de la humanidad. Se trata de criaturas excepcionales y muchos vampiros de estas no-

ches ni siquiera saben que existen.

Y ahora desde el corazón de Europa cabalgan jinetes oscuros, cumpliendo la voluntad de su amo, dejando un rastro de sucesos extraños y en ocasiones desapariciones a su paso. Y según se dice, algunos de estos jinetes merodean en torno a las cortes de los Lasombra, dejando maravillados a los Magistri con sus rostros extraños y sus poderes que también pueden invocar la sustancia de la oscuridad.

JUAN DE MONTILLA, EL ESCRIBA DEL DIABLO

Juan nació diferente. Quizás demasiado diferente, porque fue abandonado en el bosque para que muriera. Pero no murió. Alguien cuidó de él. Y años después unos monjes encontraron un niño desnudo en el bosque y lo criaron en su monasterio. Allí le enseñaron a leer, escribir y cuidar de la tierra, y le dieron el nombre de Juan. Demostró una gran inteligencia y unas capacidades sobrehumanas y todos quedaron maravillados. Algunos decían que era un muchacho bendecido por Dios...y otros por el Diablo.

Finalmente, Juan tuvo que huir del monasterio, perseguido por una turba asustada. Sus padres adoptivos y hermanos le ayudaron a escapar y entonces salió al mundo. Su sed de conocimiento lo llevó a recorrer muchos lugares, aprendiendo y registrando lugares secretos. Descubrió que tenía sangre de hadas y conoció a distintos espíritus, algunos hermosos y otros terribles. Sin embargo, nunca se detenía demasiado en un mismo lugar, pues con el tiempo la gente se mostraba inquieta, así que continuó viajando y contemplando las maravillas y horrores que el mundo ocultaba.

En una ocasión llegó a un extraño castillo, y mientras registraba las mazmorras encontró una extraña puerta. Con su conocimiento místico consiguió abrirla y se adentró en la oscuridad.

Fue un viaje azaroso y lleno de dolor, y cuando regresó al mundo el tiempo había pasado. Juan también había cambiado, apartado para siempre de la luz del sol y acompañado por la oscuridad a dondequiera que iba. Sin embargo, lo que no había cambiado era su sed de conocimiento, acompañada ahora por la sed de sangre. Permaneció oculto de otros hasta que llegó el momento, experimentando con su nueva naturaleza, y cuando se sintió lo bastante fuerte reanudó sus viajes.

Siguiendo las voces que le hablaban desde la oscuridad, se presentó en las cortes de los Lasombra como uno de los Kiasyd. Muchos Cainitas se sintieron sorprendidos ante aquella criatura extraña, pero Juan había aprendido lo suficiente para saber cuándo no era bien recibido más allá de los saludos corteses.

Ahora Juan se dedica a vagar por la península ibérica, registrando las bibliotecas y lugares de conocimiento. A veces se detiene el tiempo suficiente para establecer un refugio seguro antes de continuar. Actualmente se encuentra en León, donde se dedica a recorrer los monasterios de la zona en busca de conocimiento, pero pronto planea viajar hacia el sur, para contemplar con sus ojos la civilización de Al-Ándalus antes de que desaparezca.

Juan es una criatura escuálida y muy alta, con piel pálida que resplandece suavemente bajo la luz de la luna. Lleva su cabello largo y oscuro, enmarcando un rostro delgado e inhumano, con unos ojos

completamente negros como ópalos y un tenue brillo dorado. Sus brazos son largos y delgados y terminan en manos de seis dedos. Habla con una voz llena de sabiduría, con un tono cantarino y suave que no parece de este mundo. Para evitar suspicacias, suele cubrirse con un manto amplio y un hábito negro de monje. En algunos lugares se dice que la Muerte en persona camina por los alrededores.

Clan: Kiasyd.

Sire: Marconius.

Naturaleza/Conducta: Arquitecto/Solitario.

Generación: 6ª

Abrazo: 851.

Edad aparente: Casi cuarenta.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3; Carisma 4, Manipulación 4, Apariencia 4; Percepción 5, Inteligencia 6, Astucia 5

Habilidades: Alerta 3, Consciencia 5, Esquivar 4, Empatía 3, Expresión 5, Subterfugio 2; Armas C.C. 3, Interpretación 4, Pericias 3, Sigilo 4, Supervivencia 3, Trato con Animales 3; Academicismo 5, Ciencias 4, Investigación 4, Lingüística 4, Medicina 3, Ocultismo 5, Sabiduría Popular 4, Teología 2

Disciplinas: Animalismo 3, Celeridad 2, Dominación 4, Fortaleza 3, Mytherceria 6, Obtenebración 5, Ofuscación 4, Potencia 3

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 4, Mentor 5, Recursos 3

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 4

Camino: Humanidad 7

Fuerza de Voluntad: 7

LHIANNAN

Hubo un tiempo en el que las Lhiannan fueron uno de los linajes más numerosos y poderosos de la península ibérica, parasitando el sacerdocio de los pueblos celtas e iberos y creando sus propios cultos sangrientos, recibiendo sacrificios y luchando contra sus enemigos, especialmente los hombres lobo, que las consideraban una abominación que profanaba sus lugares sagrados. Por su parte las Lhiannan consideraban que su linaje las convertía en diosas, para proteger a la humanidad de los monstruos que tomaban forma de bestia.

Durante siglos esta guerra continuó, en una especie de equilibrio sobrenatural, hasta que llegaron los Cainitas romanos. Las legiones arrinconaron a las Lhiannan en el norte de la península, donde resistieron y sobrevivieron. Entonces, cuando el Imperio Romano se debilitó, salieron de sus refugios y trataron de recuperar el poder, pero entonces llegaron enemigos peores. Acompañando a los pueblos germánicos acudieron feroces Gangrel, enemigos jurados de las Lhiannan, a quienes consideraban traidoras, y destruyeron a todas las que encontraron.

En la Edad Oscura las Lhiannan sobreviven como pueden, un linaje menguante, disperso y aislado por sus numerosos enemigos. En la península ibérica ya sólo quedan dos cultos Druidas con cierta fuerza: en Galicia y las montañas de Navarra.

EDUNXE, LA REINA CIEGA

Hace mucho tiempo que Edunxe no recuerda el mundo de la luz. Era pequeña cuando cayó a un pozo, y tras ser rescatada, después de sufrir una serie de delirios y fiebres, perdió la vista. Al principio

sufrió en la oscuridad, pero pronto se dio cuenta de que su mente había despertado y podía ver a los espíritus y dioses de la tierra.

Los sacerdotes de su pueblo supieron que la niña tenía un don, y se la llevaron con ellos, para que les aconsejara y les hiciera conocer la voluntad de los dioses. La niña se sintió halagada y aunque en ocasiones convertía su propia voluntad en la voluntad de los dioses, con el tiempo comenzó a actuar de manera más responsable.

Y finalmente fue reclamada por una diosa de verdad, que le dio su sangre para conectarla con ella y poder ver a través de sus ojos. Ella se sintió asustada por las visiones de sangre y guerra que veía, pero intentó hacerse valer como elegida de la diosa.

Pero no todos estaban de acuerdo con la voluntad de los dioses. De más allá de las montañas llegaron feroces guerreros y entre ellos llegaron lobos que bebían sangre. Cayeron sobre el culto de la diosa y mataron a sus adoradores, profanando los antiguos lugares de culto. Aunque gravemente herida, la diosa consiguió escapar, gracias a la advertencia de su protegida. Sin embargo, apartada de su santuario, la diosa comenzó a morir, así que hizo los preparativos para convertir a la niña en su sucesora.

Cuando llegó el momento intercambiaron su sangre. La niña sintió dolor, pero pronto comenzó a escuchar una voz en su interior que le decía que debía resistir. De alguna manera se convirtió en la diosa y ahora eran una y la misma, y así tomó el nombre de Edunxe. Sin embargo, algo en su sangre se debilitó, y descubrió que, aunque podía bendecir a sus adoradores con ella, ya no podía convertir en dioses a otros.

El culto de Edunxe ha conseguido sobrevivir hasta estas noches gracias a una alianza con otros Cainitas paganos del clan Nosferatu, que también han habitado en las montañas de Navarra desde hace siglos. La Bruja de Baztán y la Reina Ciega se han aliado, para mantener alejada la influencia de sus enemigos y mantener las antiguas costumbres entre vascones y navarros. Sin embargo, la presencia de los feroces hombres lobo y de cazadores de brujas, aconsejan discreción.

Edunxe era una niña cuando fue Abrazada, mantenida durante mucho tiempo como ghoull. Es pequeña y pálida, con largo cabello negro y rizado, con sus dos ojos blancos y ciegos. Cuando se presenta ante sus adoradores suele ir vestida con túnicas y diademas antiguas, así como pinturas rituales. Sin embargo, su voz delata una personalidad mucho más vieja y madura, la voz de una diosa de la tierra y las montañas acostumbrada a ser obedecida.

Clan: Lhiannan.

Sire: Edunxe.

Naturaleza/Conducta: Autócrata/Niña.

Generación: 7ª

Abrazo: 655

Edad aparente: Cerca de la adolescencia.

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3; Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 3; Percepción 5, Inteligencia 3, Astucia 4

Habilidades: Alerta 2, Consciencia 5, Empatía 3, Liderazgo 4; Pelea 2; Armas C.C. 1, Interpretación 2, Sigilo 3, Supervivencia 4, Trato con Animales 4; Investigación 2, Medicina 2, Ocultismo 5, Sabiduría Popular 5

Disciplinas: Animalismo 4, Auspex 5, Celeridad 3, Ogham 6, Ofuscación 3, Presencia 4

Trasfondos: Aliados 4, Contactos 3, Influencia 2, Rebaño 4

Virtudes: Convicción 3, Instintos 3, Coraje 3

Camino: Bestia 6

Fuerza de Voluntad: 6

Nota: La sangre de Edunxe es estéril, y no puede crear otros chiquillos.

NAVIA, LA DIOSA DEL AGUA

Cuando anglos, sajones y jutos invadieron las Islas Británicas, muchos de los habitantes britanorromanos huyeron buscando una tierra más pacífica, asentándose en varios puntos de Europa. Uno de esos lugares fue el norte de Galicia, donde crearon la diócesis de Bretonia.

Pero entre los britanos que llegaron a Galicia no sólo había cristianos. Un grupo que adoraba en secreto a una antigua diosa de las aguas la llevaron con ellos para salvarla de los ataques de los invasores sajones y sus dioses, feroces como lobos. Sin embargo, lejos de su santuario la diosa se encontraba cada vez más débil, por lo que instruyó a sus adoradores para que buscaran una sucesora.

Navia fue la elegida. Fue educada desde que era niña para el sacrificio, y cuando llegó el momento la arrojaron al mar, donde la diosa aguardaba para darle su sangre y unirla con los espíritus y el mar de la costa gallega. Tras instruirla en las costumbres de las Lhiannan, la diosa de las aguas se sacrificó para darle fuerza y poder a su chiquilla.

Imbuida con la esencia de su sire, Navia asumió su posición y legado. Con el paso del tiempo creó un pequeño culto en el norte de Galicia, que ha conseguido sobrevivir a las invasiones de suevos, visigodos, árabes y vikingos, así como a los ataques ocasionales de los Gangrel y de otros Cainitas. Por el momento ella y sus chiquillos han mantenido una presencia discreta, creando una Alianza bajo las aguas del mar que de vez en cuando exige sacrificios a sus adoradores entre los pescadores gallegos. Algunos de sus descendientes también se han extendido tierra adentro.

