

# LOS VAMPIROS DE IRLANDA

Por Magus [iuvenus@hotmail.com](mailto:iuvenus@hotmail.com)

*“Me hablas de lengua, patria y religión. Ésas son las redes de las que he de procurar escapar.”*

-James Joyce

## LA ISLA ESMERALDA

La isla de Irlanda (en irlandés: *Éire*) se encuentra al norte del Océano Atlántico, separada de Gran Bretaña por el Canal del Norte, el Mar de Irlanda y el Canal de San Jorge. Es la segunda isla más grande de las Islas Británicas y la vigésima isla en tamaño del mundo. Políticamente, la isla se encuentra dividida entre dos estados: la República de Irlanda, que abarca cinco sextas partes, e Irlanda del Norte, que forma parte del Reino Unido. El relieve de la isla está conformado por montañas bajas, que rodean una llanura central, recorrida por varios ríos y lagos navegables.

Las primeras evidencias de presencia humana en Irlanda se remontan hacia el 10 500 a.C., pero sus raíces legendarias se difuminan en el tiempo, con historias sobre pueblos legendarios que llegaron a la isla en sucesivas oleadas y combatieron en fabulosas batallas, donde se mezclan mito y realidad. Y por si las guerras de leyenda no fueran suficientes, varios pueblos humanos han reclamado la isla como propia a lo largo del tiempo. Los nativos irlandeses fueron conquistados por los normandos e ingleses, lo que llevó a una serie de enfrentamientos y desencuentros que se han prolongado hasta bien entrado el siglo XX. Desde los acuerdos de Viernes Santo de 1998 entre el Reino Unido e Irlanda, las tensiones sociales y los enfrentamientos han cesado en gran parte, aunque en algunos sectores extremistas todavía se esgrime el orgullo nacional y las diferencias religiosas y culturales para avivar los conflictos.

Este tapiz de culturas ha creado un país peculiar, ampliamente conocido gracias a la expansión de la migración irlandesa a nivel mundial, y sus aportaciones en el ámbito del arte, la literatura y la cultura popular. Irlanda es una isla donde las viejas leyendas siguen vivas, con un pueblo orgulloso y celoso de sus tradiciones. Imágenes de hadas y bellezas pelirrojas, música de gaita y violín, deliciosa cerveza y whisky, y ambiente festivo...

...Pero Irlanda es mucho más que alegres estereotipos, ocultando más diversidad y matices a poco que el observador acerque su mirada. Y quizás en su atención ignore las sombras en las que acechan criaturas como los vampiros.

Situada en el extremo oeste del continente europeo, Irlanda no pasó desapercibida para los Cainitas. Algunos llegaron por curiosidad, otros expulsados de otros dominios, pero en los conflictos de los habitantes de la isla los no muertos encontraron un ambiente perfecto para iniciar sus intrigas, aunque muy a menudo quedaron atrapados en una corriente intensa e irresistible que los arrastró a enfrentamientos y batallas que no eran los suyos. Algunos se vistieron con las viejas leyendas, y muchos de sus descendientes terminaron por creérselas.

Según algunos observadores de la Estirpe, la Gehenna llegó a Irlanda antes que a otros lugares, y en verdad, en las últimas décadas, la política de los diversos dominios irlandeses ha sido sacudida por inesperadas invasiones y el despertar de los Ancianos. Los supervivientes y los recién llegados a la política de los vampiros de Irlanda esperan que lo peor del temporal haya pasado, pero otros creen que sólo ha sido la primera de varias batallas, y el futuro se muestra incierto.

Y sin embargo, otros Vástagos se ríen del destino, asumen gozosos los tiempos convulsos que les ha tocado presenciar y se preparan para sobrevivir a la siguiente noche.

## IDIOMAS

El irlandés o gaélico irlandés (Gaeilge) es un lenguaje goidélico de la familia de las lenguas célticas. Se originó en la isla y fue el lenguaje de la mayor parte de la población hasta el siglo XVIII, cuando comenzó a ceder terreno ante el inglés. La constitución de la República de Irlanda describe el irlandés como “la lengua nacional”, pero el inglés es la lengua dominante. Según el censo del año 2006 un 39 % de la población se mostraba competente en el uso del irlandés, especialmente en el Gaeltacht, al oeste y el sur de la isla. Oficialmente la república irlandesa es bilingüe, aunque no todos los servicios y publicaciones públicas son accesibles en irlandés.

En Irlanda del Norte el inglés es el idioma de casi toda la población, siendo la lengua de facto de la administración, estando prohibido el uso de otros idiomas en los procedimientos legales. Como parte de los Acuerdos de Viernes Santo de 1998, el irlandés y el escocés del Ulster fueron reconocidos como “parte del patrimonio cultural” de Irlanda del norte. Según el censo de 2011, el irlandés es conocido por un 11% y el escocés del Ulster por un 2% por parte de la población norirlandesa.

Debido a la inmigración, el polaco también es una lengua extendida en Irlanda. El shelta, hablado por los Nómadas Irlandeses, también está presente en la isla. La mayoría de los estudiantes de secundaria suelen aprender algún idioma extranjero adicional.

## LA CAMARILLA

Desde sus inicios, la Camarilla ha mantenido su presencia en Irlanda, aunque no sin oposición. Varios Vástagos de origen inglés, principalmente **Nosferatu** y **Ventrue**, asumieron el poder en los principales dominios irlandeses, utilizando el apoyo de la Estirpe en su beneficio. La alianza con la secta demostró ser efectiva, aplastando la oposición Anarquista, pero estos adversarios nunca fueron del todo eliminados, lanzando periódicos ataques contra la Torre de Marfil. Con el tiempo, especialmente a partir de los siglos XVIII y XIX varios Anarquistas irlandeses de los clanes **Brujah** y **Toreador** se unieron a las filas de la Camarilla, aunque sólo fuera para que sus propios dominios fueran reconocidos.

Sin embargo, aunque durante el siglo XIX la mayor parte de Irlanda se encontraba bajo la influencia de la Camarilla, los conflictos continuaron, entre los partidarios del Príncipe Mithras de Londres y sus oponentes. Estos conflictos internos debilitaron la influencia del conjunto de la Camarilla, mientras otras facciones crecían en poder a la sombra de la secta.

A finales del siglo XX, el Sabbat realizó una serie de ataques por sorpresa contra los dominios de la Torre de Marfil, que provocaron un cambio de poder. Sin embargo, los Cainitas se vieron diezmados y destruidos uno tras otro con la aparición de un poder inesperado y los ataques de la Segunda Inquisición. Los Vástagos supervivientes, principalmente del clan **Tremere**, contraatacaron, consiguiendo recuperar los territorios perdidos.

Sin embargo, la nueva situación está lejos de ser estable. El resurgir de los Anarquistas y el Culto de Mithras han vuelto a dividir a la Estirpe irlandesa.

## EL SABBAT

La Espada de Caín se infiltró en los dominios irlandeses ya en el siglo XVI, y aunque realizó periódicos ataques contra sus enemigos, se trataron de movimientos de tanteo para poner a prueba el poder de la Camarilla local, provocando conflictos entre sus adversarios y aguardando su momento. Los Cainitas irlandeses, en su mayoría **Brujah** y **Lasombra**, actuaron con gran sutileza y paciencia, evitando la atención de los Vástagos.

Para el Sabbat irlandés el momento llegó tras la Segunda Guerra Mundial. Utilizando los conflictos entre los mortales como fachada y avivando las tensiones cuando era preciso, comenzaron su conquista eliminando a varios antiguos importantes, y a finales del siglo XX convocaron una Cruzada con la ayuda de Cainitas ingleses y franceses.

En poco tiempo el Sabbat conquistó los dominios de Belfast y Dublín, mientras los Vástagos se ocultaban y retiraban. Sin embargo, un antiguo poder despertó, con su sueño perturbado, y cazó a los Cainitas, uno tras otro. Los ataques de la Segunda Inquisición dieron el golpe de gracia a las conquistas de la secta.

La mayoría de los Cainitas irlandeses han huido o se han unido a la Cruzada de la Gehenna. Se rumorea que alguno de ellos puede haber quedado atrás, pero si es así, procura pasar desapercibido en la oscuridad.

## LOS ANARQUISTAS

El Movimiento Anarquista ha estado presente en Irlanda desde la Edad Media. No tanto se trataba de un enfrentamiento de jóvenes contra antiguos, como de facciones opuestas por la llegada de diferentes pueblos, desde la llegada del cristianismo a la isla. A grandes rasgos, los Vástagos que habían llegado con los conquistadores ingleses terminaron uniéndose a la Camarilla, pero con el tiempo varios vampiros irlandeses también terminarían uniéndose a la secta, recibiendo una posición legítima en la Torre de Marfil y enmascarando sus conflictos de manera más sutil.

Durante el siglo XIX muchos Anarquistas irlandeses encontraron un filón de influencia en el creciente nacionalismo irlandés, pero con el tiempo varios antiguos cosecharían su propia influencia en las filas del nacionalismo, e incluso algunos Anarquistas terminarían aceptando la autoridad de la Torre de Marfil, consolidando su presencia tras la independencia de la República de Irlanda.

Los conflictos entre irlandeses e ingleses de las décadas siguientes atraerían a algunos jóvenes vampiros, pero en este caso los Anarquistas no consiguieron consolidar su influencia en un conflicto que con demasiada frecuencia escapaba a su control, y en el que estaban infiltradas otras facciones. En gran parte los mortales conseguían seguir sus propios intereses y los vampiros se veían arrastrados por ellos.

La Cruzada del Sabbat a finales del siglo XX también devastó las filas de los Anarquistas, muchos de los cuales se vieron sorprendidos al ser traicionados por quienes consideraban sus “compañeros.”

Sin embargo, en los últimos años, poco a poco el Movimiento Anarquista se está reconstruyendo en Irlanda, en parte gracias a la influencia de varios Vástagos extranjeros, pero también a varios vampiros de la Camarilla desencantados con la secta, y que se consideraron abandonados por ella durante la Cruzada del Sabbat. La mayoría de los descontentos de esta nueva generación de Anarquistas irlandeses procede de las filas de los clanes **Brujah**, **Gangrel** y **Toreador**.

## EL INCONNU

Según algunos eruditos de la Estirpe, las leyendas de los antiguos dioses de Irlanda se confunden con la presencia de varios Ancianos que llegaron a la isla en tiempo inmemorial, alimentándose de sus primeros habitantes y siendo adorados por ellos, recibiendo sacrificios y ofrendas de sangre para saciar sus terribles apetitos. Aún así, resulta complicado determinar si en verdad las leyendas irlandesas derivan de antiguos vampiros de inmenso poder o realmente proceden de espíritus u otro tipo de criaturas.

Las investigaciones de los Vástagos parecen indicar que Irlanda se convirtió en el dominio de al menos cuatro Matusalenes, que podrían haber dado forma a los antiguos reinos de la isla o quizás habrían asumido esta división para reducir los conflictos.

Los Gangrel afirman que Irlanda se convirtió en el dominio de una Matusalén de su clan, a la que llaman la Bruja, que traicionó a sus compañeros y huyó de la cólera de su sire y sus hermanos de sangre hasta los extremos del mundo. La Bruja habría sido una formidable y terrible hechicera, que sometió a los espíritus de la isla y que habría sido destruida en algún momento de la Edad Media, junto a su linaje, las Lhiannan.

Los Nosferatu también tienen sus propias leyendas, y afirman que uno de los Nictuku, Nuckalavee el Sin Piel, habría llegado a las Islas Británicas en tiempos ancestrales, creando una terrible prole de monstruos, que fueron combatidos por los héroes legendarios irlandeses y también por otros clanes. Hace mucho tiempo que se desconoce qué fue de Nuckalavee, aunque algunos creen que podría estar despertando, o quizás ya habría despertado con el inicio de la Gehenna.

Con los comerciantes fenicios, o quizás posteriormente, tras la ruina de Cartago, llegaron del este varios refugiados Brujah, entre ellos una poderosa Matusalén que fue adorada como Mórrigan, la diosa de la guerra. Esta Anciana habría caído en una profunda depresión tras la llegada y expansión del cristianismo en Irlanda, y habría terminado suicidándose o quizás destruida por uno de sus enemigos.

Asimismo, existen leyendas sobre la guerrera Scathatch, que algunos consideran una antigua Salubri que desapareció durante la Edad Oscura; durante el Renacimiento habría llegado una antigua y hermosa vampira portando la promesa de la Golconda, y finalmente, los recientes sucesos en Dublín, que acabaron con la presencia del Sabbat en el dominio, parecen apuntar a la presencia de un anciano Malkavian, que parece haber influenciado a los Locos de la Isla, y que es conocido entre susurros temerosos como “El Soñador.”

En cualquier caso, cada vez más vampiros irlandeses son conscientes de que los antiguos dioses están lejos de ser una leyenda, y las noches de la Gehenna y los extraños prodigios que se han producido son considerados evidencias que más que nunca esas leyendas son una realidad.

## CLANES VAMPÍRICOS

**Banu Haqim:** Los Assamitas son considerados una presencia extranjera en Irlanda, aunque no desconocida. Los conflictos entre sectas han atraído a arcontes y mercenarios del clan a la Isla Esmeralda, donde sus servicios han encontrado demanda con frecuencia. Con la reciente incorporación de los Banu Haqim a la Camarilla, es posible que la presencia de los Assamitas se incremente, especialmente si se producen conflictos entre sectas. Sin embargo, actualmente su número sigue siendo muy reducido.

**Brujah:** El clan Brujah ha mantenido una presencia numerosa desde la antigüedad, si las historias sobre comerciantes fenicios y refugiados cartagineses son ciertas. Lo que sí parece ser cierto es que cuando los normandos atacaron las costas irlandesas, en la isla ya se encontraban varios linajes nativos que se enfrentaron a sus compañeros nórdicos.

Los Celotes se opusieron a los invasores ingleses, y convirtieron Irlanda en un refugio Anarquista durante la Edad Media, pero con la fundación de la Camarilla varios antiguos se unieron a la secta a cambio de que se reconociera la legitimidad de sus dominios. Esto no impidió que los Brujah irlandeses siguieran enfrentándose con los Vástagos ingleses, especialmente los Ventrue.

Aunque el clan ha abandonado recientemente la Camarilla para unirse a los Anarquistas, todavía quedan varios antiguos irlandeses presentes en la secta, que a menudo desvían la mirada ante los actos de sus compañeros más jóvenes, y que pragmáticamente se alían con otros clanes para hacer frente a los “ingleses”. Aún así, el clan ha perdido mucho en las últimas décadas, especialmente tras los recientes ataques del Sabbat.

**Gangrel:** Los Gangrel son un clan numeroso en Irlanda, aunque su número ha menguado con el paso del tiempo. En cierto sentido, los Animales se han dedicado a sus luchas intestinas durante milenios,

actuando en gran parte al margen de los otros clanes. Desde la antigüedad los Gangrel se han enfrentado entre sí, entre los linajes irlandeses y los linajes sajones y nórdicos. Y aunque este enfrentamiento pareció atenuarse con el fin de la Edad Media, los conflictos de los Gangrel con los hombres lobo han sido una constante desde entonces.

En los siguientes siglos, los enfrentamientos entre Gangrel parecen haber discurrido siguiendo las fronteras de las sectas. Los Gangrel de la Camarilla y los del Sabbat siempre guardaron un odio feroz, manteniéndose con la migración masiva de los irlandeses en el siglo XIX al Nuevo Mundo.

En las últimas décadas las guerras intestinas entre los Gangrel parecen haberse detenido, especialmente tras la destrucción y desaparición masiva de los Gangrel del Sabbat. Los supervivientes del clan, tras haber abandonado la Camarilla, parecen haber encontrado un propósito común en la supervivencia, manteniendo un frente unido frente a los demás clanes.

**Hécata (Dunsirn):** La principal representación del Clan de la Muerte en Irlanda pertenece a los Dunsirn, una familia de banqueros escoceses que fueron reclutados por los Giovanni en el siglo XVIII, y que hasta hoy disponen de una gran influencia en el comercio de las Islas Británicas. Desde el siglo XIX los Dunsirn disponen de considerables propiedades en Belfast e Irlanda del Norte, aunque su influencia se reduce en la República de Irlanda. Los Dunsirn son principalmente empresarios y banqueros, y no se encuentran muy interesados por las investigaciones necrománticas.

Desde la reciente Reunión de la Familia, otras ramas de los Hécata han viajado en ocasiones a Irlanda, pero la familia Dunsirn continúa representando los intereses del Clan de la Muerte, expandiendo sus dominios financieros, especialmente en Belfast. Algunos Vástagos incluso sospechan que a largo plazo planean apoderarse de la ciudad.

**Lasombra:** Muchos Vástagos se sorprenden al descubrir los importantes vínculos históricos del clan Lasombra con Irlanda. Si bien la presencia de los Guardianes parece nebulosa en la isla antes del Renacimiento, según varios Vástagos, un antiguo Lasombra, o una manada de ellos, habría llegado a Irlanda en el siglo XVI, en un barco que formaba parte de la Armada Invencible. Este Magister —o Magistri— habría establecido la influencia del Sabbat y cultivado pacientemente aliados y recursos hasta lanzar un ataque por sorpresa sobre la Camarilla irlandesa en el siglo XX.

De no ser por poderes ocultos que escaparon a la perspicacia de los Lasombra, Irlanda bien podría haberse convertido en una fortaleza del Sabbat. Los éxitos iniciales culminaron en una triste derrota de la Espada de Caín, y los escasos supervivientes se exiliaron para participar en la Cruzada de la Gehenna. No obstante, hay quien dice que todavía quedan algunos Guardianes irlandeses, ocultos para recuperarse de su derrota, y que de nuevo aguardan pacientemente el momento de volver a atacar...

**Malkavian:** Desde el punto de vista del conjunto de la Estirpe, los Malkavian siempre han parecido permanecer en la periferia, reapareciendo de improviso con un movimiento atrevido antes de retirarse con una fachada de aparente desinterés por la política de los Vástagos.

En Irlanda del Norte los “Malcolm” son una cuadrilla de Locos que se han convertido en la principal presencia de la Camarilla en Belfast tras los ataques y derrota del Sabbat. Uno de ellos incluso ha sido declarado Príncipe, pero el hecho de que hayan conseguido sobrevivir y prosperar en los últimos años ha inquietado al resto de los clanes.

En contraste, los Malkavian de la República de Irlanda han mostrado tradicionalmente intereses eruditos desde la Edad Media, conservando antiguos libros de oscura sabiduría y custodiando conocimiento que se consideraba perdido como bibliotecarios, arqueólogos y eruditos. Aunque fueron afectados por los recientes ataques del Sabbat, se dice que un misterioso antiguo del clan podría haber tenido un destacado papel en la derrota de la secta.

**Ministerio:** En una leyenda sobre San Patricio se dice que el santo “expulsó a las serpientes de Irlanda,” lo que algunos Vástagos interpretan como la derrota de un antiguo Seguidor de Set que había instalado un culto entre los druidas. Otros dicen que el cabello pelirrojo de los irlandeses es considerado una marca de favor del dios de los Setitas...

Pero leyendas aparte, lo cierto es que tradicionalmente este clan parece haber tenido un interés superficial por Irlanda, salvo ocasionales visitantes. Sin embargo, se dice que entre los jóvenes Anarquistas irlandeses han aparecido algunos cultistas del Ministerio, que parecen interesados en debilitar el rígido tradicionalismo y la influencia de la Iglesia Católica de Irlanda, enfrentándose a la Segunda Inquisición en el proceso.

**Nosferatu:** Los Nosferatu afirman haber estado presentes en Irlanda desde la antigüedad, según dicen llegados como refugiados, expulsados de otros dominios por el avance de los romanos. Sin embargo, entre los Vástagos irlandeses recibieron un rechazo y desprecio similar, siendo marginados y manteniendo un perfil bajo durante siglos.