En estos momentos la principal preocupación de Navia es el cristianismo. Recientemente algunos de sus adoradores han sido descubiertos y castigados por su "herejía". La antigua Lhiannan teme que su culto sea descubierto o atraiga la atención de otros Cainitas. Por el momento ha redoblado sus precauciones, y ella sus chiquillos mantienen la adoración de sus seguidores con toda la discreción que es posible. Hace tiempo que no tiene contacto con otros miembros de su linaje fuera de su culto y teme que ella y sus chiquillos sean los últimos. La preocupación y el miedo a ser descubierta la han vuelto un poco paranoica, por lo que prefiere mantenerse oculta y manifestarse indirectamente a través de sus adoradores o realizando algunos "milagros."

Navia fue preparada para el sacrificio a los dioses, y es un joven saludable y hermosa. De estatura media, muestra una gran belleza sobrenatural en la que destacan sus ojos azules y su cabellera de tono rubio oscuro. Normalmente no usa ropa, y quienes la han visto en el mar a menudo la confunden con una sirena. Ella se considera una

diosa antigua, y se preocupa por la seguridad de sus adoradores.

Clan: Lhiannan.

Sire: Sulis, diosa del agua.

Naturaleza/Conducta: Visionaria/Enigmática.

Generación: 8ª

Abrazo: 403

Edad aparente: Finales de la adolescencia.

Atributos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3; Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 5; Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 3

Habilidades: Alerta 5, Atletismo 3, Esquivar 3, Fullerías 3, Intimidación 3, Liderazgo 3, Pelea 2; Armas C.C. 2, Pericias 2, Sigilo 4, Supervivencia 5, Trato con Animales 3; Lingüística 2, Medicina 2, Ocultismo 4, Política 3, Sabiduría Popular 4, Teología (pagana) 4

Disciplinas: Animalismo 4, Auspex 4, Celeridad 3, Ofuscación 4, Ogham 5, Presencia 5

Trasfondos: Aliados 4, Criados 3, Influencia 1, Rebaño 3

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 3

Camino: Cielo 7

Fuerza de Voluntad: 5

SALUBRI

Los Salubri han viajado por la península ibérica desde tiempos antiguos, guerreros y sanadores solitarios que en algunas ocasiones trascienden en las leyendas de otros clanes. Una de las leyendas más antiguas es la de "Iacob el Iluminado", la historia de un antiguo del clan de los Unicornios que habría llegado de oriente acompañado por siete discípulos, y que habría estado presente en los primeros siglos del cristianismo. Muchos Cainitas no dejan de ver cierto paralelismo entre la leyenda de Iacobus y la del apóstol Santiago, y algunos se preguntan si el antiguo vampiro se encontrará durmiendo bajo la catedral de Compostela, pero, aunque algunos han emprendido su búsqueda, ninguno lo ha encontrado.

Cuando la presencia del antiguo Shaitan y los Baali de Toledo fue expuesta, entre los Cainitas que acudieron para purgar el nido de infernalistas se encontraban varios guerreros Salubri. Durante un tiempo acompañaron a los cruzados cristianos combatiendo a los almorávides y almohades, pero desde el Día Malvado y el asesinato de Saulot la mayoría se han marchado, en busca de venganza contra los Tremere o tratando de ocultarse en otros lugares, lejos de sus enemigos.

LAILA, LA GUERRERA OCULTA

Cuando los musulmanes pusieron sitio a la fortaleza bizantina de Taormina en Sicilia, todos sus habitantes hicieron lo que pudieron para resistir. Eligia sólo trabajaba en las cocinas, pero con otras mujeres acudieron en las murallas para arrojar piedras y todo lo que estuviera a mano contra los invasores. Armada con una pequeña hacha sorprendió a un fornido guerrero que subía por una escala y lo empujó hasta hacerlo caer por la muralla.

Sin embargo, finalmente la fortaleza cayó, y el comandante dispuso que las mujeres y los niños huyeran en una pequeña embarcación para evitar caer en la esclavitud. Estuvieron a la deriva durante varios días hasta que finalmente llegaron a la costa de Italia. La

heroicidad de Eligia no pasó desapercibida. Sin embargo, ella sólo quería seguir trabajando y ganarse la vida humildemente.

Pero lo que no pudo hacer la guerra, lo hizo la enfermedad. Unas fiebres la postraron en el lecho y un caballero que se encontraba de viaje se acercó a visitarla. Una de sus hijas se había salvado gracias a la valentía de Eligia, y en agradecimiento quería ofrecerle la oportunidad de formar parte de una orden secreta dedicada a combatir el mal en el mundo. Ella tenía el coraje, y él le daría la fuerza y la educación necesaria para luchar.

Sin estar muy segura, Eligia aceptó y recibió el Abrazo entre los Salubri y entonces comenzó su adiestramiento en las filas del clan, y la valiente cocinera fue convertida en una guerrera. Su sire la guió a través de los pasos de la Sangría y la convirtió en su escudera. Después de varios años de duro adiestramiento se convirtió en una igual de su sire, eligiendo el nombre angelical de Elarel.

Los caballeros Azariel y Elarel recorrieron Europa, combatiendo a los infernalistas, y muy especialmente al odiado linaje Baali. Cuando la escuela infernalista de Shaitan fue descubierta en Toledo, varios guerreros Salubri acudieron. Allí Elarel combatió a los Baali y otros Cainitas que habían sido corrompidos por su influencia, se abrió paso entre los demonios y finalmente la batalla terminó, habiendo purificado la ciudad. Sin embargo, su sire se encontraba entre quienes habían caído.

Elarel continuó su lucha en solitario, eligiendo a algunos hombres y mujeres merecedores del Abrazo. Sin embargo, tras el Día Malvado, cuando Tremere asesinó al reverenciado Saulot, sintió que algo en su interior se rompía. Tras sufrir un ataque de los Usurpadores mientras viajaba por Francia, decidió ocultarse en la península ibérica.

Ahora Laila se encuentra en Valencia, entre los Gangrel de Taifa. Sólo el anciano Shabaqo el Nubio y unos pocos elegidos conocen su verdadera identidad. Entre sus nuevos compañeros Laila comparte lo que sabe del arte de la guerra y también aprende de ellos. A cambio recibe protección y amistad, aunque en los últimos tiempos se siente intranquila. Ha visto indicios familiares de la presencia de los Baali en Valencia y está dispuesta a purgarla.

Laila es una mujer joven, pequeña y robusta, de cabello corto y negro y grandes ojos visionarios. Es una compañía alegre y dispuesta, firme en sus convicciones y sin temor, tal y como su sire habría querido. A pesar de tomarse muy en serio sus principios, tiene un carácter alegre y extrovertido. Entre los Gangrel de Taifa se cubre con la modestia musulmana, con un pañuelo que recubre su frente y un velo.

Clan: Salubri.

Sire: Azariel.

Naturaleza/Conducta: Defensora/Vividora.

Generación: 8ª

Abrazo: 902

Edad aparente: Unos veinte.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 5; Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 3; Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 4

Habilidades: Alerta 2, Consciencia 1, Empatía 3, Esquivar 3, Expresión 2, Pelea 2; Armas C.C. 5, Equitación 3, Etiqueta 2, Peri-

cias 3, Supervivencia 2, Trato con Animales 2; Academicismo 2, Investigación 3, Lingüística 3, Ocultismo 3

Disciplinas: Animalismo 3, Auspex 3, Celeridad 2, Fortaleza 5, Potencia 2, Protean 1, Valeren 4

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 2, Mentor 5, Rebaño 2, Recursos 4

Virtudes: Consciencia 4, Autocontrol 4, Coraje 4

Camino: Humanidad 7

Fuerza de Voluntad: 7

VERDADEROS BRUJAS

Con la caída del Imperio Romano, un grupo de Verdaderos Brujah trató de salvar lo que podía del antiguo saber clásico. Durante el período visigodo intentaron convertir el sur de la península en un lugar de erudición, apoyándose en las iniciativas de eruditos como los obispos Isidoro y Leandro de Sevilla. También trataron de que la zona quedara bajo la influencia del Imperio Bizantino, pero finalmente sus esfuerzos fueron en vano, por lo que decidieron buscar otros lugares más adecuados para sus proyectos.

No obstante, algunos de sus descendientes no se han desanimado, acudiendo a los centros culturales de Al-Ándalus, siendo conscientes de que el período de esplendor del Islam ha pasado y ahora es el momento de rescatar lo que puedan, al mismo tiempo que supervisan las semillas de las primeras universidades de los reinos cristianos y tratan de hacerlas florecer.

EUDERO, EL SABIO DE SALAMANCA

Eudero era hijo de un noble visigodo y de una mujer hispanorromana de Cartagena. Cuando estalló una guerra civil entre los visigodos por la sucesión al trono, su padre apoyó al rey Atanagildo, que pidió ayuda a los bizantinos para deshacerse de su rival Agila. El emperador bizantino aceptó, y sus tropas pronto ocuparon varias plazas en el sur de la península ibérica, formando una nueva provincia.

El padre de Eudero entregó la plaza de Cartagena a los bizantinos, y alojó a varios enviados del emperador en su casa. Entre los recién llegados se encontraba un arquitecto llamado Casandro, que tenía grandes planes para la ciudad y la provincia. Eudero se sintió fascinado por aquel hombre, que le habló de la gloria de la Antigua Roma y que tenía unos conocimientos asombrosos. Finalmente se convirtió en su discípulo, aprendiendo a leer y escribir bajo su tutela.

El aprendizaje de Eudero fue prolongado y finalmente, cuando los bizantinos fueron expulsados de la península ibérica unas décadas después, acompañó a su sire tras haber recibido el Abrazo, y viajó a Constantinopla, contemplando el esplendor de la nueva Roma, y aprendiendo con Casandro y otros Verdaderos Brujah.

Sus hermanos de clan creían que era necesario restaurar el esplendor de Roma en Occidente, como estaba ocurriendo en Oriente, y Eudero decidió que comenzaría por su propio hogar. Regresó al reino visigodo en el siglo VII, pero tras un encontronazo con los Cainitas de Cartagena, huyó al norte, donde estableció su dominio sobre la ciudad de Salamanca. Por desgracia, sus proyectos queda-

ron interrumpidos con la invasión musulmana, que provocó que cayera en letargo.

Despertó siglos después, sorprendido por todo lo que había cambiado a su alrededor. Salamanca era una pequeña villa, pero no por ello carecía de potencial. Haciéndose pasar por un cantero y escultor, Eudero pasó varias décadas observando y adaptándose a la nueva época.

Su oportunidad llegó cuando el Príncipe Gonzalo Peláez, del clan Ventrué, perdió a su sire. Era un Cainita joven, y otros más experimentados ya comenzaban a pugnar por desplazarlo del poder. Eudero se presentó ante el Príncipe y le ofreció su experiencia como consejero. Lo único que pedía a cambio era poder realizar varios proyectos en la ciudad, comenzando por la construcción de la catedral. En parte acosado por sus rivales, e interesado por una oferta que le parecía ventajosa, aceptó.

Desde entonces Eudero ha participado en la construcción de la catedral de Salamanca, aportando un par de detalles en los planos, aportando dinero para nuevas esculturas, y al mismo tiempo está interesado en la formación de una escuela catedralicia, para fomentar un nuevo renacer cultural en el lugar. Como consejero del Príncipe Gonzalo Peláez goza de su confianza, y su principal objetivo es neutralizar las conspiraciones de sus rivales y proteger el dominio. Ante otros Cainitas se presenta simplemente como un vampiro del clan "Brujah", pero se muestra muy frío con los visitantes ocasionales de su supuesto clan.

Eudero fue Abrazado en la plenitud de sus facultades físicas, y

fue educado cuidadosamente antes de recibir la sangre. Es un hombre de rostro serio, de cabello negro y liso, ojos negros y una nariz prominente. Su afeitado es muy pulcro y su forma de vestir, aunque sencilla, transmite dignidad y nobleza. Aunque cuando expone sus proyectos es claro y con una retórica encantadora, en las relaciones personales es un hombre más callado, que permanece impertérrito ante cualquier chiste o insulto.