La fundación de la Camarilla constituyó una oportunidad para los Leprosos irlandeses. Establecieron una alianza con varios antiguos del clan Ventrue y dentro de la secta recibieron un renovado respeto, ayudando a sus aliados a derrotar a los Anarquistas irlandeses. Las Ratas de Cloaca excavaron y

construyeron varias Madrigueras en Belfast y Dublín, actuando de forma orgullosa y negándose a volver a ser despreciados.

A finales del siglo XX algo atacó a los Nosferatu irlandeses en sus madrigueras. Algunos Vástagos creen que fueron traicionados por sus compañeros del Sabbat, que se apoderaron de sus túneles. Entre los propios Nosferatu se cree que excavaron demasiado hondo y terminaron despertando a uno de los enemigos de su clan, uno de los monstruosos Nictuku.

Actualmente los antiguos Nosferatu irlandeses parecen haber desaparecido, destruidos por sus enemigos, o quizás afectados por la Llamada. Las jóvenes Ratas de Cloaca se encuentran confusas, sin un liderazgo claro, pero están dispuestas a reclamar el legado abandonado de sus sires y no están dispuestas a ser desalojadas de sus refugios, especialmente en Belfast.

**Ravnos:** En Irlanda, varios Ravnos unieron sus destinos a los pueblos nómadas de la isla, los llamados tinkers o “pueblo caminante”, que muchos Vástagos confundían erróneamente con los gitanos. Sin embargo, otros Embusteros también participaron activamente en la piratería y el comercio de esclavos.

La Semana de las Pesadillas, el cataclismo que se abatió sobre el clan Ravnos, parece haber acabado con los Ravnos irlandeses. Sin embargo, algunos Vástagos afirman que no todos los Embusteros han sido destruidos, y señalan que en algunos dominios han aparecido vampiros “sin clan” que parecen ser especialmente hábiles en las artes de la ilusión y el engaño. Otros prefieren pensar que todos los Embusteros están muertos, y mejor que sigan así.

**Toreador:** Unos pocos Toreador, expulsados de otros dominios, terminaron en Irlanda. Durante varios siglos fueron considerados un grupo de Farsantes sin importancia por el resto del clan. Sin embargo, su situación cambiaría con el paso del tiempo. Durante las Guerras Anarquistas lucharon junto a los Brujah irlandeses, y posteriormente algunos se reconciliarían con la Camarilla. Otros prefirieron mantenerse al margen de los conflictos de la Estirpe, convirtiéndose en Autarkis, entre ellos una legendaria antigua, que según se dice, podría haber alcanzado la Golconda.

Durante el siglo XIX los Toreador irlandeses desempeñaron un papel nada desdeñable en el surgimiento del nacionalismo irlandés, actuando como mecenas de diversos artistas, especialmente en el ámbito de la música y la literatura. Otros prefirieron actuar como parásitos, haciéndose llamar “Leanhaun”, un tipo de hadas vampíricas que se alimentaban de la pasión y la inspiración de los artistas. Con la independencia de la República de Irlanda, muchos de ellos acudieron para proteger el nuevo país de las intrigas de los Vástagos ingleses.

Hacia finales del siglo XX los Toreador de Irlanda habían formado una comunidad bien asentada, muy diferente de los Farsantes y Anarquistas medievales. Este grupo resultó especialmente afectado por los ataques del Sabbat, pero los supervivientes se beneficiaron de la experiencia, y ahora ocupan de nuevo un lugar en la Camarilla irlandesa, aunque ya no tienen tanta influencia como en el pasado.

**Tremere:** No está claro cuándo llegaron los primeros Usurpadores a Irlanda, aunque algunos dicen que los Brujos se instalaron en la isla como refugiados de los enfrentamientos entre su clan y el Príncipe Mithras de Londres. Mantuvieron un perfil discreto, apoyando a los clanes irlandeses y debilitando la influencia de los Ventrue de Londres. A lo largo de los siglos, los Tremere irlandeses mostraron un perfil bajo y oportunista, y su influencia en la Camarilla era reducida frente al poder de estos clanes.

Hasta finales del siglo XX existía un Señor de Irlanda, líder de la facción Naturista del clan Tremere, cuyos seguidores utilizaban un tipo de magia basado en las tradiciones druídicas, el control del clima, las bestias y las plantas. Fue depuesto —o destruido— por la facción Tradicionalista del clan, ante el descontento de muchos de sus seguidores, algunos de los cuales se unieron a los Anarquistas.

Sin embargo, la situación cambió de manera drástica cuando los Cainitas del Sabbat atacaron y destruyeron a varios antiguos. Los Tremere actuaron retirándose a sus capillas y poniendo los pilares de la caída de sus enemigos. Cuando los Cainitas fueron derrotados, los Brujos habían consolidado su presencia sobre los dominios de Irlanda y habían acumulado numerosos favores de otros clanes a los que habían ayudado a sobrevivir o recuperar sus territorios.

Sin embargo, tras la caída de la capilla de Viena han comenzado a aparecer fisuras entre los Brujos. Los Tremere irlandeses no se ponen de acuerdo a la hora de reconocer un Señor de Irlanda que gobierne a las diversas capillas, que tienen sus propios intereses. De momento los partidarios de la Casa Tremere dominan la capilla de Cork y la de Dublín. Mientras que el Regente de Belfast parece mostrarse más independiente. Por otra parte, algunos Brujos renegados parecen disfrutar de gran influencia entre los Anarquistas.

**Tzimisce:** Los Dragones irlandeses siempre han sido pocos, manteniendo una presencia discreta dentro del Sabbat de Irlanda, dominado por otros linajes, y pasando desapercibidos. Sin embargo, en las últimas décadas la situación ha comenzado a cambiar. Una joven Tzimisce publicó recientemente un libro

conocido como “Las revelaciones de la Madre Oscura”, y aunque supuestamente ha sido destruida, su legado permanece. Un pequeño culto Bahari ha surgido en Galway, y varios de sus miembros descienden de la sangre de los Dragones, utilizando las artes de la carne para manifestar su adoración a la Madre Oscura.

**Ventruë:** En mayor o menor medida, los Vástagos irlandeses conocen la figura del anciano Mithras, llegado a las Islas Británicas con los romanos. Durante la Edad Media algunos descendientes de su linaje llegarían a Irlanda, tratando de consolidar sus dominios en la isla. Con la formación de la Camarilla, estos Ventruë se convertirían en los primeros cimientos de la secta en Irlanda.

Aunque los Ventruë llevan siglos en Irlanda, nunca han logrado sacudirse del todo el estigma de ser “agentes de Londres”, y al margen de su origen a menudo se los conoce como “ingleses”, especialmente tras el intento del Príncipe de Londres por apoderarse de los dominios de Irlanda a principios del siglo XX. Por su parte los Sangre Azules se limitan a sacudirse ese desprecio con pragmatismo, utilizando sus recursos de manera implacable, obligando a sus adversarios a reconocer su poder, por las buenas o las malas.

Los Ventruë son más influyentes en Belfast e Irlanda del Norte, y algunos Vástagos les acusan de ser los responsables de la división de Irlanda, aunque se trata de una acusación sin duda exagerada. Aunque sufrieron los efectos de los ataques del Sabbat, los supervivientes se alzan de nuevo para reclamar el legado de sus antecesores. Los dos principales linajes de la isla son los descendientes de Mithras, que afirman que su fundador ha regresado y se dedican a reconstruir su culto, y un linaje más reducido, llegado durante el Renacimiento, descendientes de Alexandre de París, en su mayor parte formado por estudiosos y cronistas.

## CAITIFF Y LÍNEAS DE SANGRE

**Caitiff:** Como en otros dominios de la Camarilla, la carencia de clan no suele estar bien vista en Irlanda, aunque la situación se atenúa hasta cierto punto entre los Anarquistas. No obstante, en la actualidad circulan rumores entre los Vástagos irlandeses de que los “Caitiff” son en realidad descendientes de los Cainitas que atacaron hace unos años, y que entre ellos podrían encontrarse supervivientes del Sabbat. Esta desconfianza tiñe las relaciones con los Sin Clan, que a menudo se encuentran rechazados.

En cualquier caso, el fenómeno de los Caitiff y los Sangre Débiles se encuentra presente en Irlanda, aunque en gran parte se trata de refugiados, que vagan de un dominio a otro en busca de un refugio tranquilo donde poder sobrevivir noche tras noche.

**Gárgolas:** Unas pocas Gárgolas acompañaron a los Tremere a Irlanda. Sin embargo, nunca fueron demasiado numerosas. Tras la fundación de la Camarilla, varias de ellas formaron una bandada y se unieron a la secta, rompiendo los lazos con sus amos. Sin embargo, en los siglos siguientes migraron a otros dominios, procurando evitar la venganza de los Brujos, aunque se rumorea que alguna de ellas ha tomado alguno de los castillos irlandeses como su refugio.

En la capilla de Cork permanece una antigua Gárgola al servicio de los Tremere, aunque los Brujos se apresuran a proclamar que no se trata de una esclava, sino de una servidora voluntaria que recibe a cambio la protección del clan y varios favores.

**Kiasyd:** Durante la Edad Media se decía que en Irlanda existían varias hadas y duendes capaces de beber sangre, aunque la mayoría de los Vástagos creen que se trata de leyendas sin fundamento, y que las criaturas feéricas simplemente mueren al recibir el Abrazo, además de que su sangre tiene efectos enloquecedores y venenosos para los vampiros. Otros no lo creen así. Algunos Gangrel, Malkavian y Toreador afirman haber compartido su sangre con las hadas, creando chiquillos con capacidades sorprendentes.

Quizás fueran estos rumores los que atrajeron al linaje Kiasyd a Irlanda. Aunque se dice que estos Extraños colaboraban con el Sabbat, lo cierto es que al menos dos vampiros de este linaje se infiltraron en las universidades para dedicarse a misteriosas investigaciones sobre el folklore y los mitos irlandeses.

**Lhiannan:** Aunque pocos Vástagos lo saben actualmente, Irlanda fue el origen de una línea de sangre Gangrel muy extendida en la antigüedad. Una Anciana del clan realizó un pacto con los espíritus, y en el proceso obtuvo el poder de la tierra, incorporando los rituales de los antiguos druidas en su magia de sangre. Sus descendientes se extendieron por Europa Occidental, pero con la expansión del cristianismo su número comenzó a declinar. Los ataques de sus enemigos, especialmente los hombres lobo, que las consideraban abominaciones, y los Gangrel, que las acusaban de una antigua traición contra la fundadora del clan, redujeron todavía más el número de las antiguas Lhiannan.

El linaje se extinguió en el siglo XIV, aunque circulan rumores de que algunos Gangrel podrían haberles robado su poder y conservado algo de su magia de sangre. El hecho de que algunos jóvenes Gangrel tomaran el nombre “Lhiannan” durante el siglo XIX provocó cierta incomodidad entre los

antiguos del clan.

**Salubri:** La presencia de los Salubri en Irlanda en siglos pasados se considera un hecho entre la Estirpe, aunque de la misma forma los Vástagos irlandeses creen que no queda ningún Unicornio presente en la actualidad.

Abundan las leyendas sobre el clan. Desde una antigua guerrera de época celta, pasando por historias sobre monjes eruditos e incluso un pícaro embaucador. Otros Vástagos se muestran más escépticos, considerando que las leyendas se refieren a vampiros de otros clanes, y que aún tratándose de Salubri, habrían sido destruidos con la llegada de los Tremere.

Pero quizás las leyendas tengan su parte de verdad y puede que en las noches actuales algún descendiente de Saulot procure pasar desapercibido, dedicado a sus intereses, sean cuales sean.

## PRINCIPALES DOMINIOS DE IRLANDA

Tradicionalmente, entre la Estirpe la isla de Irlanda ha sido dividida en cuatro dominios, que según historias legendarias, fueron reclamados por cuatro ancianos de distintos clanes (las identidades varían en ocasiones). Con la fundación de la Camarilla, los dominios de Connacht, Leinster y Munster se unieron en el “Feudo de Connachta” para hacer frente a los Vástagos ingleses, y especialmente a los agentes del Príncipe Mithras de Londres. La guerra entre el Feudo de Connachta y el Feudo del Ulster marcó la política de la Estirpe durante varios siglos, hasta que los recientes ataques del Sabbat provocaron un giro en la política.

Actualmente Irlanda vuelve a encontrarse dividida en cuatro dominios, a medida que surgen nuevas facciones que reclaman territorios para sí. No obstante, todavía existen ciertos vínculos entre los dominios del Feudo de Connachta.

**Leinster (Dublín):** El dominio más importante de Irlanda, en torno a la capital de la República irlandesa, Leinster también ha sido el más conflictivo entre las sucesivas oleadas de invasores e inmigrantes mortales y no muertos. Durante buena parte del siglo XX estuvo en manos de una alianza de los clanes Brujah y Toreador, convirtiéndose brevemente en un Obispado del Sabbat, antes de ser reconquistado por los Tremere, que tras una serie de negociaciones lo devolvieron al Príncipe del clan Brujah. El dominio de Leinster bulle de intrigas, pues no todos los Vástagos dublineses están conformes con la nueva alianza entre el Príncipe y los Brujos, y la presencia Anarquista se ha incrementado en el dominio en los últimos años.

**Munster (Cork):** Durante muchos siglos, el dominio de Munster fue amenazado por los hombres lobo, y los Vástagos del territorio, en su mayoría del clan Brujah, llevaban una existencia precaria. Durante las Guerras Anarquistas, presionados por sus numerosos enemigos, tanto entre los Lupinos como entre los Vástagos, muchos vampiros de Munster abandonaron el dominio para refugiarse en Dublín. A finales de la Edad Media, el Príncipe fue destruido por los hombres lobo y pocos vampiros se arriesgaron a aventurarse allí. En este vacío llegaron los Tremere, que construyeron una capilla en Cork y reclamaron el dominio como propio. Durante los recientes ataques del Sabbat los Brujos se refugiaron en Munster, y ofrecieron cobijo a otros Vástagos, antes de que el Sabbat resultara derrotado.

Actualmente, Cork y el dominio de Munster siguen en manos de los Tremere, que son Brujos tradicionalistas de la Casa principal.

**Connacht (Galway):** Algunos eruditos de la Estirpe dicen que este dominio es el más antiguo de los vampiros de Irlanda, fundado, si las leyendas son ciertas, por la Bruja, una anciana considerada una traidora por los Gangrel y fundadora de la línea de sangre Lhiannan. Tras la desaparición de la Bruja y sus descendientes a finales de la Edad Media, el dominio entró en decadencia, reclamado por unos pocos Gangrel, aliados con los Vástagos del Feudo de Connachta.

Tras la separación del clan Gangrel de la Camarilla, el dominio de Connacht ha distanciado sus relaciones con los Vástagos irlandeses, fortaleciendo su autonomía. Los vampiros que habitan el dominio se consideran independientes, aunque han establecido contacto con los Anarquistas, y según se dice, entre ellos ha surgido un culto dedicado a la Bruja y a las antiguas creencias paganas de Irlanda.

**Ulster (Belfast):** El dominio del Ulster no sólo fue el más influenciado por los inmigrantes ingleses tras la conquista de Irlanda, sino que también fue donde se concentraron muchos Ventrue llegados de Londres y otros dominios británicos. En alianza con los Nosferatu locales, consiguieron consolidar su poder, pero con el tiempo, y especialmente tras la desaparición del Príncipe Mithras de Londres, comenzaron a actuar con más independencia. Tras la independencia de Irlanda, un antiguo Nosferatu tomó el poder, antes de ceder de nuevo el dominio a los Ventrue en la década de 1970.

El dominio del Ulster fue especialmente afectado por los ataques del Sabbat, que destruyeron a muchos de los antiguos locales y reclamaron su sangre. Los Malkavian supervivientes han mantenido la autoridad de la Camarilla, nombrando a un Príncipe entre ellos, aunque su influencia se ve amenazada por la expansión de los Hécata y el Culto de Mithras. Irónicamente el Clan de la Muerte y los Mithraistas prefieren enfrentarse entre ellos, dejando de lado a un Príncipe que consideran débil y del que podrán

deshacerse en cuanto derrotan al auténtico enemigo.

## LOS CAZADORES

Irlanda es un país de fuerte tradición católica, vinculada a su historia desde los inicios del cristianismo, entremezclado con las leyendas locales y con sus propias peculiaridades. El catolicismo fue también uno de los elementos distintivos en la formación del nacionalismo irlandés, en oposición al anglicanismo y otras corrientes protestantes de Inglaterra.

La Sociedad de Leopoldo, con su principal Cenáculo en Dublín, se ha mantenido tradicionalmente fuerte en Irlanda, ciñéndose a su misión y sin entrar en ningún conflicto político y religioso, tanto durante los conflictos por la independencia como los enfrentamientos entre católicos y protestantes en Irlanda del Norte. De hecho, muchos inquisidores creen que esos enfrentamientos han sido provocados o por lo menos, aprovechados, por los vampiros. En los informes de la Sociedad de Leopoldo también se mencionan numerosos encuentros con criaturas sorprendentemente parecidas a las hadas de la tradición céltica.

De la misma manera, el Arcanum también dispone de una Casa Capitular en Dublín, y desde sus inicios muchos de sus miembros se han sentido atraídos por la investigación del folklore y las leyendas irlandesas, y especialmente por las llamadas criaturas feéricas. No obstante, algunos Arcanistas también han comenzado a investigar leyendas vampíricas, y en sus estudios han descubierto la existencia de “La Bruja”, que algunos creen que es la progenitora de los vampiros de Irlanda.

La Segunda Inquisición, especialmente tras los recientes sucesos de Londres, también se ha extendido a Irlanda, especialmente a Irlanda del Norte, a través de los servicios secretos británicos. Sus agentes, curtidos en el conflicto norirlandés, han comenzado a tomar nota de las actividades de los vampiros, preparándose para realizar una purga sobre los no muertos locales.

## LA SITUACIÓN POLÍTICA ACTUAL

Como ha ocurrido en otros lugares del mundo tras el comienzo de la Gehenna, la situación política de la Estirpe en Irlanda ha sufrido un giro radical. En las últimas décadas el dominio de la Camarilla fue rápidamente derribado en un ataque rápido e inesperado por parte del Sabbat, que apenas pudo disfrutar de su triunfo cuando se produjo una resistencia inesperada con el despertar de un anciano – o ancianos- desconocido, que destruyó a los Cainitas uno tras otro antes de desaparecer, dejando a los supervivientes la opción de sucumbir ante el contraataque de la Camarilla o huir.

De esta manera, la Torre de Marfil recuperó los dominios irlandeses, aunque varias de sus figuras de autoridad habían sido destruidas, especialmente en el norte de Irlanda. Aprovechando lo que consideran una debilidad de la secta, otras facciones intentan sacar provecho, especialmente los Anarquistas, los Hécata y los cultos de Lilith y Mithras. Por ahora la secta retiene los dominios de Leinster, Munster y Ulster, pero la situación podría cambiar de nuevo en los próximos años, especialmente si los Vástagos locales siguen enfrentándose entre ellos y no prestan atención a los movimientos de sus enemigos, especialmente la Segunda Inquisición.

# HISTORIA VAMPÍRICA DE IRLANDA

## LOS PRIMEROS HABITANTES

En tiempos prehistóricos, las Islas Británicas estaban unidas al continente europeo, aunque la isla de Irlanda ya estaba separada de Gran Bretaña hacia el 14000 a.C. Los primeros habitantes humanos que llegaron a Irlanda eran pueblos cazadores y recolectores del Mesolítico, que llegaron en torno al 8000 a.C., cuando la influencia de la era glacial seguía presente y gran parte de la isla se encontraba recubierta por el hielo.

Los pueblos cazadores recolectores mantuvieron sus costumbres durante milenios, hasta que hacia el 4000 a.C. aparecieron los primeros indicios de agricultura, cerámica, casas rectangulares, tumbas megalíticas y ganado doméstico. Algunas tumbas megalíticas como Knowt y Dowth son enormes monumentos y las tumbas de Newgrange fueron construidas siguiendo la posición de los astros. En los territorios de Leinster y Munster se construyeron varias tumbas de piedra individuales bajo túmulos de tierra. Con el tiempo se construyeron nuevos tipos de tumbas cada vez más complejas.

En torno a esta época también llegaron nuevos pueblos a Irlanda en embarcaciones de madera y piel, navegando desde Escocia a través del canal del Norte. En lugar de concentrarse en aldeas, preferían vivir en granjas aisladas.

Hacia el 2000 a.C. comenzaron a aparecer armas, herramientas y objetos de oro y bronce. Las grandes tumbas comunales de tiempos pasados comenzaron a dar lugar a cementerios de tumbas individuales en montículos y túmulos, y también aparecieron entierros por cremación, con urnas

funerarias. En las leyendas irlandesas a menudo se confunde a los constructores de túmulos con las hadas, Fir Bolg, Fomorianos y Tuatha de Danaan.

*Se desconoce cuándo llegaron los primeros no muertos a las Islas Británicas. Situadas en el extremo de occidente, lejos de las civilizaciones de Oriente Medio, y con una población dispersa entre la que se encontraban numerosos hombres lobo y extraños espíritus que eran adorados como dioses, en principio las islas no resultaban muy atractivas para los Cainitas, acostumbrados a la seguridad y el alimento abundante de las primeras ciudades, donde se concentraron las primeras comunidades vampíricas.*

*Habitualmente, los eruditos de la Estirpe afirman que las Islas Británicas permanecieron en gran parte al margen de los no muertos durante milenios. Sólo algún viajero ocasional, motivado por el deseo de explorar nuevos territorios, expulsado por sus enemigos o quizás por la simple curiosidad, podría haber llegado en los primeros milenios de la prehistoria de Irlanda. Quizás alguno de los “dioses” de los primeros irlandeses recibía tributos de sangre, pero una criatura semejante debería tener cuidado con los numerosos Lupinos de la isla o disponer de suficiente poder para mantener su privacidad.*

*En cualquier caso, los primeros vampiros de Irlanda son objeto de leyendas entre sus descendientes, que a menudo los identifican con una u otra divinidad. Algunas de estas leyendas incluso les atribuyen haber guiado a los primeros habitantes humanos o incluso haber sido los creadores de las islas, pero lo más seguro es que se trate de mitos exagerados surgidos en el vacío de las evidencias históricas.*

*Según una de las leyendas irlandesas, transmitida entre los antiguos Cainitas, varios de los pueblos de la isla vivían bajo el dominio de dioses que exigían un tributo de cosechas, leche y niños en la noche de Samhain. Finalmente se alzaron en rebelión contra los dioses, pero fueron derrotados y los supervivientes huyeron, buscando ayuda en el sur. Finalmente regresaron con más fuerza y consiguieron desterrar a los dioses de la noche, dividiendo la isla en cinco reinos –Leinster, Munster, Connaught y Ulster en los cuatro puntos cardinales y Meath, en el centro de la isla. Sin embargo, aunque derrotados, los dioses de la noche permanecieron, luchando esporádicamente contra sus antiguos adoradores.*

## **HIBERNIA**

Desde el final de la Edad de Bronce comenzaron a llegar nuevos pueblos a Irlanda, que finalmente hacia el siglo VII a.C. introdujeron la forja del hierro. Muchos de estos pueblos estaban influenciados por la cultura céltica de La Tene, mezclándose con los pueblos indígenas y creando nuevos reinos, gobernados por una clase de aristócratas guerreros y sacerdotes (druidas). Estos reinos a menudo se enfrentaban entre sí, dando lugar a muchas historias que pasarían a convertirse en leyendas y mitos.

Durante el siglo I los romanos invadieron el sur de la isla de Gran Bretaña. No está muy claro si llegaron a enviar expediciones militares a Irlanda – Scotia o Hibernia, como era conocida-, pero parece que algunos jefes y caudillos irlandeses fueron apoyados por los romanos en sus luchas internas, mientras que algunos comerciantes romanos siguieron las rutas que ya habían recorrido antes que ellos fenicios y griegos. En cualquier caso, los romanos no añadieron la isla a su Imperio, participando sólo de forma indirecta en sus asuntos internos.

Desde Hibernia, algunos jefes hibernos realizaron ocasionales incursiones en Gran Bretaña, tanto en territorio romano como en el norte de la isla, en busca de botín y esclavos. Durante los siglos IV y V algunos pueblos hibernos invadieron el norte de Gran Bretaña, siendo conocidos como scotos.

*Siguiendo algunos antiguos testimonios de los Vástagos, los primeros vampiros conocidos de Irlanda aparecieron en algún momento de la Edad de Hierro. Según algunas historias del clan Gangrel, la “traidora”, que fundaría el linaje Lhiannan, habría acompañado a los celtas en sus migraciones a Irlanda, llegando en algún momento del siglo VII o VI a.C. Esta Anciana y sus descendientes se enfrentaron a menudo con los hombres lobo por el control de los lugares sagrados de la isla y por la obediencia de sus adoradores.*

*Más salvajes y feroces, un linaje de vampiros monstruosos del clan Nosferatu también apareció en las noches de Irlanda. Venían del norte y adoraban a un monstruoso anciano conocido como Nuckalavee el Sin Piel, que era obedecido por sus criaturas, recibiendo tributos de carne y sangre para no ser destruidas. Las Lhiannan y los Nosferatu chocaban ocasionalmente, pero mientras los Druidas recibían adoración, los Monstruos eran temidos y rechazados, habitando en lugares ocultos y saliendo sólo en busca de presas.*

*Durante el siglo II a.C. también llegó una nueva anciana a Irlanda, que asumió el nombre y la identidad de Morrigan, la diosa de la guerra. La mayoría de los Brujah irlandeses la consideran su ancestro. No está claro cuál es su origen. Algunos dicen que llegó desde Grecia o Cartago, y que ya*

*había visitado anteriormente la isla, siguiendo a los comerciantes fenicios. Tras ser expulsada de su dominio, decidió establecerse en Irlanda. Morigan y sus descendientes alcanzaron acuerdos con las Lhiannan, convirtiéndose en líderes entre los no muertos locales.*

*Se dice que cuando el Anciano Mithras, del clan Ventrue, llegó a las Islas Británicas en el siglo I se encontró con la fundadora de las Lhiannan y alcanzaron un acuerdo. Mithras creó su dominio en Gran Bretaña y prohibió que sus descendientes invadieran Hibernia. En su territorio, las Lhiannan y sus seguidores fueron respetadas. No obstante, se dice que algunos descendientes de Mithras fueron aceptados entre los pueblos hibernos, extendiendo su culto bajo la adoración de Lugh, el dios del sol.*

*También se dice que un descendiente de Saulot, un guerrero legendario, llegó a Hibernia durante esta época, convirtiéndose en maestro de varios guerreros y jefes irlandeses, y según se dice, incluso abrazando a varios entre su progenie.*

## **SAN PATRICIO Y EL CRISTIANISMO IRLANDÉS**

Tras la caída del Imperio Romano, los siguientes siglos supusieron grandes cambios en Irlanda. Las tribus prerromanas cada vez más se organizaron en reinos, al mismo tiempo que los piratas irlandeses atacaban las costas de Gran Bretaña. Algunas tribus irlandesas llegaron a fundar nuevos reinos en la isla vecina, en Caledonia, y en menor grado en varios lugares de Cornualles, Gales y Cumbria.

Los mercenarios y comerciantes que regresaban a Irlanda, así como los esclavos que traían con ellos de Gran Bretaña o la Galia, introdujeron la fe cristiana. Aunque hubo algunos misioneros previos, según la tradición cristiana, fue con la llegada de Padraigh o Patricio en el año 432 cuando se realizó un esfuerzo coordinado y exitoso de convertir a los irlandeses al cristianismo. La “Confesión” de Patricio, es el documento irlandés más antiguo, proporcionando información de su vida. Parece que los primeros reinos en convertirse fueron Leinster y Meath, seguidos a finales del siglo V por Ulster y Connacht.

Cerca del final de su vida, Patricio ordenó la construcción de una gran catedral de piedra en Armagh, una escuela y un monasterio, que finalmente darían lugar a una universidad.

Los primeros cristianos irlandeses concedían gran importancia al monasticismo, construyendo monasterios en lugares apartados como las islas Skellig, en la costa de Kerry. Estos monjes atraían seguidores y conversos por donde viajaron y se hicieron famosos por toda Europa, manteniendo viva la llama del cristianismo y la erudición, escribiendo hermosos códices iluminados como el Libro de Kells, obras de orfebrería como el Cáliz de Ardagh y las grandes cruces de piedra tallada, que constituían el símbolo del cristianismo irlandés. Desde los monasterios irlandeses, los monjes enviaron misioneros a otros reinos de Europa, recibiendo de la misma forma, visitas de eruditos de otros países.

La edad dorada de los monjes y santos irlandeses terminó a finales del siglo VII, con la llegada de varias plagas y epidemias, que debilitaron los reinos de la isla. Durante este período se produjeron las primeras intervenciones británicas en Irlanda. En el verano del año 684 una expedición militar dirigida por el rey Ecgfrith de Northumbria arrasó Brega y los alrededores.

*La llegada del cristianismo también supuso el fin del orden que los vampiros paganos habían establecido en Irlanda, haciéndose adorar como dioses y exigiendo sacrificios de sus seguidores a cambio de su protección. Durante la caída del Imperio Romano varios vampiros Gangrel de origen sajón atacaron a las Lhiannan, considerándolas “traidoras” por una ofensa realizada contra su fundadora. Algunos vampiros romanos también dejaron su sangre entre los irlandeses, antes de huir en busca de dominios más prósperos o caer en el letargo esperando tiempos mejores.*

*Pero las luchas entre Cainitas no fueron la causa del declive del paganismo entre la Estirpe, sino los propios mortales. Al principio los vampiros irlandeses no hicieron mucho caso del cristianismo, considerándola una religión extranjera que practicaban algunos comerciantes y esclavos.*

*Mucho se ha escrito sobre San Patricio, sobre su vida y milagros, que lo han situado como el santo más destacado en Irlanda, por encima de otros santos menos conocidos como San Columbano, San Borondón o Santa Brígida. Los antiguos eruditos de la Estirpe afirman que San Patricio contempló con sus propios ojos los sacrificios que recibían los pretendidos “dioses de la noche” y quedó profundamente horrorizado, decidido a ponerles fin.*

*Patricio reclutó una orden de devotos seguidores, hombres y mujeres. Siguiendo su guía buscó los santuarios ocultos de los dioses, y los purificó mediante la espada, la fe y el fuego. Actuó de forma discreta al principio, antes de actuar de forma rápida y coordinada, derribando los ídolos paganos.*

*Las Lhiannan fueron las más afectadas. Después de su llegada a la isla habían realizado pactos con los espíritus locales para dominar la tierra e incrementar su poder. Esta alianza había permitido a los Druidas gobernar Irlanda prácticamente sin oposición, y rechazar los ataques de sus enemigos.*

*De alguna forma San Patricio consiguió encontrar el santuario de la fundadora de las Lhiannan, al que no sólo causó daño derribando los ídolos y destruyendo a sus guardianes durante el día. No, semejante profanación cortó los lazos entre los espíritus y la más anciana de las Lhiannan,*

*debilitando el poder del conjunto del linaje y rompiendo los pactos que habían protegido sus santuarios de sus enemigos.*

*Así debilitadas, los enemigos de los Druidas, tanto entre los vampiros, como entre los hombres lobo y los magos irlandeses, aprovecharon la oportunidad. Sobre las ruinas de los santuarios paganos se construyeron iglesias que pasaron a dominar el paisaje, mientras las cenizas de los antiguos dioses eran esparcidas al viento.*

*Se dice que la Morrigan, la matriarca de los Brujah irlandeses, no pudo soportar la caída del paganismo y tanto fue su dolor que algunos dicen que se suicidó bajo los rayos del sol. Otros dicen que se sacrificó a sí misma, ofreciendo su sangre a sus chiquillos.*

*En cualquier caso, con la desaparición de la Anciana Lhiannan y de la Morrigan en el siglo V, la sociedad de los antiguos Cainitas irlandeses sufrió un duro golpe, derrumbándose en cuestión de décadas. El vacío que siguió pronto fue ocupado por vampiros de otros clanes. Los Malkavian en especial fueron el primer clan que se introdujo en los monasterios irlandeses, aunque pronto la prosperidad de la Iglesia de Irlanda atrajo el interés de otros linajes, especialmente los Lasombra.*

## **LAS INVASIONES NÓRDICAS**

La primera incursión vikinga registrada en Irlanda se produjo en el año 795, cuando saqueadores noruegos atacaron la isla. Las primeras incursiones fueron rápidas y de pequeño alcance, pero consiguieron detener la edad de oro de la cultura irlandesa y dieron comienzo a varios siglos de guerras intermitentes, en las que los monasterios y ciudades irlandeses fueron saqueados por los hombres del norte.

A mediados del siglo IX los vikingos comenzaron a construir asentamientos en varios lugares. El asentamiento de Dublín fue fundado en el año 852, convirtiéndose pronto en un importante centro de comercio, especialmente de esclavos. En el siglo X se había convertido en una ciudad amurallada. Después de varias generaciones, los habitantes irlandeses y nórdicos se habían mezclado, formando la clase de los *gall-gaels* (los “irlandeses extranjeros”).

Durante el siglo X también se produjo una nueva oleada de invasiones vikingas, que establecieron un control más localizado hacia el interior. Las invasiones no sólo introdujeron poblaciones extranjeras, sino que también establecieron redes comerciales con otros reinos europeos, e introdujeron monedas de plata en la economía local.

En respuesta a los ataques de los nórdicos, los reyes irlandeses establecieron alianzas, permitiendo incluso que los sajones se establecieran en la isla. Estas alianzas impidieron que los vikingos consiguieran el control total. El Alto Rey de Irlanda, Brian Boru, derrotó a los vikingos en la Batalla de Clontarf en el año 1014, que marcó el declive del poder nórdico en Irlanda, aunque las ciudades nórdicas continuaron floreciendo y expandiendo el comercio irlandés durante los siglos siguientes.

El rey Brian Boru consiguió unificar gran parte de Irlanda, aunque el reino nórdico de Dublín mantuvo su independencia, hasta que el rey de Leinster, Diarmuid mac Máel capturó Dublín en el año 1052 y se convirtió en Gran Rey de Irlanda tras la desaparición de la dinastía de Brian Boru. El creciente poder de los reyes irlandeses provocó la respuesta de los nórdicos, y el rey de Noruega, Magnus el Descalzo atacó la isla en 1098 y 1102. El rey Muirchertach consiguió establecer una alianza con los noruegos, casando a su hija con el hijo de Magnus, y tras establecer la paz con los noruegos, inició una guerra contra el rey del Ulster y también intervino en la política de los reinos de Escocia, Gales e Inglaterra.

El rey Toirdelbach Ua Conchobhair de Connacht derrotó a Muirchertach en el año 1118 y se convirtió en Gran Rey de Irlanda, dedicando su reinado a modernizar su reino, construyendo los primeros castillos y una base naval en Dún Gaillimhe, que se convertiría en la ciudad de Galway. Su reino fue próspero y extendió el comercio de Irlanda a los reinos ibéricos. Sería sucedido por su hijo Rhuadhrí, que se convirtió en Gran Rey de Irlanda sin oposición.

*El debilitamiento de las Lhiannan y sus aliados paganos, provocó el ataque de sus numerosos enemigos, que por primera vez en mucho tiempo veían la posibilidad de atacar la isla de Irlanda, la principal fortaleza del linaje de los Druidas. Las invasiones nórdicas trajeron feroces hombres lobo, enemigos feroces de los no muertos, pero con ellos también llegaron oleadas de draugar del clan Gangrel, deseosos de ajustar cuentas con los “traidores.” La Anciana Bodhmall tenía cuentas pendientes con la fundadora de las Lhiannan, y reunió a su alrededor una alianza de vampiros británicos para quebrantar el poder de los Druidas.*

*Bodhmall se enfrentó con la Anciana en algún lugar de Escocia. Venció, pero con su último aliento, la Anciana lanzó una terrible maldición sobre su adversaria y sus descendientes, debilitando su sangre y haciendo que sus cuerpos inmortales, aunque no pudieran morir, envejecieran. De esta forma, el dominio de los Gangrel británicos se debilitó, y muchos perdieron sus territorios ante la llegada de los*

vampiros que acompañaban a los vikingos.

*Los descendientes del Altísimo se extendieron por las Islas Británicas, cayendo sobre los restos debilitados de las Lhiannan y sus enemigos. Otros clanes también tomaron chiquillos entre los nórdicos, especialmente los Brujah. Los vampiros irlandeses, que ya habían sido debilitados con la caída del paganismo, a menudo sucumbieron ante los recién llegados, pero otros consiguieron someterlos y hacerse un lugar en el nuevo orden.*

*A principios del siglo XII los clanes Brujah, Gangrel y Nosferatu eran los más numerosos en Irlanda, formando bandas de no muertos que reivindicaban algunos territorios y se enfrentaban entre sí. Algunos vampiros permanecían al margen de estos enfrentamientos, acudiendo a las primeras ciudades y beneficiándose del comercio. Unos pocos Malkavian y Salubri se aferraban tenazmente a los monasterios cristianos, mientras que las últimas Lhiannan irlandesas trataban de sobrevivir, protegiendo los últimos rescoldos del paganismo. Dirigidas por Magda, la bruja de Connacht, los Druidas eran los últimos testimonios de un orden ya desaparecido, y los demás no muertos eran conscientes de la debilidad de la línea de sangre.*

## LA LLEGADA DE LOS NORMANDOS

En el siglo XII, Irlanda se encontraba dividida en varios reinos cambiantes, y a menudo enfrentados entre sí. Las dinastías locales competían por la supremacía, pero no conseguían imponerse. En el año 1166, aprovechando la muerte del Gran Rey, Tigernán Ua Ruairc atacó el reino de Leinster. El rey Diarmait Mac Murchada fue derrotado y exiliado a Aquitania, donde contactó con el rey Enrique II de Inglaterra y regresó con un ejército de caballeros normandos, galeses y flamencos.

Diarmait recuperó varios condados, y nombró a su yerno Richard de Clare, heredero de su reino. Sin embargo, el rey de Inglaterra no deseaba un reino normando rival en Irlanda, y decidió ejercer su autoridad. En el año 1171 Enrique II desembarcó en la isla con un ejército e impuso a su hijo Juan como “Señor de Irlanda”, con la bendición del Papa Adriano IV, y obligando al Gran Rey de Irlanda a aceptarlo. Cuando Juan I se convirtió en rey de Inglaterra, el Señorío de Irlanda pasó a formar parte de la corona inglesa.

Al principio el Señorío de Irlanda se extendía por toda la costa oriental de la isla, desde Waterford al este del Ulster, y también abarcaba considerables territorios en el interior, gobernados por condes. El rey Juan consolidó los territorios normandos y muchos reyes irlandeses le juraron lealtad.

Durante el siglo XIII los reyes ingleses se dedicaron a debilitar el poder de la nobleza normanda e irlandesa. El rey Juan animó a Hugh de Lacy a derrocar al rey del Ulster, antes de nombrarlo conde. Al mismo tiempo los normandos extendían los territorios del Señorío de Irlanda, también conocido como “La Empalizada.”