Clan: Verdadero Brujah.

Sire: Casandro.

Naturaleza/Conducta: Arquitecto/Caballeroso

Generación: 7ª

Abrazo: 566

Edad aparente: Mediados los veinte.

Atributos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 4; Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 3; Percepción 3, Inteligencia 5, Astucia 3

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 3, Esquivar 2, Expresión 4, Liderazgo 2, Pelea 2; Armas C.C. 3, Equitación 2, Pericias 4; Academicismo 4, Investigación 3, Lingüística 3, Ocultismo 2, Política 3, Senescal 4

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

Trasfondos: Contactos 3, Criados 3, Influencia 2, Mentor 3, Recursos 4

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 4, Coraje 4

Camino: Humanidad 5

Fuerza de Voluntad: 7



APÉNDICE II:

NUEVOS LINAJES Y CONSEJOS DE NARRACIÓN

"Ahora ven, escríbelo en una tablilla, grábalo en un libro, y que dure hasta el último día, para testimonio eterno y para siempre."

- Isaías, 30, 8

NUEVOS LINAJES

AZANEALI

Cita: *¿Lo oyes? Por supuesto que no puedes oírlo. Es el sonido del silencio. El murmullo de las tinieblas, el grito del vacío. Pero ahora soy parte de la oscuridad. Ahora oigo.*

Trasfondo: Hace varios siglos, un viajero Baali llamado Azaneal llegó a Valencia. Decía haber encontrado la puerta de la oscuridad en las tierras de Oriente, y convenció a varios Lasombra que adoraban a los poderes del Abismo para que le acompañaran de regreso y poder abrirla. Partieron en un oscuro peregrinaje a la ciudad maldita de Corozáin y se adentraron en sus secretos.

Sólo Azaneal sobrevivió, quizás por casualidad o quizás porque así lo había previsto, convirtiéndose en el Señor de Corozáin y Abrazando una prole, que envió por el mundo para unir a todos los Cainitas infernalistas bajo su estandarte. Los Baali más antiguos lo ignoraron, y otros se enfrentaron a él, fomentando las divisiones en el linaje maldito.

Los Azaneali o Hijos de Azaneal están unidos en la condena y por los cambios que sufrió su fundador al adentrarse en la ciudad de Corozáin. Afirman que son los portadores de la sabiduría del Abismo donde aguardan los Durmientes, y aspiran a imponerse sobre otros infernalistas. Desde sus inicios se han enfrentado a los antiguos Baali, que creen demasiado cómodos en su complacencia, pero han obtenido seguidores entre los infernalistas más jóvenes. Algunos Cainitas que conocen este horrendo cisma consideran que los Azaneali actúan como los Furores entre los Baali, y no ven como

malos ojos que los retoños del Diablo se maten entre ellos.

Por lo que se refiere a los propios Baali, muchos consideran a Azaneal un arribista con suerte en el mejor de los casos, y a muchos les gustaría conocer los secretos que descubrió en Corozáin, que fue hace milenios la fortaleza del anciano Shaitan, hasta que otros clanes le declararon la guerra. Sin embargo, Azaneal y su prole se muestran muy celosos a la hora de compartir ese conocimiento, que constituye su principal ventaja.

Aunque la línea de sangre se originó en Oriente Medio, se ha extendido en los últimos siglos. Los Azaneali han creado nidos en el Mediterráneo Oriental, pero también han seguido a la inversa el peregrinaje de su fundador, llegando hasta la península ibérica, donde intentan dominar al resto de los Baali, o por lo menos aliarse con ellos. El eclipse que afectó a la ciudad de Sevilla y sus alrededores hacia 1230 fue una demostración del poder que han alcanzado, y que ha atraído en los últimos años a muchos Cainitas adoradores del Diablo hacia sus filas.

Apodo: Ángeles Negros, Ángeles de las Sombras, Hijos de Azaneal.

Apariencia: Los más antiguos de la línea de sangre han sido Abrazados entre los pueblos que habitan en Oriente Medio, pero en los últimos siglos también han incluido entre sus filas a algunos cruzados, que han regresado a Europa llevando la sangre de su linaje. Dentro de la línea de sangre se encuentran hombres y mujeres de diferentes niveles sociales. Muchos se hacen pasar por Cainitas del clan Lasombra, con los que comparten vínculos comunes, y a menudo son confundidos con los Angelis Ater, los infernalistas del clan.

Refugio: Donde surge la oportunidad. Si tienen la posibilidad

de elegir o buscar un lugar cómodo, prefieren los lugares donde no llega la luz en ningún momento, ya sea cámaras subterráneas, pozos o cuevas profundas. Algunos construyen habitaciones secretas o utilizan armarios donde pasan horas encerrados meditando en la oscuridad.

Trasfondo: Entre los infernalistas, los Azaneali no son demasiado selectivos, corrompiendo con su sangre todas las clases sociales. Confían en que la oscuridad interior abrirá los ojos de sus chiquillos tras el Abrazo, y aspiran a influenciar todos los lugares. Por lo general se sienten atraídos por las personas que tienen una visión propia o que de alguna forma cuestionan el orden establecido, especialmente dentro de las religiones.

Creación del personaje: Como se ha dicho, el Abrazo de los Azaneali es diverso, aunque valoran especialmente los Atributos Mentales y la capacidad de profundizar en uno mismo (Percepción). Los Talentos intuitivos como Alerta y Consciencia también son muy valorados, así como los Conocimientos para descubrir secretos infernales, como Investigación y Ocultismo. Cualquier Trasfondo es adecuado para los Azaneali, pero los más habituales son Aliados, Contactos y Rebaño.

Aunque los Azaneali más jóvenes todavía conservan su Humanidad, poco a poco son instruidos en el Sendero del Abismo, una rama infernalista del Camino de la Noche que se basa en la veneración de la oscuridad y las criaturas que la habitan, que según se dice son anteriores a la Creación y algún día regresarán.

Disciplinas de clan: Daimonion, Obtenebración, Ofuscación.

Debilidad de clan: Los Azaneali son el fruto de una impía unión entre los Baali y los Lasombra, y por lo tanto han heredado las maldiciones de ambos linajes. De los Baali han heredado su aversión a los símbolos sagrados y su vulnerabilidad a la Fe Verdadera. De los Lasombra han heredado su carencia de reflejo y su debilidad a la luz del sol, recibiendo +1 al daño sufrido por la luz solar. Además, en ocasiones las sombras que rodean a un Azaneali (no necesariamente las que proyecta), se mueven de forma inquietante.

Organización: Azaneal es el vínculo que mantiene unida a la línea de sangre, y todos sus descendientes siguen sus órdenes. Sin embargo, por debajo de él la estructura se diluye. A grandes rasgos el linaje se comporta como un gran culto, que consiste en una serie de nidos dispersos, cada uno gobernado por un líder que normalmente es el sire de los demás. Al contrario que los Baali, los enfrentamientos internos de la línea de sangre no son frecuentes, y cuando Azaneali de nidos distintos se encuentran, se reconocen como hermanos en la oscuridad. Esta unidad a menudo es fomentada a través de la instrucción en el Sendero del Abismo.

GANGREL DE TAIFA

Cita: De la misma forma que la palabra del profeta Mahoma, que la paz sea con él, elevó a la humanidad sobre la ignorancia, su palabra nos eleva por encima de la monstruosidad. No naciste para ser una bestia y revolcarte con ellas, puedes aspirar a algo más elevado.

Trasfondo: Hace escasos siglos, el anciano Shabaqo el Nubio llegó a la ciudad de Córdoba. Era un vampiro del clan Gangrel, un parangón del Camino de la Bestia, pero su conexión con sus instintos

salvajes no lo confortaba. Había visto a los dioses de su tierra alzarse y caer, y aunque creía que debía existir algo divino, no lo había encontrado ni en los dioses paganos, ni en el judaísmo, el cristianismo u otras religiones.

Pero en Córdoba encontró lo que buscaba. Allí conoció al sultán Hilel al-Masaari, que como Shabaqo había dudado tras el Abrazo y había encontrado la divinidad en el Islam. Ambos hablaron y debatieron durante largo tiempo, bajo las sombras de los arcos de la Gran Mezquita de Córdoba, y finalmente en el año 1005 Shabaqo decidió convertirse en un guerrero del Islam. Humildemente pidió unirse a los Ashirra.

Con el tiempo reunió a su alrededor a otros vampiros del clan Gangrel, predicando entre ellos los principios que habían cambiado su existencia. Al mismo tiempo el califato de Córdoba se desmoronaba y Shabaqo y sus seguidores decidieron que defenderían Al-Ándalus y serían un ejemplo para los demás Ashirra, que dudaban y perdían la fe en aquellos tiempos convulsos. Así surgieron los Gangrel de Taifa, un nombre que recibieron de la época de división en que habían surgido.

Desde entonces los Gangrel de Taifa se han convertido en guardianes y guerreros sagrados de los dominios Ashirra. Pocas veces han asumido el liderazgo, sino que más a menudo han contribuido a proteger al conjunto de los vampiros musulmanes, aunque también han contribuido a la caída de líderes corruptos. Desde su creación han participado en las guerras que acabaron con los infernalistas de Toledo y han destruido muchos de los cultos de Set de la península, acusándolos de propagar la corrupción.

Al principio los Gangrel de Taifa también apoyaron la renovación y unidad que traían los almorávides y almohades, pero pronto se desengañaron, considerándolos fanáticos ignorantes que sólo terminaron provocando destrucción y división entre los creyentes. En los últimos tiempos, los Gangrel de Taifa han preferido desvincularse de esos movimientos rigoristas, aunque unos pocos se han unido a ellos. Al mismo tiempo, a medida que los cristianos avanzan, los Gangrel de Taifa han comenzado a dispersarse más allá de Al-Ándalus, extendiéndose por el Magreb y el Norte de África.

Apodo: Ghazi.

Apariencia: Los Gangrel de Taifa siguen los principios del Islam, y por lo tanto procuran transmitir una imagen de dignidad y modestia. Suelen cubrirse para ocultar sus rasgos bestiales, con mantos, capuchas amplias y velos, o adoptan las vestimentas de los pueblos del desierto. Tanto hombres como mujeres se encuentran bien representados en el linaje, y de hecho muchas mujeres a las que les gustaría tomar las armas para defender el Islam han encontrado un lugar entre los Gangrel de Taifa. La gran mayoría de los vampiros del linaje son andalusíes, aunque también se encuentran algunos originarios del Magreb y del Norte de África.

Refugio: Normalmente los Gangrel de Taifa prefieren convivir juntos, así que suelen buscar lugares amplios que puedan compartir, preferentemente en la proximidad de las mezquitas o lugares de rezo. Otros prefieren mantenerse a distancia de los mortales, buscando ruinas o edificios abandonados, donde puedan practicar sus costumbres sin recibir interferencias.

Trasfondo: Los Gangrel de Taifa buscan aspirantes entre los creyentes del Islam. No buscan tanto guerreros sedientos de sangre, deseosos de venganza o con ganas de morir en la Yihad, sino más bien creyentes sinceros y sencillos que quieran defender el Islam respetando sus principios. Suelen mostrarse clementes con enemigos honorables, aunque no tanto si se trata de otros Cainitas. La elección del nuevo recluta no suele ser precipitada, y un sire puede demorarse años antes de tomar una decisión.

Creación del personaje: Los Gangrel de Taifa valoran los Atributos Físicos, seguidos de los Mentales, buscando mejorar a sus chiquillos en cuerpo y mente. Más allá de sus talentos innatos, tras el Abrazo los chiquillos son adiestrados en el uso de las armas, principalmente la espada, el arco y la jabalina, aunque existen excepciones. También se procura que el chiquillo aprenda a leer y escribir, para poder comprender mejor su fe desde la libertad que ofrece la razón.