*Los primeros Cainitas que acompañaron a los conquistadores normandos a Irlanda sufrieron graves pérdidas a manos de los hombres lobo y los vampiros irlandeses. Sólo en Dublín, Cork y Waterford consiguieron cierta protección, dominios gobernados por varios señores Ventrue que rindieron vasallaje al Príncipe Mithras de Londres. El Príncipe Edward de Dublín y el Príncipe Hector de Cork fueron los primeros gobernantes entre los Cainitas normandos, pero su autoridad fue disputada por los Toreador, especialmente vinculados a la Iglesia irlandesa y los Brujah, especialmente numerosos entre los comerciantes y apoyados por la secta de los Prometeos. En el Ulster, la Baronesa Eileen, del clan Brujah, enviaba un tributo anual a Mithras de Londres para que su autoridad fuera reconocida y los normandos no intervinieran en su dominio.*

*Más allá de la Empalizada pocos Cainitas normandos encontraban seguridad. Vampiros de los clanes Gangrel, Nosferatu y Toreador hacían frente común frente a los “extranjeros”, pero igual de a menudo se enfrentaban entre sí. A medida que pasó el tiempo, y de igual manera que ocurría entre los mortales, algunos Cainitas irlandeses se aliaron con los normandos, pero al mismo tiempo contribuyeron a extender la influencia del Príncipe Mithras en Irlanda.*

*La isla de Irlanda también se convirtió en un refugio para varias de las últimas Lhiannan. El linaje de los Druidas había quedado muy reducido tras su enfrentamiento con los Gangrel. Magda, la bruja de Connacht, era una de las últimas chiquillas de la Anciana que se mostraba abiertamente, confiada en su antigüedad y poder. La invasión normanda desvió la atención de sus enemigos entre los vampiros y hombres lobo, al menos durante un tiempo. Pero con el paso del tiempo las Lhiannan se convirtieron en un linaje cada vez más reducido.*

## EL RESURGIMIENTO DE LOS GAÉLICOS

A mediados del siglo XIII el poder de la nobleza normanda había quedado debilitado, y en el año 1261 el príncipe Fineen MacCarthy de Desmond derrotó a un ejército normando en la Batalla de Callann. La guerra continuó en las décadas siguientes entre nobles normandos e irlandeses, causando gran

devastación, especialmente alrededor de Dublín. En esta situación caótica, los nobles irlandeses consiguieron recuperar grandes territorios que sus familias habían perdido durante la conquista normanda.

La Peste Negra llegó a Irlanda en el año 1348. Como la mayoría de ingleses y normandos habitaban en las ciudades y villas, la plaga los afectó con mayor intensidad que a los irlandeses, dispersos en asentamientos rurales, y a finales del siglo XIV la nobleza irlandesa volvía a dominar de nuevo la isla. El territorio inglés prácticamente se había reducido a la ciudad de Dublín y sus alrededores, manteniendo una autoridad nominal sobre el resto.

El estallido de la Guerra de las Rosas durante el siglo XV desvió la atención de los ingleses de los asuntos de Irlanda, y la autoridad del rey de Inglaterra desapareció. El Señorío de Irlanda pasó a manos de Fitzgerald, conde de Kildare, que gobernaba el país mediante la fuerza militar y sus alianzas con los nobles y clanes irlandeses. Sin embargo, una vez terminaron los conflictos civiles, los reyes de Inglaterra dirigieron de nuevo su atención hacia Irlanda. Mediante la Ley de Poyning (1494) el Parlamento de Irlanda quedó bajo el control del Parlamento de Inglaterra.

*Muchos Vástagos afirman que las Guerras Anarquistas llegaron a Irlanda mucho antes que en el resto de Europa. Se dice que las facciones de Furores y Prometeos tenían gran influencia en la isla, pero lo cierto es que los conflictos políticos simplemente eran una excusa para que los vampiros irlandeses y normandos solucionaran sus diferencias.*

*Los Hijos de la Morrigan, del clan Brujah, se convirtieron en los líderes de la resistencia contra los normandos. El Príncipe Hector de Cork fue asesinado a finales del siglo XIII y el Príncipe Edward de Dublín apenas consiguió escapar de un atentado contra su vida. Sin embargo, los Brujah no parecían conformes con debilitar la influencia de los Vástagos normandos. Dirigidos por un antiguo llamado Dermot, que afirmaba ser el propio hijo de la diosa, establecieron una alianza con los Gangrel irlandeses. El precio de esa alianza fue acabar con las últimas Lhiannan que quedaban en la isla.*

*Los Vástagos ingleses que permanecían en Irlanda rindieron vasallaje a Dermot, pero no todos los vampiros irlandeses estaban de acuerdo con aceptar su liderazgo. Dermot atacó furiosamente Belfast, donde la Baronesa Eileen había sido destruida, y decapitó a Miles, el líder de los Nosferatu irlandeses, que se dispersaron y ocultaron. A continuación se dirigió al dominio de Magda, la líder de las Lhiannan, y tendió una emboscada a la anciana con sus aliados Gangrel. Sin embargo, a pesar del engaño, la antigua Druida resultó ser demasiado poderosa para Dermot, y ambos resultaron destruidos.*

*La destrucción de Dermot y varios antiguos Brujah y Gangrel rompió las alianzas establecidas y arrojó la política de la Estirpe irlandesa en el caos. Bandas de feroces guerreros no muertos acompañaban los choques entre la nobleza. Los Vástagos normandos e ingleses fueron los más afectados, y al final muchos decidieron huir.*

*Durante el siglo XV los dominios de Irlanda se encontraban divididos entre dos facciones: el sur de Irlanda se encontraba en su mayor parte bajo la influencia de vampiros Brujah y Gangrel, siendo el gobernante de Dublín el Rey Séamas, conocido como “El Rojo”, del clan Brujah, el principal de sus líderes, mientras que en el norte, los Nosferatu y Ventrue, dirigidos por Milesius, del clan Nosferatu, se oponían a sus intentos de dominar toda la isla. A medida que pasaban las décadas, Séamas y sus partidarios se aliaron con los Anarquistas, mientras que Milesius recibía a los enviados de la Camarilla y ponía las bases para el dominio de la secta en la isla.*

## CONQUISTA Y REBELIÓN

En el siglo XVI el rey Enrique VIII de Inglaterra decidió recuperar el control sobre Irlanda. Los señores de Kildare, que eran los gobernantes de la isla, no habían demostrado ser de fiar durante la Guerra de las Dos Rosas. El conde Thomas Fitzgerald de Kildare se rebeló abiertamente contra el rey en 1536, y tras aplastar la rebelión, Enrique VIII decidió ejercer un control más directo sobre Irlanda para evitar futuras rebeliones o alianzas con los enemigos de Inglaterra. En el año 1541 fue proclamado rey de Irlanda en una reunión del parlamento irlandés, a la que asistieron nobles irlandeses y normandos. Durante las décadas siguientes, los sucesivos reyes ingleses negociaron o lucharon contra la nobleza de Irlanda.

Después de varios conflictos brutales, como las rebeliones de Desmond y la Guerra de los Nueve Años, la reconquista de Irlanda fue completada durante el reinado de Isabel I de Inglaterra, y las autoridades inglesas de Dublín ejercieron un control efectivo sobre toda la isla, desarmando a los nobles locales. La mayoría católica del parlamento irlandés fue reducida dando más poder a los colonos protestantes. Sin embargo, los ingleses no consiguieron convertir a los irlandeses al protestantismo, a pesar de los métodos brutales utilizados por la corona, incluso recurriendo a la ley marcial, que sólo generaron más resentimiento contra el dominio inglés.

Durante el siglo XVII los gobiernos ingleses implantaron una política conocida como las “plantaciones”, confiscando tierras a los propietarios católicos y entregándolas a colonos protestantes de

origen inglés y escocés, que se concentraron sobre todo en las provincias de Munster, Ulster y en los condados de Laois y Offaly. Los colonos también formaban parte de la administración inglesa en Irlanda. Varias leyes penales y multas fueron introducidas para fomentar la conversión a la Iglesia Anglicana.

*Los primeros Vástagos de la Camarilla en Irlanda eran principalmente Nosferatu y Ventrue, que utilizaron la conquista inglesa en su beneficio. El antiguo Gearóid O'Shae, del clan Ventrue, fue proclamado Príncipe del Ulster, y pronto contó con el apoyo de Milesius y los Nosferatu irlandeses. Otros Vástagos, en su mayoría ingleses y normandos que habían sufrido los ataques del rey Séamas, pronto ofrecieron su lealtad a la secta. Entre ellos se contaba el cronista Eginardo, del clan Ventrue, que se convirtió en consejero de Gearóid.*

*Séamas y sus aliados Brujah y Gangrel establecieron su principal dominio en Dublín, pero realmente controlaban la mayoría de los dominios del "Feudo de Connacht", que abarcaba la mayor parte del sur de Irlanda. Consciente de que los Anarquistas habían sido derrotados, envió un embajador a la Convención de Thorns y aceptó la autoridad de la secta, para que su legitimidad como gobernante de la Estirpe en Dublín fuera reconocida. Lo cierto es que tanto el Príncipe de Belfast como el de Dublín continuarían una lucha encarnizada durante los siglos siguientes. Los Ventrue y Brujah arrastraron en su conflicto a los demás clanes.*

*Séamas de Dublín encontró la inesperada alianza de Pascoe de Cornualles, y muchos Toreador irlandeses y normandos se aliaron con los Brujah de Connacht, junto con los Gangrel irlandeses. Por su parte, Gearóid y Milesius consiguieron añadir a su alianza a Malcolm, un antiguo del clan Malkavian, quien afirmaba que los Brujah "le habían robado".*

*En medio de los violentos conflictos entre los Vástagos del Ulster y Connacht pasó desapercibida la llegada de un inesperado visitante. En el año 1588 los Lasombra habían pretendido utilizar la Armada Invencible del rey Felipe II de España para emprender su propia conquista de Inglaterra. Sin embargo, la expedición fue derrotada y dispersada por los ataques de los barcos ingleses y las tormentas. Varios Cainitas del Sabbat se hundieron bajo las aguas junto con los barcos en los que viajaban.*

*Entre los naufragos que terminaron en Irlanda se encontraba Rafael Molinero, un Cainita del clan Lasombra. Habiendo sobrevivido en solitario, no obstante mostró una gran determinación. Consiguió ocultarse en un pueblo de pescadores de Leitrim y aguardó su momento, creando una prole y adaptándose a la nueva situación en la que se encontraba. Con el tiempo, consiguió varios aliados entre Brujah y Gangrel descontentos con que su líder Séamas se hubiera unido a la Camarilla, y puso los cimientos del Sabbat en Irlanda. De hecho, con el tiempo, varios de sus agentes también se extenderían a Escocia e Inglaterra.*

## **EL SIGLO XVII**

Durante el siglo XVII Irlanda sufrió uno de los períodos más sanguinarios y destructivos de su historia. La mayoría de los terratenientes católicos fueron desposeídos de sus tierras y quedaron sometidos por las duras leyes del parlamento de Inglaterra.

En 1641, los católicos irlandeses se rebelaron contra la dominación inglesa y los colonos protestantes. Los rebeldes consiguieron gobernar el país como la Irlanda Confederada en medio de la guerra civil inglesa hasta que el general Oliver Cromwell y sus ejércitos invadieron la isla y tras varios años de guerras cruentas la reconquistaron en 1653. La conquista de Cromwell fue especialmente brutal, y terminó con la mitad de la población irlandesa muerta, esclavizada o exiliada. Otros muchos irlandeses murieron debido a las terribles condiciones de la postguerra. Las mejores tierras de los católicos fueron confiscadas y entregadas a colonos ingleses, mientras sus propietarios eran trasladados a la fuerza.

Durante esta época muchos prisioneros irlandeses (y también escoceses y galeses), fueron transportados a las colonias caribeñas de Inglaterra para recibir trabajos forzados. Otros muchos emigraron como sirvientes, tratando de huir de la miseria y el hambre. Durante este período los irlandeses fueron deshumanizados por los ingleses, para justificar los malos tratos y duras medidas penales. Hacia 1655 más de 12.000 prisioneros irlandeses habían sido enviados a la isla de Barbados.

En el año 1688 estalló la Revolución Gloriosa, cuando el rey Jacobo II de Inglaterra, que se había convertido al catolicismo, dejó Londres y el parlamento inglés lo sustituyó por Guillermo de Orange. Irlanda se convirtió en el principal campo de batalla entre ambos bandos. Los católicos irlandeses apoyaron a Jacobo, tratando de anular las leyes penales y las confiscaciones de tierras, mientras que los protestantes apoyaban a Guillermo y su esposa María II Estuardo para preservar sus propiedades. En 1690 en la Batalla de Boyne, las tropas de Jacobo sufrieron la derrota definitiva.

*A pesar de ser un Príncipe de la Camarilla, Séamas el Rojo de Dublín se comportaba en la práctica como un líder Anarquista, convirtiendo su dominio en un refugio para Anarquistas de otros*

dominios, donde como mínimo los rebeldes podían esperar que el Príncipe mirase a otro lado, y en el mejor de los casos que recibiesen una acogedora bienvenida. Muchos Anarquistas de las Islas Británicas utilizaron el Feudo de Connacht como su base de operaciones, donde trazaban planes contra los dominios de la Torre de Marfil.

No resulta extraño que el Príncipe Gearóid de Belfast se mostrase beligerante contra el dominio de Dublín, respondiendo a los ataques de los Anarquistas enviando a sus propios saboteadores, e incluso asesinos. De esta forma, las tensiones entre el Feudo del Ulster y el Feudo de Connacht no dejaron de incrementarse.

El estallido de la Revuelta de 1641 fue bien aprovechada por el Príncipe Séamas, ayudando a sus aliados Anarquistas, y situándolos en varios dominios irlandeses, al mismo tiempo que iba estrechando su cerco sobre el Ulster. El Príncipe Gearóid consiguió resistir durante años, hasta que finalmente la llegada de Cromwell y los ingleses le permitió lanzar su propio contraataque.

El Justicar Severus, del clan Ventrue, recibió cartas del Príncipe de Belfast, acusando a Séamas el Rojo de cobijar a “criminales” contra la Camarilla y ayudarles en sus ataques contra la secta. No sólo eso, sino que afirmó que Séamas había tratado con Cainitas del Sabbat y planeaba convertir toda la Irlanda en un dominio de la Espada de Caín. Supuestamente las cartas iban acompañadas de varias evidencias y testimonios fiables. No está claro que todas las acusaciones fueran ciertas, pero sí fueron suficientes para que el Justicar Ventrue interviniera.

La intervención de la Camarilla provocó el alzamiento en armas de los Vástagos de Dublín, y también la llegada de numerosos Anarquistas en su defensa. Sin embargo, la secta aprovechó bien el momento, infiltrando a sus arcontes entre las tropas de Oliver Cromwell y preparando grupos de soldados ghouls que tenían claros objetivos que eliminar. Aunque al principio las batallas entre Vástagos fueron encarnizadas, a medida que los ingleses tomaban cruentas medidas sobre la población irlandesa la guerra comenzó a decantarse a favor de la Camarilla. Séamas consiguió huir, ocultándose en Escocia, donde sería conocido como “James el Rojo,” y reclutaría una prole entre los escoceses con la intención de iniciar una nueva revolución a largo plazo.

El Justicar Severus entró en Dublín en 1653 y dejó a uno de sus arcontes, John Fraser, del clan Ventrue, como Príncipe pro tempore, antes de proseguir combatiendo a los Anarquistas de las Islas Británicas. En 1660 fue elegida Elizabeth Bendish, del clan Toreador, como nueva Príncipe de Dublín.

Muchos Anarquistas, especialmente Brujah y Gangrel, huyeron de Irlanda, mientras que otros encontraron refugio entre los Cainitas del Sabbat. Don Rafael Molinero, del clan Lasombra, incrementó sus partidarios, pero prefirió aguardar a que el temporal de la guerra hubiera pasado. No obstante, no permaneció ocioso, y junto con varios miembros de su secta diabolizó a algunos antiguos en medio de la confusión reinante, añadiendo más leña al fuego.

Hacia finales del siglo XVII, el Movimiento Anarquista de Irlanda había quedado tan reducido, que pocos Vástagos irlandeses intentaron utilizar la Revolución Gloriosa en su provecho. La Camarilla había conseguido dominar toda la isla, y los pocos disidentes se aferraban a pequeños dominios rurales, donde a menudo eran presa de los hombres lobo o de otras amenazas.

## EL SIGLO XVIII

A principios del siglo XVIII la mayoría de la población católica consistía en campesinos sin poder político, y muchos terratenientes se convirtieron al protestantismo para evitar las penalizaciones económicas. Los presbiterianos del Ulster vivían en condiciones mucho mejores pero tampoco tenían poder político. El poder social y económico se encontraba en varias familias anglicanas de origen inglés, que constituían un 5% de la población y poseían la mayor parte de la tierra cultivable, que trabajaban con campesinos católicos. Muchos de los terratenientes vivían en Inglaterra y gobernaban en ausencia, pero los nobles que vivían en Irlanda se resentían con el control inglés y buscaban más poder local, puesto que el parlamento inglés tenía la autoridad y trataba Irlanda como si fuera una colonia. Aún así la nobleza irlandesa no buscaba la independencia, pues dependía del ejército para garantizar su seguridad.

Después de la Revolución Gloriosa las leyes penales fueron reforzadas para asegurarse de que los católicos no volvieran a rebelarse. Gran parte de la producción agrícola se dedicaba a la exportación, lo que dificultaba el abastecimiento de Irlanda. Las malas condiciones climatológicas produjeron una grave hambruna en 1740, que causó la muerte de unas 400.000 personas y obligó a más de 150.000 irlandeses a emigrar. Además, las exportaciones irlandesas fueron reducidas por las Actas de Navegación, que imponían impuestos a los productos que entraban en Inglaterra, pero los productos ingleses que entraban en Irlanda no pagaban ninguna tarifa. A pesar de estas duras condiciones, en conjunto el siglo XVIII fue relativamente pacífico y la población irlandesa alcanzó los cuatro millones de habitantes.

Hacia finales del siglo XVIII los nobles irlandeses constituyeron una facción en el parlamento inglés, dirigida por Henry Grattan, que pedía relaciones comerciales más favorables y más autonomía legislativa para el parlamento irlandés. Incluso se realizaron peticiones radicales de permitir a los

católicos representación en el parlamento. En 1767 el virrey George Townshend, con el apoyo del rey obtuvo una serie de leyes que dieron más autonomía al parlamento irlandés.

Los presbiterianos irlandeses también fueron perseguidos, aunque a menor escala, y en 1791, inspirados por la Revolución Francesa, un grupo de presbiterianos celebraron la primera reunión de lo que se convertiría en la Sociedad de los Irlandeses Unidos. Esta sociedad buscaba reformar el parlamento, emancipar a los católicos y separar la religión de la política. Con el tiempo, e inspirados por la Revolución Francesa, decidieron utilizar la fuerza para derribar el gobierno británico y fundar una república aconfesional. Sus actividades culminaron en la rebelión irlandesa de 1798, que fue aplastada de forma sangrienta. En respuesta a la rebelión, las Actas de Unión de 1800 disolvieron el parlamento irlandés.

*Durante el siglo XVIII varios Vástagos procedentes del Ulster y de Inglaterra se asentaron en el Feudo de Connacht, entre ellos varios Malkavian, Nosferatu y Ventrue. La Príncipe Elizabeth Bendish, del clan Toreador, era una autoridad nominal, y quien ostentaba el poder era el consejo de la Primogenitura, en alianza con los Vástagos del Ulster.*

*Sin embargo, el Movimiento Anarquista no había sido destruido del todo. Varios Brujah y Gangrel habían huido y aguardaron el momento adecuado para regresar. Desde Escocia, el derrocado Príncipe James preparaba su regreso, en alianza con varios Brujah y Gangrel.*

*Durante esta época los Tremere, que habían mantenido un perfil bajo en la política irlandesa, comenzaron a mostrarse más activos. Jonathan Temple, que había servido como arconte, fundó una pequeña capilla en la ciudad de Cork, y aunque al principio parecía dedicarse exclusivamente a sus estudios esotéricos, pronto estableció contactos con varios Vástagos de Connacht, descontentos con el sometimiento al Feudo del Ulster. También se convirtió en un visitante asiduo de la Príncipe Elizabeth de Dublín, tanteando la posibilidad de establecer la presencia del clan en la ciudad.*

*Durante el siglo XVIII la Estirpe irlandesa mantuvo una relativa paz, pero los Vástagos más perspicaces veían una telaraña de intrigas que se extendía sutilmente, el preludio de una tormenta que estaba por llegar. James el Rojo y su prole aguardaban el momento oportuno para golpear, al mismo tiempo que reclutaban partidarios.*

*Y finalmente la oportunidad surgió con el estallido de la Revolución Francesa. James utilizó a sus agentes infiltrados en varias sociedades secretas y provocó una rebelión para distraer la atención de los Ventrue. Como aguardaba, sus rivales actuaron de forma aplastante para eliminar a sus peones, creyendo que sus enemigos se encontraban ocultos entre los rebeldes.*

*En 1798 James el Rojo y su prole de Brujah atacaron el Feudo del Ulster. El Príncipe Gearóid O'Shae y gran parte de sus partidarios fueron destruidos. A continuación James y sus aliados se dirigieron hacia el sur, para conquistar el Feudo de Connacht y reclamar el antiguo dominio de Dublín. La Príncipe Elizabeth Bendish, que carecía de un poder real y no estaba dispuesta a sacrificarse, simplemente abandonó la ciudad.*

*La batalla entre James el Rojo y los Vástagos de Dublín fue encarnizada, y no hubo cuartel. Y entonces Don Rafael Molinero y el Sabbat intervinieron, avivando el caos reinante. Los pocos Vástagos de Dublín que consiguieron sobrevivir, lo hicieron porque habían huido antes de quedar atrapados en el conflicto. En cualquier caso, tras lo que fue conocido como "Las noches de la niebla de sangre" no quedaba ningún vampiro en la ciudad, y sólo se encontraron pequeños montones de ceniza de varios contendientes.*

*La Príncipe Elizabeth Bendish reapareció de forma sorpresiva, reclamando de nuevo la ciudad que había abandonado. La Primogenitura de Dublín había sido destruida, y no quedaba ningún otro Vástago que pudiera hacerle sombra.*

*Por su parte, los Vástagos supervivientes del Ulster consiguieron derrotar a los Anarquistas hacia 1800, pidiendo ayuda al Príncipe de Londres. Caitlin O'Shae, del clan Ventrue, la chiquilla más antigua del Príncipe Gearóid, fue declarada Príncipe con el apoyo del antiguo Milesius, del clan Nosferatu.*

## LA EDAD VICTORIANA

La fusión de los parlamentos de Inglaterra e Irlanda creó el Reino Unido de Gran Bretaña e Irlanda. Parte del acuerdo de la unión fue eliminar cualquier discriminación administrativa contra los católicos, presbiterianos, baptistas y otras religiones minoritarias. Sin embargo, el rey Jorge III bloqueó firmemente los acuerdos, lo que provocó en protesta la renuncia del Primer Ministro William Pitt el Joven. Sin embargo, a partir de 1829 comenzarían a aprobarse una serie de leyes que permitieron la presencia de los católicos en el parlamento, además de otras medidas que suavizaron la discriminación. El Duque de Wellington, héroe de las guerras napoleónicas, persuadió al rey Jorge IV de que no obstaculizara las reformas, aunque hubo algunas revueltas por parte de los católicos que se negaban a

financiar la iglesia anglicana en Irlanda.

Entre 1845 y 1849 una serie de plagas arruinaron las cosechas de patatas provocando hambrunas que llevaron a la emigración en masa de los irlandeses. Se estima que de 8 millones de habitantes antes de 1845 la población de la isla se redujo a unos 4.4 millones a principios del siglo XX. El gaélico irlandés se redujo considerablemente al establecerse un sistema de educación público en inglés. Las revueltas irlandesas y los problemas que afectaban a la población de Irlanda llevaron a la formación de una corriente nacionalista moderna, un movimiento social y político que fue cobrando fuerza a lo largo de todo el siglo XIX.

Durante el siglo XIX unas 10.000 familias inglesas poseían prácticamente toda la tierra cultivable de Irlanda. La mayoría residían en Inglaterra, y raramente viajaban a Irlanda, alquilando sus terrenos a granjeros irlandeses. No pagar las rentas significaba desahucios, a menudo violentos. Los abusos llevaron a una reforma agraria, dirigida por Michael Davitt y la Liga de la Tierra. El parlamento inglés emitió una serie de leyes que permitió a la mayoría de los granjeros adquirir sus tierras y redujo las rentas de otros. A finales del siglo XIX terminó la época de los “terratenientes ausentes.”

De forma paralela al problema de la tierra, el problema del autogobierno irlandés se convirtió en un tema de debate hacia 1870. Charles Stewart Parnell fundó el Partido Parlamentario Irlandés, un partido autonomista que se dividió en 1890 tras un escándalo protagonizado por el propio Parnell. Hacia finales de siglo también comenzaron las tensiones entre los nacionalistas irlandeses y los unionistas, que apoyaban el mantenimiento del Reino Unido. La mayor parte de Irlanda era nacionalista, católica y agraria, salvo en el nordeste, una zona unionista, protestante e industrializada. Los unionistas temían perder poder político y económico en un país independiente, mientras que los nacionalistas se consideraban ciudadanos de segunda clase sin un autogobierno. De esta división surgieron dos movimientos: la Antigua Orden de los Hibernos, por parte de los católicos y la Orden de Orange, por parte de los protestantes.

*Tras los enfrentamientos anteriores parecía que los dominios irlandeses habían alcanzado la paz, pero se trataba de una percepción engañosa. Los Vástagos de Irlanda simplemente se estaban rearmando para volver a luchar entre ellos. En Belfast la Príncipe Caitlin O'Shae estableció una serie de pactos con los Ventrue de Londres para fortalecer su posición. Por su parte, la Príncipe Elizabeth Bendish de Dublín pronto comenzó a reconstruir su dominio con la ayuda de su progenie. Los Toreador de Dublín pronto consiguieron aliados entre los Brujah, así como entre los Gangrel, Malkavian y Tremere.*

*De esta manera volvieron a formarse dos facciones entre los Vástagos del Feudo del Ulster y los del Feudo de Connacht. Aunque se produjeron algunas intrigas, las hostilidades no comenzaron hasta la segunda mitad del siglo XIX. Muchos Vástagos de Connacht se vieron afectados por las hambrunas, y siguieron a sus rebaños en la migración, especialmente hacia el Nuevo Mundo. Los que permanecieron, estrecharon sus vínculos, y de la misma forma que comenzaban a formarse tensiones entre irlandeses nacionalistas y unionistas, muchos Vástagos irlandeses se resentían ante lo que consideraban la injerencia de los Vástagos ingleses en sus dominios. Otros se mostraban más pragmáticos, utilizando peones entre ambos bandos, esperando que apareciera un vencedor claro.*

*Con el tiempo, aunque Belfast y Dublín poseían “Príncipes” nominales, mas bien debían considerarse portavoces de la Primogenitura de los clanes establecidos. En Belfast, Nosferatu y Ventrue eran las facciones más importantes, mientras en Dublín lo eran Brujah y Toreador. Durante esta época, los Vástagos irlandeses también atacaron la influencia de la Estirpe de Inglaterra, temiendo que el Príncipe de Londres conquistara de forma efectiva los dominios de Irlanda.*

*Las tensiones y revueltas entre mortales fueron utilizadas por los no muertos. Varias revueltas y atentados fueron dirigidos de forma conveniente contra los refugios de algunos Vástagos. Por su parte, los Ventrue de Belfast trataban de desligarse de los pactos contraídos con sus compañeros de Londres. En medio de estos conflictos, la Camarilla de Irlanda era incapaz de prestar atención a sus verdaderos enemigos.*

*Desde el siglo XVIII la familia Dunsirn de Escocia había invertido en Irlanda, pero a principios del siglo XIX varios vampiros de la familia se instalaron de forma permanente en Belfast. En principio procuraron permanecer apartados de las trifulcas de la Camarilla, a pesar de las promesas de varios Vástagos, aunque en ocasiones supieron vender ventajosamente sus servicios. Los Dunsirn irlandeses se enriquecieron a lo largo de todo el siglo.*

*Don Rafael Molinero, del clan Lasombra, también utilizó los conflictos irlandeses en su provecho, introduciendo agitadores para desestabilizar la política mortal y de los no muertos, sin necesidad de extender su influencia. Durante el siglo XIX fortaleció la presencia del Sabbat en Irlanda, trayendo a varios Cainitas europeos, incluyendo Gangrel y Tzimisce, aunque la presencia de la secta era más poderosa en el Ulster. Sin embargo, Don Rafael se mostraba cauteloso; sabía que aunque la*

*conquista de la isla por parte de la Espada de Caín era posible, una acción semejante daría al Príncipe Mithras de Londres la excusa perfecta para intervenir. El antiguo Lasombra y los Cainitas irlandeses prefirieron aguardar una oportunidad propicia para atacar.*

## **EL ESTADO LIBRE IRLANDÉS**

Desde finales del siglo XIX los irlandeses solicitaban un estatuto de autonomía (Home Rule). La resistencia unionista se manifestó en la formación de los Voluntarios del Ulster para oponerse a los nacionalistas. En septiembre de 1914, justo antes del estallido de la Primera Guerra Mundial, el parlamento del Reino Unido aprobó el Acta de Gobierno de Irlanda, que establecía un autogobierno irlandés, pero se suspendió durante la duración de la guerra. Los nacionalistas irlandeses apoyaron la participación en el conflicto junto a los Aliados de la Triple Entente. Hubo intentos de aplicar el acta de autogobierno, pero los nacionalistas y unionistas irlandeses fueron incapaces de llegar a un acuerdo para que el Ulster no fuera incluido.

El período entre 1916 y 1921 estuvo marcado por la violencia. En 1916 se produjo el Alzamiento de Pascua, una insurrección en Dublín para obtener la independencia unilateral de Irlanda. Aunque los insurgentes eran minoría, la violencia de la supresión incrementó el apoyo a los rebeldes. En diciembre de 1918 el Sinn Féin, el partido de los rebeldes independentistas, consiguieron tres cuartas partes de los escaños de Irlanda. El 21 de enero de 1919 se fundó el parlamento de la República de Irlanda, que declaró de forma unilateral su soberanía sobre toda la isla.

Al negarse a negociar con el Reino Unido ningún acuerdo que no incluyera la independencia completa, el Ejército Republicano Irlandés (IRA), inició una guerra de guerrillas. Durante el conflicto, en 1920 el parlamento británico aplicó un estatuto que dividía la isla en Irlanda del Norte e Irlanda del Sur. En julio de 1921 el gobierno británico y el gobierno irlandés acordaron una tregua, y en diciembre firmaron un acuerdo.

El tratado reconocía la creación de un Estado Libre Irlandés, un dominio con autogobierno en la Commonwealth de Naciones, similar a Canadá y Australia. Irlanda del Norte podía decidir unirse al Estado Libre Irlandés o permanecer en el Reino Unido. En 1922 ambos parlamentos ratificaron el tratado y se formalizó la independencia del Estado Libre Irlandés. Irlanda del Norte obtuvo su propia autonomía, pero decidió permanecer como parte del Reino Unido. Durante las décadas siguientes cada territorio mantuvo la división en función del catolicismo o el protestantismo.

*Con el comienzo del siglo XX los conflictos entre la Estirpe de Irlanda también se extendieron a los dominios de Gran Bretaña. Muchos Anarquistas británicos contaban con el apoyo de los Vástagos irlandeses, de forma más o menos encubierta, y a menudo recurrían a la isla como refugio y lugar de reclutamiento. En el Feudo de Connacht muchos Brujah recordaban la época de gobierno del Séamas el Rojo, y apoyaban a los nacionalistas irlandeses en su objetivo de conseguir la independencia de la isla.*

*En el Feudo del Ulster, aunque contaban con más vínculos con la Estirpe británica, los Vástagos de Irlanda del Norte desconfiaban del Príncipe Mithras de Londres. El anciano parecía mostrarse indiferente a los conflictos irlandeses, y de hecho, varios “embajadores” londinenses a Irlanda fueron enviados a la isla como castigo. Parecía que el Príncipe de Londres consideraba Irlanda como un lugar donde librarse de elementos indeseables.*

*En 1915 la Príncipe Caitlin O'Shae del Ulster fue asesinada en un atentado que también destruyó a Lord Thomas Lynch, embajador de Londres y otros Vástagos presentes. El antiguo Primogénito Milesius, del clan Nosferatu, resultó herido y cayó en letargo poco después.*

*El asesinato fue utilizado por el Príncipe Mithras para intervenir de forma decisiva en Irlanda. Garret Blythe, del clan Ventruel, fue nombrado nuevo Príncipe del Ulster, con gran oposición. Los seguidores de Mithras se extendieron por Irlanda del Norte y atacaron a los Vástagos leales al Feudo de Connacht, especialmente Brujah y Gangrel.*

*El Alzamiento de Pascua, que algunos Vástagos irlandeses atribuyen a la manipulación de Mithras, sirvió de cobertura para que los seguidores del Príncipe de Londres se introdujeran en los dominios irlandeses. Si la represión fue dura para los mortales, para la Estirpe de Irlanda se convirtió en un reinado de terror. Muchos Vástagos fueron atacados simplemente por apoyar a los católicos irlandeses. Varias Cazas de Sangre fueron declaradas y en 1916 la Príncipe Elizabeth Bendish de Dublín fue asesinada en circunstancias no del todo aclaradas.*

*La reaparición del antiguo Milesius constituyó un revulsivo para los Vástagos irlandeses. Acusó a Mithras de haber orquestado la violencia para conquistar Irlanda y ordenó a todos los Vástagos ingleses que hubiesen llegado después de 1915 que abandonaran la isla. Siguió varios años de guerra, abierta y encubierta, y ante la hostilidad recibida, muchos Vástagos ingleses optaron por una prudente retirada.*

*En medio del conflicto varios Cainitas del Sabbat fueron descubiertos, así como su participación*

*en el atentado que había acabado con la Príncipe de Dublín. Durante un breve tiempo, los Vástagos de toda Irlanda se unieron contra el enemigo común, pero cuando el Estado Libre Irlandés se dividió, los dos grandes Feudos de la isla se distanciaron.*

*Jonathan Temple, arconte del clan Tremere, fue el artífice que estableció la paz, al menos temporalmente, entre el Feudo de Connacht y el Feudo del Ulster. Poco después recibiría el título de Señor de Irlanda por su clan. Por su parte, Milesius se convertiría en Príncipe del Ulster. En el Feudo de Connacht, los Vástagos de Dublín eligieron como Príncipe a Donal O'Connor, del clan Brujah.*

*Desde Londres, el Príncipe Mithras había dirigido su atención hacia Europa durante la Primera Guerra Mundial, y dejó los problemas de Irlanda en manos de sus subordinados. En cierto sentido, la situación en la isla le recordaba al problema de la posesiones inglesas en Francia durante la Edad Media. El conflicto irlandés no le preocupaba, cada vez se sentía más distanciado de lo que consideraba una guerra mezquina y de escasa importancia.*

## **LA REPÚBLICA DE IRLANDA**

El tratado que confirmó la separación del Ulster provocó la división de los republicanos irlandeses, entre quienes querían luchar hasta conseguir la unidad de toda la isla, y quienes aceptaban el Estado Libre Irlandés como un primer paso hacia la independencia y unidad completa. Entre 1922 y 1923 ambos bandos se enfrentaron en una sangrienta guerra civil. Los partidarios del estado libre derrotaron a quienes se oponían al tratado, aunque la división permanecería en las décadas siguientes, entre los dos principales partidos políticos irlandeses: el Fianna Fáil y el Fine Gael.

El Estado Libre Irlandés sufrió la crisis económica de 1929 y mantuvo su democracia, a pesar de la formación de varias dictaduras en Europa. El presidente Éamon de Valera del Fianna Fáil consiguió ganar las elecciones de 1932, marcando la consolidación del estado. Sin embargo, el desempleo y las migración eran elevadas, y la población declinó de forma continuada durante este período.

La Iglesia Católica mantuvo una influencia poderosa en el nuevo estado, como en gran parte de la historia de Irlanda. Su influencia provocó que los sucesivos gobiernos mantuvieran políticas sociales muy conservadoras, prohibiendo el divorcio, los anticonceptivos, el aborto y la pornografía, además de promover la censura y prohibición de muchos libros y películas. La Iglesia también controlaba la mayor parte de los hospitales, escuelas y servicios sociales.

Con la división de Irlanda en 1922 muchos protestantes emigraron, al sentirse incómodos en un estado nacionalista y católico, así como la violencia de la guerra civil y los años posteriores. La Iglesia Católica también emitió un decreto, conocido como Ne Temere, en el que obligaba a que los hijos de católicos y protestantes fuesen educados como católicos. En cualquier caso, el descenso de la población protestante no se detuvo hasta 1945.

En 1937 se aprobó una nueva constitución que convertía al Estado Libre Irlandés en Irlanda (o Éire). La república permaneció neutral durante la Segunda Guerra Mundial, evitando muchos de los horrores de la guerra, aunque decenas de miles de voluntarios irlandeses sirvieron en el ejército británico. Durante la guerra Irlanda sufrió racionamiento de alimentos y combustible.

En 1949 Irlanda abandonó la Commonwealth británica y se declaró formalmente una república, abandonando la soberanía de la corona. Durante esta época también se produjo crecimiento económico y se introdujeron planes sociales. Desde comienzos de la década de 1960 Irlanda buscó la admisión en la Comunidad Económica Europea, consiguiéndolo en 1973.

Los problemas económicos de la década de 1970 provocaron el estancamiento de la economía irlandesa, y los problemas en Irlanda del Norte redujeron la inversión extranjera. Sin embargo, las reformas económicas y la ayuda de la CEE permitieron la recuperación a finales de la década de 1980, con uno de los crecimientos más elevados del mundo, que continuó en los años siguientes. Durante este período Irlanda sería conocida como “El tigre céltico.”

Durante el siglo XXI Irlanda comenzó a implantar políticas sociales muy necesarias, con la legalización del divorcio, la descriminalización de la homosexualidad y el aborto. Los escándalos en la Iglesia Católica, tanto financieros como sexuales, coincidieron con el declive de la práctica religiosa.

La nueva prosperidad de Irlanda terminó abruptamente en el año 2008, cuando una crisis financiera provocó la bancarrota del sector bancario y el incremento del desempleo. Los niveles de emigración se elevaron nuevamente.