Todos los Gangrel de Taifa deben seguir el Camino del Cielo o el Camino de la Humanidad desde el Islam. Algunos senderos (especialmente los que defienden virtudes como Convicción o Instinto) son considerados heréticos y también son rechazados.

Disciplinas de clan: Animalismo, Protean y una Disciplina adicional a elegir entre Celeridad, Fortaleza o Potencia.

Debilidad de clan: Los Gangrel de Taifa sufren la misma debilidad que el resto de los Gangrel. Cada vez que un Gangrel de Taifa entra en frenesí adquiere un rasgo animal. Por cada cinco de esos rasgos, reducen en un punto uno de sus Atributos Sociales.

Además, debido a su adherencia a sus principios, cada vez que un Gangrel de Taifa sufre una pérdida de degeneración en su Camino o cae en un frenesí, pierde también un punto temporal de Fuerza de Voluntad.

Organización: El anciano Shabaqo el Nubio es el fundador de la línea de sangre, pero no le gusta actuar como un líder formal. Está dispuesto a aconsejar e incluso guiar, pero prefiere dar libertad a sus seguidores. Normalmente los Gangrel de Taifa de un mismo dominio permanecen unidos o se mueven en grupos de dos o tres. Se reúnen para rezar juntos y forjar vínculos de comunidad, ayudándose mutuamente y combatiendo unidos. En cada dominio también suele haber un líder Ghazi que representa al linaje entre los demás Ashirra.

En conjunto, los Gangrel de Taifa no son tanto una línea de sangre como un linaje marcial, un ejército que actúa en defensa del Islam. Por lo tanto, los Gangrel del clan principal pueden unirse a los Ghazi y adquirir sus capacidades y debilidades si siguen su riguroso adiestramiento. De la misma forma el chiquillo de un Gangrel de Taifa puede convertirse en un Gangrel normal si no recibe su adiestramiento.

LA CRÓNICA EN LA PENÍNSULA IBÉRICA

Pocos lugares existen en el mundo de la Edad Oscura como la península ibérica, donde las mareas de la fe chocan, y en ningún otro lugar los actos y creencias de los mortales ejercen tanta influencia sobre la población Cainita. En ningún otro lugar los clanes se divi-

den siguiendo límites que no tienen nada que ver con la sangre o la política de la Guerra de las Edades. En cambio, la guerra entre cristianos y musulmanes (con todas sus complejidades y dificultades) afecta tanto a los vivos como a los muertos. Nada en lo que confíe un Cainita de Francia, Inglaterra o Tierra Santa sirve cuando cruza los Pirineos o Gibraltar. La península ibérica es un lugar único para los Cainitas y los forasteros harían bien en recordarlo cuando crucen las cambiantes fronteras.

Aparte de esto, la península ibérica es un lugar excitante y complejo para cualquier Narrador. Proporciona una combinación única de intrigas, odios partidistas y maniobras políticas. Con la confluencia de religiones, reinos y clanes, este escenario ofrece posibilidades únicas para Crónicas y una riqueza de material que puede agobiar a un Narrador poco preparado. Por lo tanto este apartado es un guía de ayuda para los Narradores.

PRINCIPIOS BÁSICOS

Con suerte, todas las preguntas que necesitan ser contestadas para empezar una Crónica ibérica se cubren en este libro. Sin embargo, eso no significa que todo vaya a ser fácil para ti. Antes de que planees tu crónica, hay algunas cosas que debes tener presentes:

LA PENÍNSULA IBÉRICA ES GRANDE

Al contrario de una Crónica urbana, una historia en la península tiene un gran alcance geográfico, ofreciendo una variedad impresionante de ambientes, desde las taifas del sur a los Pirineos en el norte. Además, existen rutas de comercio y peregrinación bien establecidas que entrelazan la península y permiten una cantidad sorprendente de movilidad a los personajes de esta época.

Lo que esto significa es sencillo: Muchas Crónicas de la Edad Oscura se encuentran ancladas geográficamente, en parte porque el viaje es difícil para los Cainitas de este período, y en parte porque las historias se enfocan en ciudades individuales. En la península estas restricciones no existen, y como Narrador por lo menos debes examinar las posibilidades antes de concentrarte de lleno en un ambiente específico para la Crónica.

Además, debes utilizar la diversidad geográfica en tu favor. Existen muchos lugares en que los personajes pueden encontrarse, una diversidad de tipos de ciudades para que los vampiros habiten. Concentrarse en Cádiz, o Lisboa, o Zaragoza, o cualquier otra ciudad antes de examinar todas las opciones que España representa es desaprovechar su potencial para ti y tus jugadores. Y ya que las posibilidades existen, ¿por qué no aprovecharlas?

NO EXISTE UN SOLO ESCENARIO

De igual manera que no existe un único escenario físico para una Crónica ibérica, tan poco existe un único escenario social. Incluso la división obvia entre cristianos y musulmanes llega a ser todavía más profunda al someterla a un escrutinio detallado. Si la Crónica tiene un carácter musulmán, ¿están asociados los personajes con los Omeyas, almohades, almorávides o con la expedición original de Tariq? ¿Qué pasa con los muladíes? ¿Con qué taifas están asociados los personajes o no lo están a ninguna?

Igual diversidad de opciones existe en el bando cristiano. ¿Los personajes son nativos o extranjeros, buscando fortuna en la confusión de la Reconquista? Si son nativos ¿cuál es su reino de origen: Aragón, Castilla, Navarra, Portugal? ¿Qué ciudad utilizarás como base y qué tipo de población mixta de cristianos, judíos y musulmanes quieres presentar? Tienes docenas de posibilidades que examinar.

¿Y qué pasa con los judíos y comerciantes que vienen a la península a miles? Todos estos grupos proporcionan puntos de partida y apoyos para las Crónicas. Cualquiera de ellos puede servir como una base para una historia, así que no tiene sentido tomar una decisión general (es decir, “Esta partida tendrá lugar en los reinos cristianos”) sin examinar al menos la posibilidad de usarlos. Diseñar una Crónica ibérica con trazos anchos es limitar las opciones de los jugadores y obstaculizar tu propia Narración limitando las herramientas con las que trabajar.

ESTO NO ES ESPAÑA

La España moderna se encuentra a siglos de distancia. En la Edad Oscura la península ibérica consiste en una colección de reinos cristianos, a menudo enfrentados entre sí; taifas musulmanas con vínculos todavía más débiles, enclaves piratas, reinos independientes y todavía más. La identidad nacional del conjunto de la península ibérica es débil (algunos miembros de las élites toman como referencia el desaparecido reino visigodo, considerándose sus sucesores, pero en estos momentos se trata de un principio ideológico reducido). En otras palabras, este momento de la Historia no es el mismo que el de la España moderna, aunque descienda de los reinos medievales.

OLVIDA LOS CUENTOS DE HADAS

Existe una idea preconcebida de que, durante el gobierno musulmán, Al-Ándalus fue una edad dorada de sabiduría, cultura y tolerancia. Difícilmente ha existido una realidad tan utópica, y los episodios de las revueltas de los mozárabes o la conversión forzosa y saqueo de Lucena eran más habituales, pero la leyenda es agradable y perdura. De la misma forma existen leyendas en torno a la Reconquista, y la mayor parte de estos mitos sólo sirven para ocultar los datos históricos que constituyen el material de las Crónicas. Como siempre, realizar tu propia investigación sólo redundará en beneficio de tu Crónica.

DEJA TUS PREJUICIOS FUERA

Gran parte del conflicto disponible para una Crónica ibérica tiene sus raíces en la religión. Admitámoslo, este conflicto se expresa en gran parte de forma política, pero aun así el conflicto religioso es vital para casi cualquier historia que pueda contarse en la península. Al margen de esto, la religión es una cuestión delicada para muchas personas, incluyendo algunos jugadores. Por lo tanto, es mejor asegurarse de que si vas a utilizar elementos religiosos en tu Crónica, lo hagas con respeto, y discutes el tema con cualquier jugador que exprese alguna preocupación.

Además, Vampiro: Edad Oscura es un juego, no un tribunal.

Utilizar las disputas políticas de la Edad Oscura para juzgar la realidad de hoy es injusto para tu Crónica y tus jugadores. Establecer similitudes entre los almohades y la familia real de Navarra con los gobiernos actuales rebaja tu historia al nivel de una alegoría estúpida. Trata la península ibérica y sus habitantes como lo que eran y crea tu Crónica en función de ello.

CREER LAS EXAGERACIONES

Uno de los problemas más importantes de las Crónicas históricas no es que los Narradores no realicen sus investigaciones, sino que los jugadores tengan una noción tan preconcebida de la Historia cuando se enfrenten con una información más exacta y se rebelen. “En realidad no fue así” son palabras que a ningún Narrador le gusta oír, sobre todo no después de pasar horas interminables de estudio para conseguir un juego históricamente exacto.

Aunque no existe nada que diga que tu Crónica tenga que ser realista al cien por cien con respecto a la Historia (al fin y al cabo, estás añadiendo vampiros) debe decirse que la verdad no sólo supera a la ficción, sino que proporciona más posibilidades para las tramas. Además, un juego histórico exacto resulta mejor porque son menos grietas que debes rellenar. Cuanto más te apartes de lo histórico, sobre todo en un escenario tan complejo, más elementos cambian por el efecto dominó.

Aparte de esto, no todos los jugadores creerán toda investigación que les presentes, sin importar lo buena que sea. Aunque nada puede hacerse con un jugador que se niegue a admitir la historicidad en su fantasía preconcebida sobre España, existen pasos que pueden darse con los menos obstinados. Detallar tu investigación y mostrar tus fuentes a tus jugadores siempre es una buena idea. Esto no sólo les demuestra que estás haciendo algo más que sacarte cosas de la manga, también los anima a investigar por sí mismos y en teoría crear perfiles de personajes más creativos. Rastrear los mitos para que tus jugadores no estén tan disgustados cuando los devuelvas a la realidad, ayuda, como también presentar la cercanía a la realidad. Un jugador que basa todo su concepto en un agradable mito histórico se sentirá muy disgustado si se despierta en una Crónica oscura en la que su personaje romántico es inútil. Ten en cuenta la comunicación por encima de todo. Lo bueno de un jugador que esté predispuesto a la exactitud histórica (con nociones exactas o no) es que estará dispuesto a investigar lo necesario para demostrar lo que dice, y por lo tanto puede ser incorporado a la Narración. Cuando tengas dudas, coopera con los quisquillosos de la Historia. Hazles que preparen una parte de la escena o un puñado de personajes para que los uses.

ES SÓLO UNA FANTASÍA...

Otra pregunta es cuánto te vas a ceñir a la Historia. Aunque la concepción básica de Edad Oscura es atenerse a la Historia real tanto como sea posible (claro está, con algunos añadidos), no existe nada que no diga que no puedas separarte en gran medida de la Historia. Si quieres que la Reconquista fracase o que la invasión almohade nunca se produzca, siéntete libre de hacerlo. Es tu juego. Tan sólo asegúrate de pensar en las consecuencias de cada cambio que hagas y qué suponen en la historia. Que la Reconquista no siga adelante es una cosa; deducir lo que viene después y sacar partida de ello es otra.

ELEMENTOS ESENCIALES

Con un tapiz tan amplio en el que trabajar, es vital que establezcas los parámetros de tu Crónica lo antes posible. Aunque es importante examinar todas las posibilidades, como ya se ha mencionado, también es importante seleccionar. La península ibérica es demasiado grande para una Crónica desenfocada por muchas razones; por lo tanto las decisiones sobre dónde y cuándo se localiza el escenario (y en qué elementos concentrarse) son necesarias. Esto te permite centrarte en tu investigación y realizar una tormenta de ideas en torno al material pertinente, dando a los jugadores algo de detalle sobre lo que trabajar y elaborar los conceptos de sus personajes. Después de todo, decir sin más a tus jugadores que la Crónica “es en España” significa que puedes terminar con un personaje en Cádiz, otro en Madrid, y otros dos que se dirigen hacia el sur por el Estrecho de Gibraltar para reunir apoyo para otra invasión bereber. Aunque podría ser un guión admirable para una Crónica a medias, deja algo que desear como punto de partida.