*Sin los Vástagos británicos, la Estirpe de Irlanda volvió a las viejas rencillas, si es que podía decirse que alguna vez las habían abandonado. De nuevo el Feudo del Ulster y el Feudo de Connacht volvían a acusarse mutuamente de interferir en sus dominios, y los dos Príncipes afirmaban que su rival pretendía imponer su autoridad sobre toda Irlanda. Los Tremere se convirtieron en mediadores entre ambas facciones, procurando reducir los conflictos, pero cuando sus esfuerzos comenzaron a ser menospreciados e incluso se les acusó de querer apoderarse de los dominios irlandeses, los Brujos se*

*retiraron a la neutralidad de sus capillas.*

*Desde la década de 1960 los conflictos entre los Vástagos volvieron a reanudarse, y los vampiros del Ulster acusaban a los de Connacht de azuzar a los terroristas del IRA contra ellos. En el Ulster, Nosferatu y Ventrue restablecieron sus antiguas alianzas. El Príncipe Milesius abandonó el poder en 1970 y cedió el dominio a James Valentine, del clan Ventrue, mientras que en el sur, el Príncipe Donal O'Connor fortalecía sus lazos con los Toreador de Dublín.*

*La situación de enfrentamiento se prolongó durante las décadas siguientes. Varios atentados fueron dirigidos contra refugios o posesiones de los Vástagos, y a principios de la década de 1990 la Estirpe irlandesa se vio expuesta a los ataques del Sabbat.*

*Tras el abandono de los Vástagos británicos y la desaparición del Príncipe Mithras de Londres, el antiguo Don Rafael Molinero, del clan Lasombra, había decidido comenzar la ofensiva que culminaría con la conquista de Irlanda para la Espada de Caín. Había unificado a los Cainitas irlandeses bajo su mando, y había sido reconocido como Arzobispo. Ahora sólo faltaba consolidar su título abiertamente.*

*La década de 1990 fue decisiva para la Estirpe de Irlanda. El Señor Tremere Jonathan Temple fue depuesto y “llamado a Viena”, mientras que varios antiguos irlandeses fueron marcados como objetivo por los Cainitas y destruidos. Varios dominios resultaron diezmados, especialmente el del Ulster. El Príncipe y la mayor parte de la Estirpe resultaron destruidos.*

*En 1997 un asesino Assamita consiguió acabar con Don Rafael Molinero, pero su desaparición no consiguió detener el avance de la Espada de Caín. El plan del antiguo seguía adelante en su ausencia, y su descendiente, Virginie Fortabat, tomó las riendas de su legado.*

## **IRLANDA DEL NORTE**

En 1920 se creó Irlanda del Norte, que fue gobernada hasta 1972 por un gobierno unionista, dirigido por el Partido Unionista del Ulster. El Primer Ministro James Craig declaró que sería “un estado protestante para los protestantes. La mayoría de la población era presbiteriana o anglicana, lo que mantenía fortalecido el poder político de los unionistas.

Durante este período se extendió la discriminación contra los nacionalistas católicos, lo que llevó a la formación de la Asociación de los Derechos Civiles de Irlanda del Norte a finales de la década de 1967, utilizando manifestaciones y protestas no violentas para movilizar a los católicos y conseguir la simpatía de la opinión pública. Mientras tanto, los paramilitares protestantes y católicos recurrieron a la violencia y actos brutales para mantener su poder.

En octubre de 1968 una marcha pacífica por los derechos civiles tras la intervención de la policía provocó disturbios durante los meses siguientes. Para restaurar el orden se desplegaron soldados británicos en las calles de Irlanda del Norte.

La violencia fortaleció a grupos militares como el Ejército Republicano Irlandés (IRA), que se erigieron en protectores de los católicos, vulnerables ante la brutalidad policial y militar. Durante las décadas siguientes el reclutamiento del IRA se incrementó, y la intervención de los soldados británicos resultó insuficiente para detener la violencia civil, solidificando la importancia del IRA para proteger a los católicos. Las tensiones estallaron durante el Domingo Sangriento de 1972, cuando paramilitares británicos dispararon contra manifestantes católicos desarmados. Comenzó así la época de “Los Problemas.”

El parlamento de Irlanda del Norte fue disuelto en 1973. Los protestantes crearon sus propios grupos paramilitares, como el Regimiento de Defensa del Ulster y la Fuerza de Voluntarios del Ulster, que participaron en la guerra contra el IRA. En los enfrentamientos entre católicos y protestantes murieron más de 3.000 personas, civiles y militares. La mayor parte de la violencia tuvo lugar en Irlanda del Norte, pero también se extendió a Inglaterra e Irlanda.

Irlanda del Norte fue gobernada directamente por el parlamento británico, a través de un secretario de estado. Se intentó crear un ejecutivo con representación de católicos y protestantes, y se declaró que la reunificación de Irlanda debía realizarse por consenso, pero las iniciativas a favor de la paz fracasaron. Durante la década de 1970 la policía británica se alió con los paramilitares protestantes para derrotar al IRA, pero aunque la violencia se redujo, no se consiguió acabar con el terrorismo. El IRA buscó apoyo exterior, consiguiendo equipo militar en Libia, pero varios líderes del grupo eran conscientes de que la victoria puramente militar era imposible y durante la década de 1980 comenzaron contactos con el gobierno británico. En 1985 se firmó un acuerdo angloirlandés buscando un cese a las hostilidades, y comenzó un avance progresivo hacia la paz.

Finalmente en 1998, por el Acuerdo de Viernes Santo se formalizó el fin del conflicto entre católicos y protestantes y un acuerdo para compartir el gobierno de Irlanda del Norte. Sin embargo, el nuevo parlamento de Irlanda del Norte fue paralizado por los desacuerdos, hasta que en el año 2005 el IRA declaró el fin de su campaña armada. Inspectores internacionales supervisaron el desarme del IRA y

de grupos paramilitares protestantes, y también se realizó una reforma de las fuerzas policiales y militares.

### ***LAS NOCHES DE LA NIEBLA DE SANGRE***

*A finales de la década de 1990 el Sabbat había acabado con varios antiguos irlandeses, y su presencia en los dominios de la isla estaba clara. Varios Vástagos de la Camarilla huyeron, dejando a la secta debilitada. Entonces los Cainitas comenzaron una Cruzada contra la ciudad de Dublín. Pocos Vástagos sobrevivieron y Virginie Fortabat, una prodigio del clan Lasombra, fue proclamada Obispo de Irlanda.*

*Y entonces comenzó la caza.*

*Comenzó con la aparición de una extraña niebla en las calles de la ciudad de Dublín. Los Cainitas desaparecieron uno tras otro. Otros se volvieron locos, afirmando que algo los estaba “royendo” desde dentro y terminaban enfrentándose o suicidándose bajo la luz del sol.*

*En cuestión de semanas, no quedaba ningún Cainita en Dublín, y en sus calles la niebla fue desapareciendo. Poco después los Tremere, que se habían refugiado en su capilla de Cork, reaparecieron y reclamaron la ciudad como suya.*

### ***LAS ÚLTIMAS NOCHES***

*Los últimos años no han devuelto del todo la tranquilidad a la Estirpe de Irlanda. Tras la desaparición del Círculo Interior y la caída de la capilla de Viena en el año 2008, los Tremere irlandeses comenzaron a dividirse entre ellos. Su posición se debilitó tras descubrirse que la Príncipe Ophelia Walsh era una diabolista, y poco después decidieron devolver el dominio de Dublín al Príncipe Donal O'Connor, del clan Brujah, a cambio de varios favores y de mantener una presencia importante en la ciudad.*

*En Belfast el vacío de poder dejado por el ataque del Sabbat fue ocupado por Malcolm, un Malkavian, aunque pocos fuera de su propio clan lo han apoyado. Varios Nosferatu han reaparecido, dirigidos de nuevo por Milesia, una chiquilla del anterior Primogénito, que se encuentra desaparecido. Los Hécata han actuado y aspiran a apoderarse del dominio, mientras varios cultos dedicados a Lilith, a Mithras y otras divinidades comienzan a ganar prosélitos.*

*La Llamada ha hecho desaparecer a numerosos antiguos, y ahora sus descendientes tratan de recoger su legado. En la incertidumbre de las Noches de la Gehenna nadie está seguro de lo que podría ocurrir, pero si a algo están acostumbrados los Vástagos irlandeses desde hace siglos, es a nadar en aguas turbulentas.*

### **LÉXICO VAMPÍRICO IRLANDÉS**

**Badlod:** Sangre contaminada.

**Cennimbolg:** Despectivo. Se utiliza para chiquillos ignorantes, o para los Anarquistas.

**Chisel:** Chiquillo.

**Craichall:** Elíseo.

**Fuilmitra:** Ventrue.

**Garda:** Arconte.

**Gengerel:** Gangrel.

**Gasoíche:** Vástago.

**Gat:** Sangre.

**Inmharthana:** Anciano, Antediluviano.

**Malcolm:** Malkavian.

**Milesoch:** Nosferatu.

**Morrighui:** Brujah.

**Pint (Pinta):** Recipiente de sangre, a menudo un mortal que sirve como presa.

**Scáthoi:** Lasombra.

**Seanoi:** Antiguo.

**Seamaireargh:** Toreador.

**Trinnere:** Tremere.

## **DOMINIOS VAMPÍRICOS DE IRLANDA**

### **EL FEUDO DE CONNACHT**

## PRESENTACIÓN

El Feudo de Connacht abarca en teoría todo el territorio de la República de Irlanda. Aunque su líder nominal es el Príncipe de Dublín, en la práctica se trata de una alianza de conveniencia de Vástagos de diversas alianzas que se unieron en su oposición a las injerencias de los Vástagos anglonormandos, y muy especialmente, el Príncipe Mithras de Londres. Sin embargo, la autoridad del Príncipe de Dublín, aunque fortalecida por su influencia en la capital irlandesa, se difumina más allá de la ciudad, y los gobernantes de otros dominios a menudo actúan de forma independiente, o simplemente lo han desoído cuando convenía a sus intereses.

Dublín no es el dominio más antiguo de la isla, pero sí el más poderoso, donde confluyen los diversos clanes irlandeses y donde pueden encontrar algo parecido a un Elíseo donde negociar con cierta seguridad. Esta convivencia también ha permitido que los Vástagos de Connacht concedan cierta importancia a las decisiones que se toman por consenso en el dominio. De todas maneras, a lo largo del tiempo, los aspirantes a Príncipe de Irlanda a menudo han descubierto que no es aconsejable tratar de imponer su autoridad en solitario, y que es mejor alcanzar acuerdos con los poderes que han formado parte de Irlanda desde hace siglos. Sin embargo, eso no les ha impedido tratar de intentarlo, con conflictos y querellas que sólo parecen detenerse frente a enemigos comunes.

## TEMA Y AMBIENTE

**Tema:** Fragmentación. Tras la reciente caída de Londres ante la Segunda Inquisición y la derrota del Sabbat, los Vástagos de Connacht han comenzado a mirar hacia el interior y reclamar sus propios dominios. Surgen viejas rencillas, aparecen nuevos “Príncipes” que reclaman la autonomía de sus dominios y la aparente unidad comienza a desintegrarse, frente a la división de facciones antiguas y nuevas.

**Ambiente:** El Feudo de Connacht tiene un sabor genuinamente “irlandés”, tanto con los tópicos de la cultura popular como en detalles que a menudo pasan desapercibidos para los extranjeros. Los Vástagos irlandeses pueden parecer alegres y orgullosos, pero al mismo tiempo se encuentran ferozmente decididos a que nadie interfiera en sus asuntos, por mucho que haya quienes afirmen ser los gobernantes.

## TRASFONDO HISTÓRICO

El territorio de la ciudad de Dublín (en irlandés *Baile Átha Cliath*) ha sido habitado desde tiempos prehistóricos, aunque no parece haberse construido un asentamiento estable hasta la Edad Media. Los colonos vikingos construyeron un asentamiento en el año 841 llamado *Dyflin* (“agua negra”) junto a un asentamiento gaélico conocido como *Áth Cliath* (“vado de los juncos”). Los vikingos u *ostmen* gobernaron Dublín durante casi tres siglos, hasta que fueron expulsados definitivamente por el rey irlandés Brian Boru en la Batalla de Clontarf en el año 1014. El rey Dermot de Leinster expulsó en el año 1171 a los nórdicos de Dublín, derrotando a su rey Ascall mac Ragnail.

En principio los Vástagos irlandeses, en su mayoría Brujah, Gangrel, Lhiannan y Nosferatu, no mostraron mucho interés por Dublín, más ocupados en enfrentarse entre sí durante siglos por los dominios del interior de Irlanda. Algunos acudieron a Dublín, atraídos por el creciente comercio, y especialmente los esclavos, que constituían una fuente de alimentación, pero durante varios siglos el asentamiento constituyó un terreno de caza neutral. Aunque hubo algunos conflictos, varios Gangrel de origen nórdico y Vástagos gaélicos utilizaron el lugar como punto de encuentro para sus negociaciones.

Fue en el año 1185 cuando por primera vez Dublín recibió un Príncipe Cainita. Edward de Kent, un Ventrue de origen anglonormando, consiguió el apoyo de varios Gangrel irlandeses y nórdicos, así como de su propio clan, y reclamó el dominio sobre la ciudad. Sin embargo, su autoridad no iba mucho más allá, y su influencia era rivalizada por John Fairface, un Obispo Toreador de la Herejía Cainita. En las décadas siguientes, ambos Cainitas se convertirían en los principales rivales por el dominio.

No fue casualidad que Dublín se convirtiera en el centro del poder anglonormando tras la invasión de 1169, sustituyendo a Tara como sede de los reyes irlandeses, y en años posteriores recibiría su carta de libertades y el derecho a elegir alcalde y prebostes. Durante este período los habitantes nórdicos construyeron un nuevo barrio al norte, conocido como Ostmantown, dejando paso a los nuevos colonos ingleses y galeses. Comenzó la construcción de “La empalizada”, una serie de fortalezas y medidas de defensa contra las incursiones de los irlandeses. En el año 1209 quinientos colonos de Bristol fueron masacrados por el clan irlandés de los O'Toole, y el lugar de la matanza se convirtió en un lugar de peregrinación y desafío. No obstante, la ciudad tuvo que pagar periódicos tributos a los clanes irlandeses para evitar sus ataques.

La rivalidad entre el Príncipe Edward y el Obispo John terminó en 1222 con la desaparición de este último en un viaje a Europa del que no regresó. Este suceso, fortuito o no, constituyó un respiro para el Príncipe, que incrementó su influencia sobre la ciudad, y apoyando la colonización inglesa situó a varios de sus chiquillos en las fortalezas que rodeaban Dublín. Sin embargo, la posición de los Cainitas

anglonormandos era precaria en el mejor de los casos y de no ser por los enfrentamientos entre los Cainitas gaélicos, posiblemente hubiera sido derrocado. Por suerte, con el tiempo consiguió atraer a varios Cainitas gaélicos, especialmente Gangrel y Nosferatu, que incrementaron la población de no muertos de su dominio.

En el año 1297 Dublín se convirtió en la sede del Parlamento de Irlanda, formado por terratenientes y mercaderes. Durante esta época también terminó la construcción de la catedral de San Patricio, la catedral de Christchurch y la Iglesia de San Audoen.

Durante el siglo XIV, a medida que Dublín concentraba cada vez mayor poder político, los Cainitas irlandeses comenzaron a preocuparse. El antiguo Dermot, del clan Brujah, realizó una alianza entre los Gangrel y su propio clan. A cambio de ayudar a los Gangrel a destruir a las últimas Lhiannan de Irlanda, estos se comprometieron a ayudar a Dermot y los Brujah a expulsar a los Cainitas anglonormandos.

La alianza tuvo éxito. El Príncipe Hector de Cork y muchos Ventrue fueron destruidos, mientras que el Príncipe Edward de Dublín consiguió escapar a duras penas, huyendo a Francia en 1315, aprovechando la confusión creada por el ejército del conde Edward Bruce de Escocia, que incendió los suburbios. Sus partidarios se sometieron y rindieron vasallaje a Dermot, que dejó a uno de sus chiquillos, Séamas el Rojo, como gobernante de Dublín. La alianza entre Brujah y Gangrel permaneció al mando mientras Dermot continuaba sus ataques contra los Cainitas del Ulster, que se negaban a someterse a su dominio.

Séamas y sus partidarios gobernaban un dominio de unos 10.000 habitantes, que fue reducido a la mitad debido a los efectos de la Peste Negra de 1348, que reapareció periódicamente hasta el siglo XVII. Sin embargo, los nuevos gobernantes fomentaron la expansión de sus dominios hacia el sur, formando suburbios. Aunque se suponía que los irlandeses no podían vivir en Dublín y sus alrededores, muchos lo hacían, a pesar de las leyes vigentes. De hecho, el gaélico irlandés comenzaba a rivalizar con el inglés como lengua más numerosa de la ciudad.

Ante el abandono anglonormando, los condes de Kildare dominaron la política irlandesa hasta el siglo XVI. Séamas se convirtió en el Príncipe de Dublín, después de que su sire Dermot y sus partidarios fueran destruidos en lucha contra la anciana Magda, la última de las Lhiannan de Irlanda. La destrucción de Dermot también rompió la alianza entre Brujah y Gangrel, y el Príncipe Séamas tuvo que hacer frente a Douglas “el Negro”, el líder de los Gangrel dublineses. Los enfrentamientos entre ambos salpicarían el dominio durante el resto del siglo, hasta que finalmente Séamas consiguió acabar con su rival. Los Gangrel se dispersarían en los alrededores.

Debido a que era el más antiguo de los chiquillos supervivientes de Dermot, Séamas fue proclamado líder de los Brujah irlandeses, y sus luchas contra los Vástagos anglonormandos se confundieron con las Guerras Anarquistas. Durante esta época varios dominios menores se aliaron con Dublín, poniendo los cimientos del Feudo de Connacht en oposición al Feudo del Ulster.

En el año 1487, durante la Guerra de las Dos Rosas, una conspiración de nobles partidarios de la familia York tomó Dublín y proclamó rey al príncipe Eduardo, pero la conspiración fue aplastada y se demostró que el pretendiente era un impostor.

Durante este período el Príncipe Séamas recibió a varios embajadores de la Camarilla, quienes le invitaron a hacer la paz y unirse a la nueva secta, pero estos primeros contactos fueron rechazados. Séamas tenía muchos partidarios entre los Anarquistas y sus enemigos del Ulster eran partidarios de la Torre de Marfil, por lo que los Vástagos irlandeses no se unirían inmediatamente a la secta.

Sin embargo, viendo cómo cambiaba el curso de la guerra y tras consultar con otros antiguos Brujah, finalmente Séamas envió un embajador a la Convención de Thorns en 1493, y fue reconocido como Príncipe de Dublín. La fundación de la Camarilla le permitió obtener legitimidad y durante esta época Vástagos de otros clanes comenzaron a asentarse en la ciudad, especialmente los Toreador, liderados por Pascoe de Cornualles.

La ciudad de Dublín se benefició de la conquista de Irlanda y el desarme de los clanes irlandeses, aunque sufrió las consecuencias de la reforma anglicana y el pago del mantenimiento de las fortalezas inglesas. Varios dublineses fueron ejecutados por participar en revueltas. La alcaldesa Margaret Balla murió en prisión por sus simpatías católicas y el arzobispo Dermot O'Hurley fue ahorcado.

En el año 1592 abrió el Trinity College, una universidad protestante para los católicos. Sin embargo, las principales familias de la ciudad preferían enviar a sus hijos a las universidades católicas de Europa. Como resultado de las tensiones, las autoridades inglesas fomentaron el asentamiento de los protestantes a través de la administración. En contraste, la gran mayoría de la Estirpe de la ciudad estaba constituida por católicos, y el Príncipe Séamas desanimó el asentamiento de Vástagos protestantes.

En el año 1641 estalló una rebelión en Irlanda, y Séamas aprovechó la ocasión para apoyar a los Anarquistas y provocar disturbios entre sus rivales del Ulster. Sin embargo, a pesar de contar con numerosos apoyos entre los Vástagos irlandeses, no disponía de tanto poder político como creía. Su rival,

el Príncipe Géaroid del Ulster recurrió a sus aliados en Londres y la respuesta fue el envío del Justicar Severus, del clan Ventrue, quien contaba con numerosas evidencias -reales y falsificadas- del apoyo del díscolo Príncipe de Dublín a los Anarquistas.

La lucha entre los arcontes y los Anarquistas de Dublín también afectó a otros Vástagos de la ciudad, pero finalmente las fuerzas de la Camarilla se impusieron y Séamas tuvo que huir. El Justicar Severus entró en la ciudad en 1653 y nombró Príncipe a su chiquillo John Fraser. El Justicar y sus seguidores realizaron una purga y exilio de la Estirpe dublinesa, expulsando a los partidarios de los Anarquistas o los Vástagos que pudieran constituir una amenaza. Finalmente, en el año 1660 el Príncipe John Fraser se retiró, dejando como Príncipe a una joven ancilla, Elizabet Bendish, del clan Toreador, a la que Vinculó por Sangre para garantizar su lealtad.

La Príncipe Elizabeth Bendish era débil, y su título en gran parte nominal, sometido a la decisión del nuevo Consejo de la Primogenitura de Dublín, formada por Malkavian, Nosferatu y Ventrue. El Primogénito Malkavian, Malcolm Fitzgerald, tomó especial interés en el Trinity College y sus estudiantes, convirtiéndolo en su dominio personal. Los protestantes se convirtieron en mayoría en Dublín, entre la llegada de refugiados y la expulsión de los católicos, a los que se prohibió residir dentro del perímetro urbano, aunque la ley no fue aplicada de manera estricta.

Durante el siglo XVIII Dublín aumentó su prosperidad, superando los 60.000 habitantes, y los conflictos dentro de la Estirpe cesaron durante un tiempo. El Primogénito Ventrue, Henry O'Shae, era chiquillo del Príncipe Gearóid del Ulster, y trató de evitar enfrentamientos con el Feudo rival. Por su parte, la Primogénita Nosferatu, Muriel Howard, había actuado como arconte del Justicar Severus, y vigiló para evitar el regreso de la presencia Anarquista. No obstante, con el tiempo, unos pocos Brujah y Gangrel fueron admitidos en el dominio.

Durante este siglo los ingleses establecieron duras leyes penales contra los católicos, pero al mismo tiempo los sucesivos gobernantes tomaron medidas para modernizar Dublín. Muchos edificios destacados y calles se construyeron durante el siglo XVIII, demoliendo los estrechos barrios medievales. Se construyó un hospital para la ciudad y otro para locos y lunáticos, siendo uno de los primeros del mundo.

A pesar de las medidas de este período en el campo del urbanismo y el arte, la población de Dublín malvivía en la periferia, debido a la inmigración y la pobreza de la población católica. Bandas de católicos y protestantes se enfrentaban periódicamente en las calles, a veces armados y provocando varias víctimas. También eran habituales los disturbios como respuesta a leyes impopulares. No obstante, la inmigración alteró de nuevo el equilibrio demográfico de la ciudad, donde los católicos volvieron a ser mayoría.

Nuevos Vástagos acompañaron la inmigración a Dublín, entre ellos varios Anarquistas que se instalaron en la periferia, aunque periódicamente eran perseguidos. Entre los nuevos habitantes de la ciudad se encontraba Jonathan Temple, un antiguo arconte Tremere, que había fundado una pequeña capilla en Cork y negoció con la Príncipe Elizabeth, tratando de establecer una presencia continuada de los Brujos en Dublín.

Bajo la influencia de las revoluciones en América y Francia, algunos irlandeses radicales formaron los Irlandeses Unidos para crear una república democrática. En el año 1798 los líderes fueron arrestados y la ciudad ocupada por el ejército británico. Hubo algunos disturbios en la periferia de la ciudad, pero Dublín permaneció bajo el control inglés.

En 1798 el antiguo Príncipe Séamas, ahora conocido como James el Rojo, reapareció en Irlanda. Había aguardado su momento, distrayendo a sus adversarios con revueltas menores. Destruyó al Príncipe Gearóid del Ulster antes de reunir a sus partidarios y dirigirse hacia el sur, hasta Dublín. Antes de su llegada, la Príncipe Elizabeth Bendish desapareció. Su autoridad era nominal, y no estaba dispuesta a sacrificarse por la Primogenitura.

La Batalla de Dublín, o “las noches de la niebla de sangre” consistieron en una serie de enfrentamientos entre los Anarquistas de James el Rojo y los Vástagos dublineses que apoyaban a la Camarilla. La situación se complicó cuando varios Cainitas cayeron sobre los contendientes, aprovechando el caos. Don Rafael Molinero, del clan Lasombra envió a varios asesinos, aunque él mismo aguardó su momento y no entró en Dublín. Cuando James el Rojo consiguió destruir a los Primogénitos dublineses, fue asaltado por una manada de Cainitas que lo diabolizaron, y a su vez se enfrentaron a la ira de los Anarquistas. Cuando finalmente terminó el conflicto, no quedaba ningún vampiro en la ciudad, sólo pequeños montones de cenizas que se disiparon al viento.

La Príncipe Elizabeth Bendish reapareció, reclamando de nuevo la praxis sobre Dublín. No quedaba nadie que discutiera su dominio. Durante la batalla los antiguos Primogénitos habían sido destruidos, y el arconte Fraser, que la mantenía Vinculada por Sangre, fue destruido unos años después. De esta manera, por primera vez la Príncipe Elizabeth se encontraba libre de ataduras y con suficiente poder para reorganizar el dominio a su antojo.

Poco tiempo después apareció uno de los chiquillos de Malcolm, el antiguo Primogénito Malkavian. Adoptó el nombre de su sire y reclamó su autoridad sobre el Trinity College y el hospital de locos de Dublín. Necesitada de apoyos, la Príncipe alcanzó un acuerdo con Malcolm, al mismo tiempo que comenzaba a crear una prole de Toreador para fortalecer su posición.

En el año 1801 se aprobó el Acta de Unión Irlandesa, que fusionaba el reino de Irlanda y el reino de Gran Bretaña para formar el Reino Unido. El parlamento irlandés votó su disolución y Dublín perdió su posición política como capital. La ciudad sufrió financieramente la pérdida del parlamento y de ingresos derivados de la presencia de los políticos. En pocos años muchas mansiones de lujo se pusieron a la venta. Muchos barrios elegantes se arruinaron. Sin embargo, los terratenientes irlandeses recuperaron su ciudadanía en el Reino Unido en 1829, después de varios disturbios.

La Príncipe Elizabeth Bendish vio su posición amenazada por los Vástagos de Londres. Algunos incluso afirmaban que al haber abandonado Dublín a su suerte, no tenía derecho a reasumir el dominio. Los Ventrue se convirtieron en sus principales rivales, negociando con los adversarios londinenses de la Príncipe. Sin embargo, Elizabeth se había fortalecido con el apoyo de su propio clan, y pronto acogió en su refugio a varios adversarios de los Ventrue, entre ellos a varios Brujah católicos. En 1829 nombró como Primogénito Brujah a Donal O'Connor. Con el tiempo comenzarían un romance entre ambos.

La pérdida de importancia de Dublín también significó que el dominio protestante se debilitó. En el año 1841 fue elegido alcalde Thomas Drummond, el primer alcalde católico de la ciudad desde el siglo XVII. Los católicos enriquecidos crearon nuevos barrios en el nuevo estilo victoriano, y contribuyeron a la prosperidad de la ciudad, aunque no experimentó todo el efecto de la revolución industrial. El nuevo alcalde buscó la restauración de la autonomía irlandesa, convocando manifestaciones masivas para presionar al gobierno británico. A pesar del rechazo del gobierno británico y de la presión del ejército inglés, el movimiento nacionalista cobró fuerza de manera progresiva hacia finales del siglo XIX.

La Príncipe de Dublín y los Toreador estrecharon lazos con los Brujah irlandeses, y ambos clanes se convirtieron en los principales impulsores del nacionalismo irlandés. Otros clanes como Gangrel, Malkavian y Tremere apoyaron a Elizabeth Bendish en su enfrentamiento a las intervenciones de los Ventrue londinenses, pero se mostraron más neutrales. Paralelamente, también se produjeron algunos enfrentamientos con los Vástagos del Ulster, que veían una amenaza en el dominio de Dublín, y no querían quedar bajo su supremacía.

La alianza entre los Toreador y Brujah de Dublín quedó consolidada en el año 1899, cuando la Príncipe Elizabeth y el Primogénito Donald contrajeron matrimonio, en una ceremonia a la que asistieron representantes de todos los dominios del Feudo de Connacht.

A comienzos del siglo XX, aunque los Vástagos de Connacht y del Ulster se encontraban enfrentados, a menudo unían fuerzas para evitar la interferencia de Londres en sus asuntos. Muchos Anarquistas encontraron refugio en Irlanda, y la Príncipe Elizabeth de Dublín no tenía inconveniente en utilizarlos contra sus enemigos. Sin embargo, quizás fue demasiado lejos. Tras el asesinato de la Príncipe Caitlin O'Shae del Ulster, el Príncipe de Londres utilizó el incidente como excusa para intervenir en Irlanda.

Durante el Alzamiento de Pascua de 1916, cuando más de mil republicanos irlandeses se rebelaron para proclamar la independencia de Irlanda, varios Vástagos ingleses atacaron el dominio de Dublín. La Príncipe Elizabeth fue asesinada, y su esposo Donal O'Connor, lleno de furia, lideró la resistencia de la Estirpe dublinesa contra los invasores. Aunque la rebelión fue suprimida por el ejército británico, la situación no estaba tan clara entre los irlandeses. Los Vástagos de Londres proclamaron Príncipe al Primogénito Charles Cope, del clan Ventrue, pero se encontraba en minoría. Los Anarquistas irlandeses no sólo llevaron la guerra a las calles de Dublín, sino que también atacaron los refugios de algunos Vástagos de Londres.

El Príncipe Charles Cope fue destruido en una emboscada en 1918, y los Vástagos dublineses eligieron a Donal O'Connor como nuevo Príncipe de Dublín. Por su parte los Vástagos del Ulster habían elegido como Príncipe al antiguo Milesius, del clan Nosferatu. Los enviados de Londres fueron atacados o expulsados, y finalmente la Camarilla intervino para detener el conflicto. El Primogénito Tremere, Jonathan Temple, actuó como mediador, utilizando sus contactos entre los Justicar. El Príncipe Mithras aceptó retirarse de Irlanda y no interferir en sus dominios. Quizás el Matusalén hubiera decidido continuar la guerra, pero en aquella época su atención se encontraba dirigida a la Gran Guerra que se estaba librando en el continente europeo.

El Príncipe Donal dirigió su atención hacia los mortales, apoyando a los rebeldes irlandeses en la guerra por la independencia. Con el apoyo de los Primogénitos Malkavian y Tremere, el Príncipe Brujah amnistió a varios Anarquistas, y utilizó su influencia para apoyar a los independentistas irlandeses en sus ataques contra los británicos. Varios miembros de la Estirpe de Dublín fueron Abrazados durante esta época. El domingo sangriento, el incendio de la sede del gobierno autónomo irlandés... todos estos actos marcaron con sangre la independencia de Irlanda.

Con la proclamación del Estado Libre Irlandés en 1921, la violencia no terminó, sino que degeneró en una guerra civil entre los irlandeses que habían aceptado un compromiso con los británicos y los que renegaban de los acuerdos. Varios edificios fueron tomados por los rebeldes, que intentaban provocar a los británicos para que reanudaran la guerra. Aunque la guerra civil fue relativamente breve, dejó un sabor amargo en la independencia.

En cierto sentido, la Estirpe de Dublín ya había tenido su propia guerra interna, así que permanecieron relativamente apartados de la guerra civil irlandesa. El Príncipe Donal contuvo a los Vástagos más radicales, temiendo represalias por parte de Mithras, aunque se dice que algunos Anarquistas Brujah continuaron apoyando la lucha del IRA.

La ciudad de Dublín sufrió durante este período. Más de 1.000 personas murieron en los disturbios, y muchos de los mejores edificios fueron destruidos, por lo que el nuevo estado se enfrentó a la difícil tarea de la reconstrucción.

Por su parte, los Vástagos dublineses comenzaban a recuperar sus heridas. El Príncipe Donal contaba con un fuerte respaldo por parte de los Primogénitos Malkavian y Tremere. Un nuevo Primogénito Toreador fue nombrado en la figura de Peter Burchall, el más antiguo de los chiquillos supervivientes de la Príncipe Elizabeth Bendish. El Clan de la Rosa había sufrido especialmente durante la guerra de independencia, luchando contra los Vástagos de Londres.

Aunque Irlanda se mantuvo neutral durante la Segunda Guerra Mundial, Dublín fue bombardeada en 1941 por los nazis de forma accidental, aunque muchos sospechaban que fue una represalia por el envío de ayuda al Ulster. Una facción del IRA robó munición del ejército irlandés y pretendía conseguir ayuda del gobierno de Alemania para invadir Irlanda del Norte. Sin embargo, fueron detenidos y ejecutados.

Aunque los Príncipes de Connacht y el Ulster habían colaborado, o por lo menos mantenido una tregua durante la guerra de independencia, pronto comenzaron las rencillas. El Príncipe Milesius acusó al Príncipe Donal de haber orquestado el asesinato de su esposa para conseguir todo el poder en Dublín. Enfurecido, el Príncipe ordenó la expulsión de todos los enviados del Ulster, y de nuevo comenzaron las rencillas entre ambos dominios.

Mientras tanto, la ciudad era reconstruida lentamente, debido a las dificultades financieras y los efectos de la Gran Depresión, pero nuevos barrios fueron construidos, aunque todavía permanecían muchos edificios en ruinas en el centro de la ciudad. No fue hasta la década de 1960 que comenzó un desarrollo urbanístico sostenido, que apenas pudo contener el crecimiento de la población. Muchos lugares se convirtieron en refugios para criminales y desempleados.

En la década de 1970, con el comienzo de los enfrentamientos en Irlanda del Norte entre católicos y protestantes, se produjeron varias manifestaciones de protesta en Dublín a favor de los católicos, que culminaron en el incendio de la embajada británica en 1972. En represalia, los paramilitares protestantes realizaron atentados en Irlanda.

Durante esta época los Príncipes del Ulster y Connacht intercambiaron mensajes acalorados, acusándose mutuamente de utilizar la violencia en su favor. Sin embargo, más allá de la violencia entre los mortales, en general los Vástagos dublineses mantenían cierta paz entre ellos, aunque indudablemente algunos radicales utilizaron el terrorismo en su beneficio. Los Anarquistas de la ciudad, especialmente Brujah y Gangrel, solían ser tratados con benevolencia por el Príncipe.

La reconstrucción de Dublín destruyó muchos edificios históricos de la ciudad, especialmente de la época eduardiana, pero durante la década de 1980 hubo una mayor conciencia para preservar el legado arquitectónico dublinés, especialmente el trazado medieval. Con la prosperidad económica también comenzó una expansión de la ciudad, con nuevos bloques de apartamentos. La población también se incrementó, superando el millón y medio de habitantes.

La década de 1990 estuvo salpicada por los ataques del Sabbat, que comenzó a mostrarse abiertamente. Varios partidarios del Príncipe resultaron destruidos, especialmente Vástagos de los clanes Brujah y Toreador. De la misma forma, los Tremere realizaron una purga interna, sustituyendo al Señor Jonathan Temple, que había creado una sociedad secreta entre los Brujos irlandeses leal a su persona. Varios miembros del clan fueron “llamados a Viena” y juzgados, siendo sustituidos por Tremere más tradicionalistas.

El Príncipe Donal O'Connor contraatacó a los Cainitas, y mientras el Ulster caía en manos de la Espada de Caín, Dublín consiguió resistir la presión del Sabbat. La destrucción de Rafael Molinero, el líder de los Cainitas irlandeses, a manos de un asesino Assamita, permitió un respiro durante un tiempo.

La Espada de Caín preparó su venganza, que fue rápida e implacable. El Príncipe Donal y los Primogénitos fueron atacados en sus refugios y Virginie, del clan Lasombra, fue proclamada Obispo de Dublín.

Y entonces en 1999 comenzaron “Las noches de la niebla de sangre”, un período en el que los Cainitas fueron cazados uno tras otro, o enloquecían para luchar entre ellos mismos o se exponían a la luz

del sol gritando que algo los estaba devorando por dentro. El dominio del Sabbat resultó efímero y los Cainitas desaparecieron.

Poco tiempo después Ophelia Walsh, del clan Tremere, se autoproclamaba Príncipe y reclamaba la ciudad para sí, atrayendo a sus partidarios. En principio los Brujos la apoyaron, aunque Ophelia, que era chiquilla de Jonathan Temple, no era la candidata ideal que esperaban. Poco a poco los Vástagos regresaron a Dublín.

## **POLÍTICA ACTUAL**

En el año 2008 el antiguo Príncipe Donal O'Connor reapareció. Había caído en letargo durante el ataque del Sabbat y había conseguido sobrevivir. No sólo eso, sino que acusó a la Príncipe Ophelia de haber cometido diablerie sobre el desaparecido Primogénito Malcolm, del clan Malkavian. Los Tremere, que no estaban muy cómodos con la Príncipe Ophelia, verificaron que la acusación era cierta y le retiraron su apoyo, pero Ophelia consiguió huir.

Los Brujos se mostraron partidarios de devolver la praxis sobre Dublín al Príncipe Donal O'Connor, aunque con varias concesiones y favores. De esta forma Donal recuperó el dominio sobre la ciudad. En estos momentos en que su clan ha abandonado la Camarilla y varios jóvenes Anarquistas intentan atraerlo hacia su bando, el Príncipe se encuentra con que depende del apoyo de la nueva Primogenitura, dominada por los Toreador, Tremere y Ventrue, que hasta el momento se han mostrado leales frente a sus adversarios. Por otra parte, varios Anarquistas desencantados con el giro de los acontecimientos, han comenzado a desligar varios territorios del dominio de Connacht, y de esta forma el Feudo de Irlanda ha comenzado a fragmentarse. Entre los Anarquistas y la aparición de un culto dedicado a la Madre Oscura, la autoridad del Príncipe de Dublín sobre el conjunto de su Feudo se reduce con cada noche que pasa.

## **LOS CLANES**

### **BRUJAH**

Los Brujah son un clan que ha tenido influencia en el Feudo de Connacht prácticamente desde sus inicios, desde los tiempos legendarios de la Morrigan y sus hijos, hasta las actuales tribulaciones del Príncipe Donal. El clan sufrió mucho durante el reciente ataque del Sabbat, siendo uno de los principales objetivos de los Cainitas, pero el regreso del Príncipe Donal les ha permitido recuperar el poder.

Actualmente el clan se encuentra dividido. Aunque los Brujah han abandonado la Camarilla, el Príncipe Donal mantiene su lealtad a la secta. Los partidarios del Príncipe lo consideran algo necesario para conservar la praxis, y tener apoyos frente a la Segunda Inquisición, mientras que los más jóvenes y radicales consideran que debería expulsar a los Vástagos de la Torre de Marfil y declarar el Feudo como parte del Movimiento Anarquista. Actualmente la mayoría de los descontentos han preferido abandonar Dublín y probar suerte en otros lugares de Irlanda, mientras que la capital irlandesa es gobernada por el Príncipe y sus partidarios.

### **Donal O'Connor, Príncipe de Dublín**

Donal nació en 1766 en la periferia de Dublín, el séptimo hijo de una familia de campesinos irlandeses. Su padre sabía fabricar cerveza, y a menudo surtía a varias tabernas de la ciudad. Donal ayudaba a su familia en las labores de su granja, y no le gustaba nada los aires de prepotencia de los señoritos protestantes con los que de vez en cuando se cruzaba en las calles dublinesas.