Por lo tanto, si vas a narrar una Crónica ibérica, es bueno tener respuestas para algunas preguntas básicas antes de ir demasiado lejos. No todas las preguntas deben responderse en detalle, pero siempre ayuda tener bosquejos de los puntos generales de tu Crónica antes de que dediques demasiado esfuerzo a algo innecesario. Las respuestas a estas preguntas pueden servir para crear el marco sobre el que se construirá el resto de tu Crónica.

¿CUÁNDO?

Este suplemento se sitúa más o menos en torno al año 1245. No existe ninguna razón para limitarse a esa fecha o a ninguna otra. Echa un vistazo general a la época y decide si la situación política, cultural y militar se adapta a lo que necesita tu Crónica. Si la Reconquista se encuentra demasiado avanzada para lo que has decidido, muévete hacia atrás en el tiempo. Si estás interesado en algo parecido a una España unificada, acerca esa fecha a comienzos de 1492. Sin embargo, es importante observar de cerca las líneas temporales vampíricas e históricas, por lo menos para asegurar que sabes cuándo ocurre algo interesante.

¿DÓNDE?

Como se dijo antes, la península ibérica abarca mucho territorio. Aunque es muy recomendable que le eches un vistazo a un mapa general antes de concentrarte en una parte del escenario, llegará el momento en que deba producirse concentración. Cuando decidas dónde sitúas la Crónica, también estarás estableciendo otros muchos detalles. Decidir qué vas a hacer algo en Tarragona significa que también estarás tomando decisiones sobre la importancia de algunos clanes (casi seguro Ventrue y Lasombra, con algún Toreador), cuáles no aparecerán en el escenario y otras cosas. La mezcla religiosa, el idioma, el lugar circundante... Todos ellos surgen de la decisión inicial sobre dónde situar la Crónica.

Elegir un lugar concreto también te permite como Narrador centrarte en los detalles que vas a necesitar para conducir tu historia de forma adecuada. Una vez decidas el lugar, puedes concentrarte en

los detalles sobre los que se sostiene tu Crónica. ¿Se encuentra la ciudad amurallada? Si es así, ¿Dónde están las vías de acceso secretas? ¿Cuáles fueron sus residentes anteriores y qué dejaron atrás? ¿Cómo está distribuida la ciudad y dónde pueden establecer sus refugios los personajes? ¿Cuántos Cainitas puede soportar la zona? ¿Qué partes de la ciudad son las mejores para alimentarse y a dónde pueden huir los personajes si son descubiertos? ¿A dónde van los caminos y quién es probable que los recorra? ¿Cómo es el mapa de la ciudad?

Todas estas preguntas se pueden contestar de una forma bastante sencilla cuando hayas establecido el lugar. Obtener esas respuestas puede ayudarte a establecer la mayor parte del escenario de la Crónica con una rapidez sorprendente.

¿QUIÉN?

En una Crónica la combinación de “dónde” y “cuándo” a menudo dicta los elementos esenciales de “quién”. Por ejemplo, si tu Crónica se sitúa en Granada, lo más seguro es que estés desarrollando una Crónica musulmana. Es tan sencillo como eso. Pero no significa que el proceso sea automático o breve. La forma en que las cosas han cambiado a lo largo de los siglos, las oleadas de conquistadores... todo ello proporciona el material suficiente como para poblar tu Crónica. Además de decidir quién puebla tu escena en estos momentos (y eso incluye mortales y Cainitas), también tienes el lujo de decidir quién vivió allí antes (y todavía permanece). Romanos, visigodos, árabes, bereberes... con todos esos pueblos llegaron Cainitas que podrían seguir permaneciendo mucho tiempo después de que sus pueblos desaparecieran. Cómo se sienten ante la llegada de nuevos Cainitas es sin duda un aspecto importante de una Crónica; si sus pueblos dejaron algo importante detrás de sí es otro.

La identidad de tu Crónica también debe atraer la mayor parte de tu atención. Explorar la composición de la ciudad que has elegido es importante. ¿Es sobre todo cristiana o musulmana? ¿Cómo son toleradas las minorías? ¿Existe un barrio judío? ¿Cómo se relacionan las minorías con el resto de la ciudad? ¿Qué impulsa la economía de la ciudad y qué Cainitas están interesados en ella? No todas las preguntas necesitan ser contestadas antes de que comience la Crónica, pero es importante recordarlas para que puedas responderlas cuando se presente el momento apropiado.

COMPULSIÓN SANGRIENTA

Aunque para mucha gente las guerras entre los pueblos son el aspecto más interesante de la Historia, pueden resultar bastante aburridas como momentos que interpretar. Después de todo la mayor parte de las guerras medievales consistían en marcha, más marchas y largos asedios, sólo salpicadas de vez en cuando por breves batallas que casi siempre comienzan al alba. En otras palabras, aunque puede ser algo fascinante que leer, no existe mucho que los Cainitas puedan hacer para participar en ellas.

Con eso en mente, si estás interesado en utilizar el conflicto armado como la piedra angular de tu Crónica, considera situar el escenario de la historia justo antes, o si eres más osado, justo después de la resolución real de la batalla. “Antes” permite a los personajes bucear en las intrigas y en teoría afectar al resultado. “Después” los sitúa en la posición de recoger los pedazos o planear una venganza.

EJEMPLOS DE CRÓNICAS

A continuación, se muestran algunas ideas básicas de Crónicas que pueden servir como punto de partida para historias más detalladas. No hace falta decir que esta selección sólo araña la superficie de las posibilidades disponibles. Cualquiera de ellas puede combinarse o alterarse para satisfacer tus necesidades.

Peregrinación: Los personajes son enviados en peregrinación por un antiguo Cainita por el Camino de Santiago. Sin embargo, enemigos humanos o inhumanos les aguardan en el camino, decididos a acabar con la peregrinación de mala manera. Aún peor, su supuesto benefactor está asociado en secreto con la Herejía Cainita o los Apóstoles del Tercer Caín, y ha puesto algunas sorpresas propias en el camino para atraerlos a la apostasía.

El despertar de los durmientes: Los personajes son vampiros de gran edad que entraron en letargo durante la ocupación visigoda. Se despiertan para descubrir que nadie habla su idioma, han surgido reinos extraños y están en medio de una larga guerra. Todavía peor, sus dominios han sido reclamados por otros, con el apoyo de clanes que no tenían poder cuando los personajes cayeron en letargo. ¿Qué hacen? ¿Cómo reclaman lo que es suyo?

En la frontera: La cuadrilla es un grupo mixto de vampiros cristianos y musulmanes que intentan mantener el delicado equilibrio de poder en las fronteras de sus respectivos reinos. Esta Crónica en particular tiene mucha intriga, a medida que cada bando utilice a los conspiradores para perturbar la paz en provecho propio. ¿Cuánto tiempo conseguirán los personajes mantener el equilibrio establecido y qué ganan si son quienes acaban con la paz?

Contra todos los que vengan: El dominio de la ciudad está a punto de cambiar de manos mortales. Con los invasores llegan nuevos Cainitas que intentan redistribuir el dominio entre ellos y eliminar a cualquier rival a su manera. ¿Pueden aguantar los personajes? En ese caso, ¿qué ocurre cuando deben integrarse con los nuevos conquistadores?

Abandonados: Los personajes son Ashirra musulmanes y descubren evidencias de que sus sires dejaron tras de sí manuscritos muy valiosos en territorio ahora controlado por los cristianos, y sus parásitos Lasombra. Los personajes deben entrar en territorio enemigo, tratar con los nuevos residentes y rescatar esos tesoros perdidos. Pero existe la posibilidad de que fueran animados a encontrar las pistas de la existencia de los manuscritos y que algunos vampiros estén interesados en saber qué traen de vuelta con ellos...

Enviados: Por lo que se refiere a los poderosos Príncipe Cainitas de Francia, el caos de la Reconquista es muy beneficioso. Entre otras cosas, mantiene a sus rivales ibéricos ocupados. Ahora que las batallas mortales están entrando en su fase final, es probable que la situación se complique más. Los personajes son un grupo de neonatos seleccionados para ser los ojos y oídos de sus superiores tras las montañas de la bárbara península ibérica e informar de lo que encuentren allí. Claro está, es más fácil decirlo que hacerlo, sobre todo porque a cada uno también se le ha confiado una agenda secreta adicional.

LA PIQUERESCA

La mayor parte de las Crónicas funcionan bien con un sólo escenario base. Sin embargo, si sientes la necesidad de explorar más lugares con tu línea temporal, existen maneras de conseguirlo. Una Crónica picaresca, con los personajes moviéndose continuamente de ciudad en ciudad, es un método para hacerlo. Esto te permite como Narrador presentar una serie de las escenas más importantes y utilizar toda la península como te convenga. Los personajes de este tipo de Crónica pueden ser enviados, mensajeros, mercenarios o incluso estar unidos en una caravana mercantil. Cualquier motivo sirve para hacer que tomen el camino y mantenerlos allí, así como ofrecer razones lógicas para que se establezcan en un lugar en concreto si se cansan de vagar de aquí para allá.

Otra manera es la Crónica de la peregrinación. El Camino de Santiago es un viaje de fe bien establecido para los mortales, pero no existe ninguna razón para que un Cainita no pueda también ponerse a prueba en él. O quizás existe un santuario vampírico, como la tumba del Cid, que sirve como enfoque para la peregrinación. De todos modos, existen muchos incentivos para que los personajes estén en movimiento, y muchas formas de lanzarles obstáculos nuevos y excitantes a medida que atraviesan el mapa.

LA CRÓNICA DE LA RECONQUISTA

La historia de la Reconquista comienza con la Batalla de Covadonga en el año 718 y concluye con la expulsión de los moros en el año 1492. Las revueltas de los moriscos y la piratería musulmana constituyen su coda y epílogo. Técnicamente el término se refiere al proceso de la reconquista cristiana de la península ibérica, pero puede provocar algunos equívocos. Después de todo, la Reconquista no fue un proceso firme y continuado desde los Pirineos a Gibraltar, que avanzó progresivamente durante siete siglos y medio. Consistió sobre todo en una serie de guerras y treguas, con constantes alianzas cambiantes y oleadas sucesivas de invasores. Además, la noción de una unión monolítica entre las facciones cristianas y las facciones musulmanas enfrentadas continuamente entre sí también es falsa. Es tan probable que los reinos cristianos y las taifas musulmanas lucharan entre sí como contra cualquiera. De hecho, el héroe más legendario de la Reconquista, El Cid, debe su nombre al tiempo que pasó como mercenario al servicio de un gobernante musulmán: "El Cid" simplemente es una alteración del término árabe "sayid" (El Señor).

Con esto presente, la Reconquista puede constituir un escenario espléndido para una Crónica. Aunque se limite a la magnitud del avance cristiano por Al-Ándalus, siete siglos y medio de guerras e intrigas proporcionan una gran cantidad de material para una Crónica de Edad Oscura. Además, una Crónica de la Reconquista no tiene por qué estar situada en el frente. Todo el proceso de reconquistar la península ofrece toda clase de opciones para un Narrador emprendedor, si ésta es la ruta que eliges. La escala de la Reconquista te presenta una opción interesante: ¿Está tu Crónica situada en un momento concreto, por ejemplo, a mediados del siglo XIII, o la extiendes para abarcar toda la Reconquista? Ambas opciones tienen sus méritos.

LA VISIÓN A LARGO PLAZO

La Crónica a largo plazo permite a los jugadores desarrollar sus personajes de neonatos a antiguos. También te permite preparar las líneas argumentales a largo plazo, con personajes que tomen decisiones que tendrán consecuencias dentro de cien años. Aun así, deben tomarse precauciones antes de embarcarse en una Crónica de semejante magnitud. Después de todo, es una tarea sumamente ambiciosa. Así que asegúrate de que todos los ingredientes necesarios estén en su lugar.

En primer lugar, colabora con los jugadores para asegurarte de que desarrollan conceptos de personaje que sean viables durante toda la duración de la Crónica, y que encajen con el tema global. Aunque un Cainita visigodo superviviente podría ser un personaje interesante, tiene menos que ofrecer en una campaña de la Reconquista que, por ejemplo, un caballero franco que intenta demostrar su valía ante su señor.

También es importante en el proceso elegir los puntos apropiados en la Reconquista que sirvan como base para la Crónica. Una sola tarde en la no vida de los personajes puede llegar a ocupar varias sesiones de juego, así que obviamente no existe forma de que una progresión lineal pueda producir algo como un avance a lo largo de las décadas. En cambio, necesitas elegir momentos históricos que sirvan como puntos clave para una serie de sesiones, espaciándolos lo bastante como para que los personajes puedan desarrollarse de una escena a la siguiente, pero que no se encuentren tan apartados como para perder toda sensación de continuidad.

Por otra parte, espaciar los escenarios de las sesiones en períodos demasiado próximos unos de otros anulan el propósito de la Crónica en un gran período. Lo ideal es que los puntos de descanso se espacien mucho, y se encuentren más o menos conjuntados con momentos históricos importantes, vampíricos o de otro tipo. Después de todo, ¿dónde está la diversión de un Cainita que se despierta en un panorama social y político que es casi idéntico al que dejó atrás décadas antes? Asegúrate de que se producen bastantes cambios entre episodios para justificar la acción. Incluso si no cambias demasiado el mapa humano, todavía tienes la opción de cambiar bastante el mapa Cainita. Siéntete con libertad para volver a diseñar las líneas de los dominios a tu antojo. Después de todo, ¿qué puede hacer una primera sesión más propensa al pánico que los personajes se despierten y comprendan que están saliendo del letargo en medio de un territorio hostil?

¿LETARGO O TIEMPO DE INACTIVIDAD?

Uno de los problemas persistentes de una crónica de larga duración es qué hacer con los personajes entre los periodos de acción. Las dos opciones que funcionan mejor son el diario y el letargo. En la primera, el jugador es responsable de escribir una descripción razonablemente detallada de las acciones de su personaje de lo que ocurre fuera de escena entre sesiones. Luego lo lees y distribuyes la experiencia, círculos en Trasfondos apropiados (Contactos, etc.), y cualquier otra cosa que juzgues apropiada con el tiempo que pasa y los detalles de lo que el personaje está haciendo.

Obviamente, esto requiere mucha interpretación del Narrador. El ju-

gador que escribe un diario y pone: "Mi personaje se pasa los próximos cientos de años buscando a Caín y cuando lo encuentre, voy a hacerle diablerie" es probable que se sienta defraudado cuando vuelva a sus manos narrado con "No lo haces". Por otra parte, podrías aprovecharte de la intención declarada del jugador y anotar que, aunque el personaje no encontró a Caín, viajó a Tierra Santa, hizo algunos contactos y aprendió algunas cosas que pueden convertirse en ideas de aventura para la próxima sesión. La única dificultad real con el diario, aparte del trabajo adicional que requiere, es juzgar exactamente cuánta experiencia entregar a los personajes. Aunque las Crónicas Giovanni y las Crónicas de Transilvania ofrecen algunos consejos excelentes de cómo ocuparse de este asunto, todavía puedes desear ajustar la experiencia que los jugadores vayan a recibir en función de las características de tu partida.

La otra opción es dejar a los personajes en letargo o un interludio razonable entre sesiones. Esto tiene la ventaja de evitarte a ti como Narrador, el esfuerzo de inspeccionar diarios y equilibrar recompensas de experiencia. Además, cada nuevo despertar proporciona desafíos totalmente nuevos para los personajes. En los años (o décadas, o siglos) que han estado dormidos, las cosas han cambiado. El mapa ha vuelto a ser dibujado, viejos aliados y enemigos se han convertido en polvo y el paisaje político sin duda ha sufrido una reestructuración. Como los personajes, ahora anacronismos, se desenvuelven en este mundo nuevo y extraño puede proporcionar una excelente semilla para generar historias.

Claro está que entrar en letargo cada pocas sesiones como un reloj se convierte en algo ridículo. Por no mencionar el hecho de que los personajes que permanecen despiertos y sobreviven décadas es probable que ganen poder y dejen a sus compañeros durmientes convertidos en polvo. Por lo tanto, una mezcla de diario y letargo es a menudo la mejor manera de manejar algo con una magnitud de siete siglos y medio.

TEMA

Las Crónicas de la Reconquista ofrecen una amplia variedad de temas. La conquista es el más obvio, pero existen otras posibilidades. Cuando la Reconquista desplaza a muchos vampiros musulmanes, abre dominios para que muchos jóvenes Cainitas cristianos más hábiles, afortunados y en el lugar correcto aprovechen el momento oportuno. Por lo tanto, tiene mucho sentido desarrollar una Crónica basada en torno a una cuadrilla de jóvenes Cainitas que conquisten un lugar, encontrando, robando o construyendo sus nuevos dominios ante una oposición implacable y atrincherada.

Una tercera posibilidad es usar el tema de lo nuevo acabando con lo viejo, a medida que la cultura musulmana establecida es borrada por la marea de la Historia. ¿Intentan los personajes conservar lo que descubren ante ellos? ¿O son quienes se encargan de destruir todo lo que se cruzan? ¿Están buscando los secretos que los Cainitas musulmanes que huyen podrían haber dejado detrás de sí? ¿Habitaron anteriormente esos lugares (son romanos, o quizás, visigodos o íberos) hasta que fueron desplazados por Tariq y los Omeyas y ahora regresan a sus hogares llenos de ira?

AMBIENTE

El ambiente de una Crónica de la Reconquista suele ser muy claro: triunfo ganado con esfuerzo. La marea cristiana barre la pe-

nínsula poco a poco, y los reinos musulmanes caen en la discordia y los enfrentamientos. Aunque pueden producirse retrocesos temporales ("temporales" para un vampiro, claro está, significando décadas o siglos), cuando los almorávides y los almohades lleguen desde África y hagan retroceder a los cristianos, a largo plazo la resolución es inevitable.

Por lo tanto, una Crónica que discorra paralelamente a los eventos de la Reconquista, debería comenzar por unos principios humildes (por ejemplo, con los personajes Abrazados hace muy poco tiempo) y después ir subiendo en tono hasta convertirse en una guerra de antiguos, incluso durante las últimas batallas. No obstante, ten presente que no todo consiste en batallas durante siete siglos. Los tratados, negociaciones e intrigas forman una parte tan importante de la Reconquista como las batallas campales.

Recuerda también que los sucesos humanos de la Reconquista no se corresponden de manera exacta con los vampíricos. Después de todo, podrían ser las intrigas de tus personajes las que preparen las batallas que conquisten Córdoba o Navarra. Los tratos realizados por los Amici Noctis pueden establecer los cimientos de las alianzas que destrocen las taifas. No te sientas obligado a lanzar a tus personajes en medio de cada batalla importante. Después de todo, la mayoría de esas batallas se lucharon durante el día. Pero centrar tu Crónica en las presiones inevitables que llevaron a esos conflictos, y permitir que las acciones de los personajes establezcan el escenario del triunfo o la derrota permite un abanico muy amplio de acciones, y mucha más influencia de los personajes en la Reconquista como conjunto.

ELEGIR BANDOS

En la mayoría de casos una Crónica de la Reconquista se centra en el bando cristiano. Después de todo, son los que la están llevando a cabo. Sin embargo, existen otras dos opciones. Es completamente posible narrar una Crónica de la Reconquista desde la perspectiva musulmana. Aunque el resultado de la guerra es seguro, no existe nada que diga que los personajes no puedan conseguir sus propias victorias en el proceso. Quizás estén más interesados en salvar valiosas reliquias y conocimientos antes de que los francos bárbaros lleguen, o se dedican a establecer las bases para los planes venideros de siglos posteriores. Otra posibilidad es una Crónica judía. La comunidad judía de la península mantuvo en ocasiones un precario equilibrio en ambos bandos de la Reconquista, y existe espacio suficiente para una Crónica centrada en conservar las juderías a medida que las fronteras avancen y retrocedan.

PERSONAJES JUDÍOS

Los jugadores que deseen interpretar a Cainitas judíos tienen una amplia gama de opciones. Ya que en general existe una menor tolerancia hacia los judíos en ambos lados de la división religiosa, un personaje judío puede encajar en una Crónica cristiana o musulmana. Las comunidades cerradas de las juderías y sus poderosas conexiones mercantiles ofrecen posibilidades excelentes de Narración para llevar a los personajes de ciudad en ciudad inadvertidos, y a pesar de que una Crónica militar judía sea improbable, las Crónicas de diplomacia e intriga tienen amplios precedentes históricos.

No obstante, los Narradores deberían ser conscientes de que en muchos lugares existen leyes contra los judíos, y que si eligen extenderla también a la población Cainita podría resultar un tema sensible para algunos jugadores. Las manifestaciones de esta legislación dentro del juego deben tratarse, si se tratan, recalcando que es el personaje, no el jugador el que sufre las indignidades potenciales, y que el precedente histórico no debe utilizarse como excusa para el abuso sádico por parte del Narrador.

LA VISIÓN A CORTO PLAZO

Una Crónica centrada en un momento en particular de la Reconquista también tiene sus ventajas. Sobre todo, permite un ritmo mucho más rápido. Después de todo, los hechos llevan a un momento decisivo, y existe poco tiempo para realizar planes con siglos de antelación. Una Crónica a corto plazo también le ahorra esfuerzos al Narrador a la hora de equilibrar tramas y enemigos a largo plazo.

La clave para una Crónica en un momento específico en la península ibérica es saber elegir el momento histórico. Existen instantes innumerables que pueden proporcionar la tensión necesaria para constituir un escenario excelente en una Crónica. Aunque las batallas diurnas no son necesariamente el mejor lugar para una Crónica de Vampiro, elegir un enfrentamiento de especial interés y situar la Crónica un año o dos antes de que la lucha real empiece suele funcionar bien. Esto proporciona a los personajes tiempo para afectar a los eventos históricos sin sentirse superados.

TEMA Y AMBIENTE

En una Crónica a corto plazo el tema y el ambiente son más inmediatos y menos graduales que en una Crónica a largo plazo. Importa sobre todo el momento. El conflicto es menos elegante y más brutal, y es más probable que los personajes se ensucien sus manos que confíen en peones mortales e inmortales colocados con sumo cuidado siglos antes. Por lo tanto, las Crónicas a corto plazo suelen poseer más frescura, mientras que las tramas a largo plazo parecen más estancadas.

ELEGIR BANDOS

Otra ventaja de una Crónica en un momento concreto de la Reconquista es que existe mucha menos presión para situar la Crónica estrictamente en el bando de los conquistadores. Ya que la Reconquista fluctuó entre victorias cristianas y musulmanas, resulta lógico permitir a los jugadores situarse en cualquier lado del conflicto. Además, las metas vampíricas no siempre son paralelas a las humanas, así que es perfectamente posible para los personajes conseguir sus objetivos, aunque el "bando" humano con el que estén asociados pierda.

IDEAS DE HISTORIAS

Contra las taifas: Una campaña militar renovada contra los reinos musulmanes es algo que ni hace falta mencionar. Los personajes se encargan de infiltrarse en las taifas que quedan para sembrar la disensión. Pueden encontrarse con la fuerte oposición de los Ashirra (antiguos vampiros musulmanes que tienen sus propias ideas de cómo debe terminar la batalla). ¿Y si uno de los miembros de la cua-

drilla decide que prefiere el estilo de vida de las taifas y lo estropea todo?

La hora de la batalla: Con un conflicto de gran nivel en preparación, los personajes deben atacar el territorio enemigo para eliminar tanto apoyo Cainita a sus enemigos como sea posible. Sin embargo, una gran oposición se encuentra a la espera, y lo que de repente comenzó como una incursión sencilla se convierte en una huida para salvar la vida a través de territorio hostil, pero el único camino abierto lleva a lo más profundo de Al-Ándalus...

Tomar posesión de la tierra: Los personajes son cruzados francos, ingleses y teutónicos que vienen a la península para labrar su fortuna. Los señores Cainitas ibéricos ofrecen dominios a quienes se unan a su causa y apoyen sus posiciones, mientras que los vampiros que habitaban los territorios conquistados son reticentes a abandonarlos. ¿Podrán los personajes hacer los aliados correctos, sobrevivir al campo de batalla, navegar entre los traicioneros arrecifes de la política y seguir siendo compañeros de armas?

LA CRÓNICA MUSULMANA

Al igual que no existe un momento único que pueda identificarse como “la Reconquista”, tampoco existe un momento definitivo de Al-Ándalus. El reino musulmán puede consistir en las ciudades recién conquistadas por Tariq, el esplendor del califato de Abderramán III, la terrible decadencia de finales del período Omeya, el fervor puritano de almorávides y almohades o las disputas e intrigas continuadas entre las taifas. Sabiendo esto, puede decirse que existe un ambiente definido en una Crónica musulmana en la península ibérica, sin tener en cuenta dónde y cuándo se sitúe.

En cierto sentido, la Crónica musulmana es el reflejo de la Crónica de la Reconquista, su opuesta. Puede estar situada en un momento específico o prolongarse a lo largo de los siglos, y deben tomarse muchas de las mismas decisiones. Pero ciertos elementos de una Crónica de los Ashirra son únicos y necesitan examinarse en su contexto en particular.

ORÍGENES

Ante todo, necesitas elegir el período y escenario que quieres presentar en Al-Ándalus. La fecha predefinida de este suplemento es 1245, un período de derrota y decadencia para los musulmanes, cuando las intrigas se extienden entre los sultanes de las taifas que quedan. Algunos intentan aprovechar lo que pueden de una mala situación y alcanzar un acuerdo con los reinos cristianos en ascenso mientras otros se dedican a continuar la lucha. Un ambicioso grupo de neonatos puede conseguir un buen trato en medio de esta transición. Pero como ocurre con una Crónica cristiana, es sencillo situar tus historias en otro período temporal. Recuerda también que decidir el momento de tu Crónica no es lo mismo que decidir qué período conocieron los personajes en sus vidas mortales, o cuándo empezaron los conflictos de la historia. Es muy posible situar una historia en las últimas noches de la taifa de Sevilla, en la que el conflicto vampírico principal esté relacionado con antiguos que han estado luchando desde el período del emirato dependiente, mientras

la cuadrilla en sí fue Abrazada durante la invasión almorávide. Esta mezcla temeraria de distintos elementos históricos es la belleza de un juego relacionado con criaturas inmortales.

ALCANCE

Al igual que una Crónica de la Reconquista, las historias andalusíes pueden centrarse en una situación o pueden desplazarse. Debido a la profunda influencia de los bereberes en las invasiones de la península ibérica, existe incluso la posibilidad de incluir el Norte de África (más allá de Ceuta) como parte de tu Crónica. Sin embargo, depende de ti si te concentrarás en un solo lugar o lo expandirás. Mantener la Crónica en un único lugar tiene la ventaja de permitir mayor detalle y enfoque. Además, te permite solapar las sucesivas capas de influencia musulmana, desde la invasión de Tariq a los nazaries, y así crear un escenario físico mucho más profundo y sutil. Sin embargo, extender los cimientos de la Crónica proporciona mayor variedad de lugares y personajes para el Narrador. Esto es todavía más cierto en un territorio tan diverso como la península ibérica, que, debido a su naturaleza geográfica y política, se divide en regiones que constituyen capítulos excelentes para una Crónica. Utilizar esta aproximación te permite ordenar tus esfuerzos, sin preparar Granada hasta que acabes con Málaga, y así sucesivamente.

EL JUEGO Y EL METAJUEGO

Uno de los elementos del juego es que no importa cuánto lo intentes, y no todos lo hacemos, pero no hay manera de que un jugador disocie por completo su propio conocimiento del de sus personajes. En una Crónica a largo plazo, puede llevar a cierta despreocupación sobre las consecuencias de las acciones del personaje. Después de todo, si el juego va abarca otros cinco siglos, lo más seguro es que los personajes van a vivir por lo menos una buena parte de ese tiempo. Y con esa percepción de falta de riesgo hacia el personaje, puede llegar un descenso de tensión en la Crónica.

Existen un par de formas de solucionarlo. En primer lugar, puedes matar a los personajes cuando sea justificable. Después de todo, decir que la historia continuará no significa que cada personaje deba hacerlo también. Si es el destino el que elimina un personaje, suele funcionar bien permitir al jugador interpretar a su chiquillo o a alguien que investiga el suceso en las próximas sesiones. Si el jugador cometió un error estúpido o fue arrogante y el personaje sufrió por ello, obligar a ese jugador a interpretar un personaje que se encuentre un poco por detrás de los demás en el equilibrio de poder puede ser la respuesta adecuada.

También, tratar las sesiones conectadas de tu Crónica a largo plazo como una serie de Crónicas de corto alcance incrementa la intensidad que puede perderse en ocasiones. Permite a tus jugadores saber que, aunque la meta final se encuentre siglos después, existe un peligro real aquí y ahora, y que la meta definitiva no importará si no consiguen salir de la situación en la que se encuentran en el presente.

TEMA

Existen numerosos temas disponibles para una Crónica Ashirra en Al-Ándalus. Entrelazados con los temas Narrativos más tradicionales de Vampiro: Edad Oscura se encuentran los temas de devoción, sumisión a la voluntad de Alá y piedad, que son necesarios por

definición en una Crónica musulmana. Si los abandonas y lanzas sin más a tus personajes a una historia en Al-Ándalus como una historia sin más al sur del Tajo, perderás el carácter único de la Crónica. En cambio, estos temas deben entrelazarse con cuidado en su tejido. Después de todo, en una historia de tema musulmán, la fe común de los personajes es una de las características que los definen. Introdúcelos y juega con estos temas siempre que tengas la oportunidad. Pon a prueba la devoción de los personajes cuando se les ofrezca una opción de encontrar aliados: un Ashirra venal y frívolo o un noble Cainita cristiano. ¿Cómo tomas tu decisión y qué consecuencias provoca?

VENGANZA SANGRIENTA

La venganza siempre es un tema poderoso, cuando a los personajes se les plantea una situación en la que todo lo que aman les es arrebatado. Puede ser la tierra de Al-Ándalus, siendo cruelmente absorbida por los cristianos, puede ser el consuelo de la existencia sin vida que es arrebatada por unos fanáticos Ashirra bereberes, o tan sólo la pérdida de la inocencia que llega con el Abrazo. Una historia con el tema de la venganza suele funcionar muy bien con jugadores menos experimentados. Les presenta un enemigo sencillo de identificar, un sistema progresivo bien definido y una fuerte motivación. Una vez compruebes que las bases funcionan bien, puedes empezar a añadir complejidades, pero para un primer paso, una Crónica centrada en conseguir justicia y retribución puede funcionar muy bien.

AMBIENTE

También existen muchos ambientes que se adaptan a una Crónica andalusí, muchos de los cuales se complementan entre sí. De muchas maneras, el ambiente de la Crónica va acompañado mano a mano con su situación temporal (o por lo menos la época de la que surgen los personajes). Pero no hay necesidad de limitar tu juego a una sola idea. En vez de eso, examina lo que te gusta y deja que el ambiente fluya.

Para una Crónica de las taifas del siglo XIII una Crónica tiene varias posibilidades. La tristeza y la decadencia pueden sostenerse bien en este escenario. Después de todo, el sol se pone en la edad dorada de los reinos andalusíes. Pero, aunque el fin sea inevitable, ¿por qué no disfrutar de las últimas horas de grandeza? Estos ambientes entrelazados pueden servir bien como base para una Crónica basada en la corte de un sultán. Otra posibilidad para una Crónica de taifas es una atmósfera de sospechas. Con el enemigo que se acerca con rapidez y las diversas taifas (y sus cortes Ashirra) luchando entre sí por el poder, hay poco espacio para la confianza y mucho para la desconfianza. Una historia donde cada mano se alza contra otra, con cada sultán vampírico intentando asegurar su supervivencia ante la marea de la historia, produce muchas intrigas. Para acabar, el destino próximo de las taifas puede servir como motivo de grandes conflictos. Estas Crónicas se orientan hacia la acción, con los personajes tratando de cubrir de sangre el destino que se encuentra ante ellos. Grupos de incursores, ataques a Cainitas cristianos y otras acciones pueden formar la base de este tipo de historias.

El conflicto secular entre las taifas es una fuente excelente de conflictos y tensiones en una historia. Los reinos musulmanes apenas consiguen presentar un frente común contra los ejércitos cristianos. Algunos reyes de taifas se han aliado con los reyes cristianos contra las taifas vecinas, otros pagaron tributos para evitar la invasión, y todos estaban más interesados en preservar su poder local que en ayudarse mutuamente. Aparte de esto, una Crónica de taifas ofrece muchas posibilidades. Los jugadores podrían ser agentes de una taifa en particular, tratando de desestabilizar otras taifas de la zona y conseguir la supremacía. Por supuesto, las demás taifas están gobernadas por sultanes con la misma idea. De forma opuesta, los personajes pueden estar intentando terminar con los conflictos entre taifas con la esperanza de organizar un frente unificado en Al-Ándalus. Ese movimiento podría originarse con los personajes representando a una misma taifa, o como representantes de varios sultanes preocupados (o quizás los propios sultanes).

El conflicto interno dentro de una sola taifa también es una posibilidad excelente. Con la situación política tan inestable, los sultanes y sus consejeros también son inestables. Quizás los personajes hayan llegado a un trato con los cristianos, que ofrecen al dominio más poder después de la conquista, lo que ofrece oportunidades de intriga, traición y negociaciones secretas que pueden salir mal con facilidad. De igual forma, quizá los personajes creen que el sultán actual no podría rechazar a los enemigos usurpadores, y que ellos son más adecuados para gobernar. Una tercera posibilidad es que la invasión mortal haya dejado a la autoridad Ashirra en su lugar, y los personajes estén intentando recoger los pedazos después de la conquista... Adaptarse a la nueva autoridad mortal (y a los Cainitas jóvenes y arrogantes que la acompañan) puede resultar un desafío suficiente para muchas sesiones. Por último existe una posibilidad para una Crónica de liberación, en un escenario donde el dominio haya sido conquistado, pero los personajes se niegan a abandonar lo que consideran que es suyo por derecho.

JÓVENES CAINITAS ARROGANTES

Muchos de los vampiros cristianos que van a la vanguardia de la Reconquista son jóvenes, desposeídos y ambiciosos. Consideran el proceso de conquista consagrado a desplazar a los atrincherados Ashirra y abrir dominios nuevos para quienes sean capaces de hacerse con ellos. Hasta cierto punto tienen razón, pero su franca codicia y sentido de lo que es suyo no les proporciona muchos amigos en ninguno de los dos bandos de la división religiosa. Muchos de los Ashirra que son desplazados tienen una memoria muy duradera.

IDEAS DE HISTORIAS

Esperando que las páginas anteriores te hayan mostrado lo amplias que son las posibilidades de una Crónica musulmana, aquí tienes algunos puntos de partida concreto para una Crónica:

El azote: Los personajes son Ashirra que se encuentran cómodamente situados en una taifa que por desgracia ha atraído la atención de un Cainita más antiguo que es un religioso conservador. Tratando de asegurarse de que la taifa se adhiere a la ortodoxia del Islam, ataca los objetivos que considera indignos. Desgraciadamente eso

incluye algunos de los lugares favoritos de los personajes, y quizás también a ellos mismos. ¿Se resisten, huyen o se someten? ¿Y con un ejército cristiano que se acerca, se atreverán a aliarse con el azote o contra él?

La batalla nocturna: Los Cainitas cristianos se han infiltrado en la taifa que los personajes consideran su hogar, con la intención de acabar con cualquier resistencia potencial de los Ashirra antes de que comience la batalla entre los mortales. Ahora los personajes deben defender su hogar en las calles, luchando en una batalla mortífera. Sin embargo, a medida que la presión se incrementa, los personajes podrían verse obligados a huir (o buscar una solución diplomática). ¿Pero existe algún Cainita en el que se pueda confiar?

Por Gibraltar: De forma lenta pero segura los cristianos están empujando a los musulmanes hacia el mar. Los personajes son As-

hirra del Norte de África y se niegan a permitir que se produzca esa indignidad. Cuando deciden viajar a la península ibérica, su misión es recrear por sí mismos el impacto de los almorávides o almohades e invertir la marea de la reconquista.

Los antiguos: Con la fuerza de la invasión original de Tariq llegaron los primeros Ashirra a Al-Ándalus. Su presencia es conocida, pero de repente, desaparecieron. Los personajes se encuentran investigando este misterio, desandando los pasos de Tariq. ¿Pero conseguirán encontrar a los desaparecidos o sufrirán su mismo destino?

La serpiente sutil: Alguien está intentando destruir la corte del sultán desde dentro. ¿Es un infiltrado cristiano? ¿Un Seguidor de Set? ¿O quizás incluso uno de los personajes? Ellos son los encargados de averiguarlo. El precio del fracaso es la destrucción de todo lo que les importa, y el precio del éxito podría ser la muerte...



SIEMPRE NOS QUEDARÁ GHARNATA

“Entonces se desmayó y las llamas lo envolvieron. Se derramaron silenciosas lágrimas de odio, pero las lágrimas no bastaron para apagar las hogueras encendidas aquel día.”

- Tariq Alí. “A la sombra del granado.”

El sol del atardecer rompía contra las montañas de la sierra, derramando su luz anaranjada sobre un ocaso de tonos ambarinos. El polvo del camino había ensuciado su túnica blanca, un tejido otrora excelente, elaborado por las exquisitas damas del Banu Hudayl. Los rigores del largo recorrido a través de las montañas habían arañado y desgastado sus sandalias y la barba que había lucido finamente recortada entre los palacios de piedra blanca a la orilla de al-Buḥayra ahora crecía descuidada, igualando su aspecto al del resto de peregrinos y refugiados.

Gharnata continuaba su vida, ajena a las guerras más allá de sus dominios, conflictos siempre lejanos, más allá de sus preocupaciones. Tan solo una sombra ominosa cubría los rostros de aquellos extranjeros que, como él, buscaban cobijo en aquella gran ciudad. Las calles estaban repletas a esta hora del día en la que el calor cedía paso a los vientos suaves y frescos procedentes del Mulay Hasan, tumba de reyes de esta dinastía nazarí que gobernaba un reino de esplendor y decadencia.

El peregrino descendió por el Rabbad al-Khul, la calle de los productores de antimonio, cuyos elixires alquímicos habían oscurecido los ojos de miles de damas de alta cuna. Las copas de plata contenían aquel veneno verdoso y el olor se elevaba en el aire tenuemente, tiñendo los colores de la puesta de sol con el matiz vidrioso de sus vapores.

No faltaba mucho tiempo para la hora del rezo, un momento en el que cual la voz del imán se elevaría grave sobre las calles de Gharnata, con belleza y veneración, llamando a los fieles a la oración. El extranjero descendió por el antiguo mercado de seda de Bab al-Ramla, lugar de recreo donde se reunían los caballeros moros para competir y atraer la mirada de las damas.

Era el año 638 del Islam, las arenas del tiempo habían caído largamente desde aquellas belicosas tribus guerreras de Arabia que habían vivido apegadas únicamente al acero de su espada y a la piel de sus caballos. No pocos creían que la aristocracia se había vuelto autocomplaciente y débil, las conquistas cristianas tan solo eran la consecuencia directa de su propia indolencia o quizás, el castigo por sus pecados.

El rezo se elevó entre las calles cuando el poeta llamó a la puerta de su viejo amigo, buscando refugio ante la tempestad invisible que se cernía sobre ellos, pero pocos reconocían. Fue entonces cuando recordó las palabras de Abd Allāh ibn Sulaimān al-Tanūhī al-Ma‘arrī, el ciego:

*“La falsedad ha corrompido al mundo,
las sectas discuten sus doctrinas en el campo de batalla.
La religión es una doncella tan cercana,
que ningún ojo puede verla.*

*Y de toda la noble doctrina que proclaman desde el púlpito,
mi corazón no ha aceptado jamás una sola palabra.”*

Cuando los criados de Ibn Farid le abrieron las puertas de su palacio, el forastero sonreía. El olor a harissa empapaba el ambiente, un aroma delicioso a carne, arroz, pimienta y garbanzos. Se descalzó en la entrada y siguió al viejo Yazid hacia el interior, donde Ibn Farid rezaba. Esperó, pues no podía hacer otra cosa. Su mirada se deslizó sobre la figura postrada de su honorable y viejo amigo, su voz era grave y profunda, como el romper de las olas contra la piedra. Junto a él descansaba un viejo ajedrez, sus piezas exquisitamente talladas mostraban los imanes y caballeros de los Taifas

en una batalla que nunca estaba igualada.

-Bienvenido, Umar bin Abdallah, esta también es tu casa. Toma asiento junto a mi mesa y compartamos esta cena.

El extranjero así lo hizo, pero no sin antes lavarse las manos, si había algo que no soportaba de los cristianos no era su fanatismo y sus extraños dogmas, sino la falta de higiene en sus costumbres. Cuandos los soldados aragoneses habían traspasado las murallas, más bien parecían cerdos impuros por el olor que despedían.

-Así pues, Balansiya ha caído. No volveremos a pasear por sus jardines cuajados de jazmines, por sus patios de azahar y miel o por sus extensas marismas hasta que la recuperemos- Ibn Farid había sido un gran guerrero en su juventud, su espada había acabado con docenas de caballeros en duelo en nombre del sultán y creía que una reconquista todavía era posible. El invitado asintió como toda respuesta.

-Disculpad mi grosería hermano, ha sido un largo viaje desde el Levante y parecéis cansado, quizás queráis hablar de esto en otro momento- le dijo el anfitrión.

-No, no importa. En efecto, Balansiya ha caído, la sangre de toda una generación regó los campos al norte de la ciudad y cuando las tropas del rey cristiano entraron al caer la noche, los murciélagos extendieron sus alas negras y alzaron el vuelo sobre la mezquita- El poeta hablaba con tristeza, había visto aquel augurio en persona, no tenía esperanzas de regresar a su hogar.

El viejo Yazid retiró los platos de la mesa y sirvió un té negro fuerte y denso, hierbas molidas del otro lado del Mediterráneo. La estancia estaba únicamente iluminada por una gran lámpara que pendía del techo, filtrando su luz a través de un mosaico geométrico que arrojaba sombras angulares.

-Quizás los ejércitos del sultán deberían haber acudido en ayuda de sus lejanos parientes. Desde lo alto de estas montañas, no parece haber mundo más allá. Y sin embargo lo hay- El guerrero le dió un fino sorbo al amargo brebaje- En cualquier caso, prevaleceremos, porque nuestra misión es sagrada y nuestra guerra es justa. Llevamos en estas tierras mucho antes que ellos, hemos traído la luz y la ciencia, ellos en cambio, no tienen nada.

-Saquearon las bibliotecas y tomaron como rehenes a los primogénitos, una táctica que han aprendido de nosotros, todo sea dicho. Nadie alzará una mano contra los cristianos en tanto las vidas de sus hijos estén en juego- El poeta parecía muy seguro de lo que decía.

Esta vez fue el anfitrión el que guardó silencio, sopesando el sentido de sus palabras. Las luces y sombras de la sala bailaban sobre las piezas del ajedrez, creando un silencioso espectáculo alegórico. Ibn Farid reconocía la importancia de aquellos rehenes y lo difícil que sería recuperar el este si, a la poca disposición del sultán, se sumaba el miedo de los pueblos conquistados.

Qué fácil sería desenfundar la cimitarra y cabalgar sobre las murallas, degollar a esos kuffār con el acero de Tolaitola y volver a contemplar, una vez más, la luna llena a las puertas de la ciudad. Pero incluso el belicoso Ibn Farid sabía que, sin la unión de los Taifas, aquello sería imposible.

Su viejo amigo, aquel poeta que había conocido tanto tiempo atrás, se encontraba ahora desterrado sin hogar, sin palacio y sin libros, debía sentirse tan desnudo como lo haría él sin una espada. ¿Debían acaso comportarse ahora como judíos, agachar la cabeza y huir en su éxodo perpetuo? Ibn Farid detestaba a los cristianos, caníbales de su salvador, bebedores de sangre, sucios, zafios y proselitistas.

-Tranquilo, Ashirra, al-Hamra se eleva tras nosotros, este el pináculo de la gloria y el esplendor de nuestro pueblo, en sus paredes resuena grabado el eco de los poetas y nunca se atreverán, ni podrán, entrar en ella. Sus patios de nenúfares alzan oraciones al cielo, las damas de ojos oscuros pasean por entre sus manantiales y una legión de nuestros nobles hijos monta caballos purasangres. Siempre nos quedará Gharnata.

Al poeta aquellas palabras no pudieron parecerle más vacías.

IBERIA

NOCTURNO

XXI ANIVERSARIO

UNA TIERRA DIVIDIDA

Ésta es una tierra de fe agresiva y de voluntades inquietas. Hace tiempo los musulmanes llegaron y gobernaron la península, pero ahora son los reinos cristianos los que avanzan, recuperando el territorio del que fueron expulsados. Mueren grandes culturas, desaparecen gloriosos reinos. Y detrás de todo, en las sombras más oscuras, vagamos los Cainitas. La sangre llama a la sangre y la venganza será nuestra.

CHOQUE DE VOLUNTADES

Iberia Nocturna XXI es una guía extendida de los reinos medievales de la península ibérica, que incluye tanto los reinos cristianos como musulmanes. Se abarca con detalle la historia, las ciudades y la sociedad, al igual que la reconquista sangrienta que transformó estas tierras. La información sobre los Príncipes Cainitas y los sultanes Ashirra (los sombríos Amici Noctis que manipulan al clan Lasombra y al resto de las facciones vampíricas) te ofrece suficiente material para innumerables historias.

IBERIA NOCTURNA XXI ANIVERSARIO incluye:

- Muchas oportunidades de que los jugadores establezcan su propio dominio, como poderes secretos de la reconquista cristiana o como señores oscuros de las taifas musulmanas.
- Un vistazo a las diversas facciones medievales del Mundo de Tinieblas.
- Ayudas para construir Crónicas épicas ambientadas en el período de la reconquista.
- Una amplia variedad de personajes, más o menos conocidos, con un poder reconocido o más sutil.