Desde que era pequeño el joven Donal aprendió a defenderse y cobró fama de pendenciero. Con veinte años tuvo la mala fortuna de meterse en una pelea de taberna en la que el hijo de uno de los notables de la ciudad murió. Nunca ha estado seguro de si fue el responsable, pero fue acusado y tuvo que huir de Dublín.

Huyó lejos, al Ulster, donde se unió a unos bandoleros. Su líder era ghoul de James el Rojo, un antiguo Brujah que había sido Príncipe de Dublín, y que ahora estaba reclutando una prole para recuperar su dominio. Pronto Abrazó a varios de los bandoleros, a Donal entre ellos, y los educó en los principios del clan y del Movimiento Anarquista.

Cuando consideró que estaban preparados, James y su banda atacaron el dominio del Ulster, donde gobernaba un Príncipe Ventrue que había sido rival de James durante siglos. Tras destruirlo junto con varios Vástagos de la ciudad, James se dirigió hacia Dublín, que planeaba conquistar y someter toda Irlanda bajo su dominio.

La batalla por Dublín entre los Anarquistas y la Camarilla fue sangrienta, y la situación se complicó cuando el Sabbat apareció por sorpresa y cayó sobre los contendientes... Todo parecía perdido cuando algo más intervino, algo antiguo y hambriento. Donal recuerda poco más, sólo que gravemente

herido, consiguió arrastrarse a la granja de su padre, que todavía seguía en pie, y cayó en letargo en una vieja bodega abandonada.

Cuando despertó unos años después, la Príncipe Elizabeth Bendish, del clan Toreador, gobernaba Dublín. Observó durante un tiempo antes de presentarse, convirtiéndose en el primer Brujah aceptado en la ciudad. No estaba interesado en derrocar a la Príncipe, pero otros miembros de su clan, que recordaban los tiempos de James el Rojo, lo apremiaron para que ocupara su lugar. De mala gana, comenzó a buscar apoyos.

Sin embargo, la Príncipe sorprendió a Donal mostrándose dispuesta a aliarse con él y los Brujah. Le dijo que los Vástagos de Londres deseaban sustituirla por un gobernante más sumiso y próximo a sus fines. Aunque de origen inglés, Elizabeth era católica, y estaba dispuesta a apoyar la causa irlandesa, como muchos Brujah. Como muestra de su buena voluntad, nombró Primogénito a Donal en 1829.

Comenzó así una alianza entre los Brujah y Toreador de Dublín, y Donal y su “aliada” terminaron enamorándose. Algunos Brujah decían que la Príncipe lo estaba manipulando como un perro, pero no les hizo caso. Finalmente, el romance terminó en matrimonio y Elizabeth y Donal gobernaron a los Vástagos de Connacht, al mismo tiempo que buscaban la independencia de Irlanda como un medio para neutralizar las manipulaciones de los Vástagos de Londres a través del gobierno británico.

El idílico matrimonio duró hasta 1916, cuando Elizabeth fue asesinada en un atentado con bomba. Aunque su Vínculo de Sangre con ella se rompió, Donal estaba furioso y lleno de dolor. Reunió a los Brujah irlandeses y a todos los Anarquistas y se lanzó de lleno a la guerra de independencia, atacando a los Vástagos ingleses que pretendían conquistar el Feudo de Connacht. Demostró ser un guerrero muy capaz y finalmente consiguió destruir o expulsar a sus adversarios al mismo tiempo que Irlanda conseguía la independencia. Nadie se opuso a que fuera nombrado Príncipe.

Gobernó durante décadas, a menudo dejando las cuestiones más complejas en manos de sus aliados, oponiéndose a sus rivales del Ulster y al Sabbat. Cuando la Espada de Caín lanzó un ataque contra Dublín, el Príncipe Donal se encontraba en mitad de la refriega, como en otros tiempos. Sin embargo, fue superado y de nuevo cayó en letargo.

Cuando despertó, habían pasado varios años. Se encontraba en unas catacumbas y una voz en la oscuridad le contó lo que había ocurrido en su ausencia y cómo podía recuperar el poder. Se presentó ante los Vástagos dublineses y acusó a la Príncipe Ophelia Walsh de haber cometido diablerie sobre el Primogénito Malcolm.

Ahora Donal vuelve a ser el Príncipe de Dublín, pero su posición no es tan firme como antes. Aunque los Anarquistas lo han invitado a unirse al Movimiento, mantiene su lealtad a la Camarilla, más que nada porque en ella se encuentran los amigos que le quedan. Los ataques de la Segunda Inquisición le preocupan, y cree que con la alianza de la Torre de Marfil los Vástagos dublineses tienen más posibilidades de sobrevivir. Sin embargo, otros no comprenden sus motivos y le han dado la espalda, por lo que puede que en un futuro próximo tenga que acudir de nuevo al campo de batalla. Al mismo tiempo, ha comenzado a sentir el impulso de la Llamada, y no está seguro de hasta cuando será capaz de resistirla...

Donal O'Connor era un joven irlandés mediada la veintena cuando fue Abrazado. Es un hombre alto y pálido, aunque todavía le queda en la piel un tono rubicundo de cuando estaba vivo. Su cabello es pelirrojo, con cejas pobladas y pequeños ojos de color verde oscuro. Suele vestir de forma informal, aunque prefiere utilizar camisas y abrigos. Normalmente se comporta de forma seria y expectante, pero de vez en cuando rompe su fachada con comentarios sarcásticos y estallidos de jovialidad, que sorprenden -e incluso asustan- a quienes los presencian.

Generación: 8ª

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

Humanidad: 6

## GANGREL

Los Gangrel han sido un clan numeroso en el Feudo de Connacht, pero su número ha declinado con el paso de los siglos. Quizás más que ningún otro clan han sufrido los sucesivos conflictos y especialmente, la migración irlandesa del siglo XIX. Muchos Animales decidieron abandonar Irlanda.

En Dublín siempre ha existido un Primogénito Gangrel, aunque ha cambiado con frecuencia. La mayoría de ellos han representado a su clan, pero no han dedicado mucho interés a los asuntos de la ciudad, prefiriendo vagar por el interior de la isla, donde todavía se encuentran varios Vástagos del clan que gobiernan pequeños dominios.

Como resultado, la presencia de los Gangrel en el Feudo de Connacht siempre ha sido una situación volátil y la marcha del clan de la Camarilla no ha cambiado mucho la situación. De vez en

cuando algunos Gangrel visitan Dublín y a veces transmiten mensajes al Príncipe, pero muy pocos deciden mantener una presencia permanente a largo plazo.

Desde el siglo XIX algunos Gangrel de Connacht han apoyado el nacionalismo irlandés, e incluso han tomado como nombre de guerra “Lhiannan,” un hecho que despierta la suspicacia de los más antiguos, que recuerdan a sus enemigos, los extintos Druidas.

### **Siobhán Mahony, portavoz de los Gangrel**

Siobhán era hija de unos humildes trabajadores irlandeses en el siglo XIX. Su madre era comadrona y su padre trabajaba cavando pozos negros y limpiando letrinas. Desde que era pequeña aprendió a trabajar duro junto a sus padres y hermanos. Aún en la pobreza, eran felices y se encontraban muy unidos.

Y entonces llegó la Gran Hambruna de 1845. Dos de los hermanos pequeños de Siobhán enfermaron y murieron, y sus padres no conseguían ganar lo suficiente para mantener a la familia. La plaga siguió mermando a los hijos de la familia, hasta que sólo quedó Siobhán.

Y una noche la enfermedad vino a por ella, en la forma de una mujer de cabello alborotado y con ojos muertos. Siobhán gritó de terror, y sus padres despertaron a tiempo de enfrentarse a la intrusa.

Siobhán apenas recuerda nada de su Abrazo. Sólo recuerda las primeras noches con un hambre nueva, vagando por los páramos evitando la luz del sol y alimentándose como un animal, de conejos y roedores. Con el tiempo encontró a otro como ella, una ancilla llamada Kelly, que la adoptó como sire adoptiva y le enseñó las costumbres de su clan. Nunca conoció a su verdadera sire, aunque Kelly le dijo que era una “criatura maldita.”

El Abrazo dio a Siobhán una gran curiosidad, y tras aprender lo suficiente de Kelly y viajar un tiempo en su compañía por las Islas Británicas, decidió recorrer el mundo por su cuenta. No regresaría hasta la década de 1920, sintiendo añoranza por el lugar donde había nacido. Por aquel entonces había aprendido a leer y escribir y tenía cierta experiencia en los asuntos de la Estirpe.

Se unió a otros miembros de su clan, y observó los conflictos que dividían a su linaje, entre quienes parasitaban las ciudades y quienes querían conservar la praxis sobre sus dominios rurales. Participó en varias disputas, y en la década de 1980 se convirtió en la portavoz de los Gangrel de Connacht, siendo aceptada como Primogénita. No obstante, pasaba largas temporadas fuera de la ciudad, y fue esta situación la que le permitió sobrevivir cuando el Sabbat atacó Dublín.

Apareció de nuevo hace unos años, y aunque en teoría su clan ya no forma parte de la Camarilla, el Príncipe Donal a menudo la consulta, especialmente para mantener contacto con los Gangrel y transmitir mensajes. Por su parte, Siobhán ha mostrado un renovado interés por los asuntos de Dublín, y varios miembros de su clan acuden a ella como figura de autoridad.

Siobhán tenía unos quince años cuando fue Abrazada. Es una joven de pequeños ojos azules y cabello castaño oscuro, que deja suelto en una larga melena, aunque en ocasiones lo recoge en una larga trenza. No es especialmente hermosa, y tiene un aire salvaje que intimida a los desconocidos. Suele vestir como una estudiante de instituto, con ropa informal y muy gastada, prefiriendo los tonos oscuros. Normalmente permanece callada, hablando sólo lo necesario, y su voz suena especialmente grave y severa.

Generación: 10ª

Disciplinas: Animalismo 4, Fortaleza 3, Ofuscación 2, Potencia 1, Protean 4

Humanidad: 5

### **MALKAVIAN**

La presencia del clan de los Locos en Dublín ha estado influenciada por la autoridad de su Primogénito, el antiguo Malcolm, que hizo acto de presencia en la ciudad durante el siglo XVII. Este antiguo comenzó influyendo a los profesores y alumnos del Trinity College, y se mostró muy celoso de sus descendientes. De hecho, los Malkavian de Connacht siempre han estado más organizados de lo que resulta habitual en su linaje.

El Primogénito y la mayoría de los Malkavian dublineses desaparecieron a finales del siglo XVIII, durante la batalla entre la Camarilla y los Anarquistas. El clan permaneció desorganizado hasta que unos años después un profesor universitario llamado “Malcolm” se alió con la Príncipe Elizabeth Bendish y asumió la posición de Primogénito.

De la misma forma que su predecesor, Malcolm organizó a los Locos de Connacht, convirtiéndose en una figura respetada por su erudición, relacionándose con Toreador, Tremere y Ventrue. Apoyó al Príncipe Donal durante el siglo XX, aunque se mostró más distante que con la Príncipe Elizabeth, y finalmente desapareció durante el ataque del Sabbat contra la ciudad.

Ahora los Malkavian dublineses vuelven a estar desorganizados y no están representados ante la Primogenitura, aunque otros Vástagos comentan jocosamente que no tardará en aparecer otro “Malcolm” que asumirá el liderazgo de su linaje.

### **Molly Quigley, la sombra entre las sombras**

Molly no tuvo una vida fácil. Nació a principios del siglo XX, la hija de una prostituta del puerto de Dublín. Vivió su infancia en la calle, a menudo sufriendo malos tratos y palizas y su madre la puso a trabajar en su “negocio”. Molly sufrió mucho hasta que un día estalló. Tomó una navaja de uno de sus clientes y lo degolló. En un arrebato furioso, asesinó a su madre, que intentó detenerla, y dio con sus huesos en prisión. Su situación no mejoró mucho, entre el abuso de los carceleros y sus compañeras.

El Dr. Malcolm se interesó por ella en una de sus visitas, y la vida de Molly cambió radicalmente. El buen doctor comenzó a abrirse paso en el caparazón de mutismo en el que se había encerrado y poco a poco la sacó a la luz. El Abrazo le permitió dejar atrás una vida llena de miseria.

Molly se mantuvo completamente leal a su sire y benefactor. No obstante, la sociedad de la Estirpe la asustaba, y prefería aislarse en hospitales y manicomios, donde de alguna forma se sentía más a gusto. A menudo era una presencia huidiza, una sombra apenas intuida, y pocos Vástagos llegaron a conocerla, salvo cuando se presentaba en compañía de su sire.

Cuando el Sabbat atacó Dublín, Molly acudió al refugio del Dr. Malcolm, para descubrir que había sido asesinado. Y entonces una oscuridad furiosa que siempre había estado latente en su interior estalló. Un Cainita que tuvo la mala suerte de encontrarse con ella fue despedazado por aquella sombra llena de rabia.

No sabe cuánto tiempo pasó, pero cuando recuperó sus sentidos, los Cainitas de Dublín habían sido destruidos, y de alguna forma la oscuridad volvía a asentarse tranquila. Ophelia Walsh, del clan Tremere reclamó el Principado, y Molly descubrió que era la asesina del Dr. Malcolm. Decidió que la destruiría, pero sabía que necesitaba aliados.

El Príncipe Donal había sobrevivido al ataque del Sabbat en letargo, y tras arrastrarlo a un lugar seguro lo despertó, hablándole en sueños de lo que había ocurrido, y del crimen de Ophelia. Con su discreta ayuda, Donal recuperó el poder, aunque nunca supo quién era su benefactora.

Ahora Molly permanece en las sombras, aguardando de nuevo. Su venganza contra Ophelia Walsh no ha terminado, y está dispuesta a arrebatarle la sangre que robó su sire. Ha vuelto a aparecer entre la Estirpe, y algunos Vástagos creen que debería ocupar un puesto en la Primogenitura, aunque por el momento Molly no parece interesada en la política. No obstante, se dedica a vigilar los movimientos de Ophelia y sus seguidores, entorpeciendo sus planes y preparando su destrucción, al mismo tiempo que busca aliados.

Molly es una joven andrógina y de edad indeterminada, de cabello rizado y oscuro y con ojos de diferente color: uno oscuro y el otro claro debido a las consecuencias de una paliza. En cualquier caso, casi siempre muestra una mirada asustada. Es bastante morena para ser una vampira, a pesar del tiempo transcurrido desde su Abrazo. Viste de forma discreta, con colores apagados, y a menudo prefiere permanecer apartada de la atención de los demás. Es muy callada y silenciosa, y algunos Vástagos creen que es muda, pero lo cierto es que sólo habla cuando lo estima necesario. Cuando alguien se burla de ella o es amenazada, prefiere desaparecer entre las sombras.

Generación: 9ª

Disciplinas: Auspex 2, Celeridad 1, Dementación 2, Dominación 3, Ofuscación 4

Humanidad: 5

Trastorno: Debido a los malos tratos que experimentó en vida, Molly es una persona huidiza, tímida y desconfiada, pero cuando alguien consigue ganarse su confianza se muestra especialmente leal, aunque muestra su gratitud mediante actos, no palabras. En el interior de Molly se encuentra lo que llama “la oscuridad”, una presencia latente que en ocasiones la ha hecho actuar con furia, especialmente si se ve acorralada. No está claro si es una manifestación subconsciente de su rechazo a los malos tratos, o si se trata de algo más.

### **NOSFERATU**

Los Nosferatu no son bien vistos en el Feudo de Connacht. En gran parte se debe al enfrentamiento entre los Vástagos de Connacht y el Ulster, pero también se debe a los prejuicios que caracterizan a las Ratas de Cloaca como “monstruos degenerados y caníbales” desde hace siglos. En cualquier caso, la animadversión entre el Príncipe Donal y Milesius del Ulster provocó que los Nosferatu no fueran bienvenidos en Dublín, siendo considerados indeseables en el mejor de los casos, y espías a sueldo del enemigo en el peor.

No obstante, las Ratas de Cloaca se las han arreglado para infiltrarse en el Feudo de Connacht una y otra vez. Simplemente saben que deben pasar desapercibidas, algo que se les da especialmente bien.

En ocasiones, algún Nosferatu extranjero ha visitado Dublín, aunque no ha permanecido mucho tiempo, pero en cualquier caso, el clan no está representado en la Primogenitura de Connacht, ni es probable que lo haga a corto plazo.

### **Victor Berner**

Victor nació en 1969 en Berlín Oeste, en una familia de clase media. Siempre fue un niño muy curioso, y la presencia del muro que dividía su ciudad, no dejaba de intrigarle, pensando en lo que podía haber detrás. Cuando creció su curiosidad le llevó a conocer a varias personas que participaban en el intercambio clandestino de ambas ciudades, y pronto pudo acceder a una red de túneles y lugares desconocidos para la mayoría de los berlineses.

Cuando cayó el muro de Berlín, Víctor compaginó sus estudios de arquitectura con la exploración urbana. Con varios amigos se dedicó a investigar las estructuras subterráneas de Berlín Oriental, y en ocasiones se convirtió en guía improvisado de varios turistas interesados por conocer las entrañas de la ciudad.

Una de sus exploraciones lo llevó a descubrir una serie de túneles secretos y tropezarse con los Nosferatu. Mientras huía de las horribles criaturas cayó por una alcantarilla y hubiera muerto si no hubiera recibido el Abrazo. Con su conocimiento previo, Victor se convirtió en un añadido valioso para las Ratas de Cloaca de la ciudad. En su nueva existencia y disfrutando de su nuevo poder, se dedicó a acceder a lugares prohibidos, e incluso visitó los subterráneos de otras ciudades europeas y contactó con otros miembros de su clan.

Sin embargo, la estructura feudal de la Camarilla le disgustaba. Le recordaba demasiado a la policía secreta comunista, y cuando los Anarquistas se alzaron en armas, Victor se encontraba entre ellos.

Actualmente se encuentra en Dublín, uno de los lugares que todavía no había visitado. Se ha presentado como un “turista” temporal ante el Príncipe, pero aunque el plazo de su estancia ha terminado, Victor todavía permanece en la ciudad. Ha instalado su refugio bajo una antigua cervecería que comunica con el río, y ha conseguido permanecer oculto durante bastante tiempo. Tiene una coartada, llegado el caso, adoptando una identidad falsa como otro Nosferatu, y presentándose de nuevo ante el Príncipe si es necesario.

Además de satisfacer su curiosidad sobre los subterráneos de Dublín, Victor tiene otros planes. Como por el momento el Príncipe permanece leal a la Camarilla, mantiene un discreto contacto con los Anarquistas de Connacht, que desconocen su verdadera identidad, y les ha proporcionado información sobre los refugios de varios Vástagos destacados del Feudo...sólo por si es necesario.

Victor es un hombre alto, de piel rugosa y áspera de color ceniza. Sus ojos amarillos se encuentran en el fondo de sus cuencas, y todavía conserva restos de cabello y barba de un color rubio oscuro. Viste con ropa práctica y gastada, aunque es capaz de cambiar de aspecto si la ocasión lo requiere. Tiene una memoria extraordinaria para orientarse y recordar los pasajes por los que circula. Cuando se encuentra como alguien es bastante extrovertido, y a menudo se muestra honesto y cordial para ganarse la confianza de sus interlocutores.

Generación: 11ª

Disciplinas: Animalismo 2, Fortaleza 2, Ofuscación 3, Potencia 2

Humanidad: 7

### **TOREADOR**

A los Toreador a menudo les gusta asumir el mérito del desarrollo artístico y cultural de Irlanda, aunque se trata de una pretensión exagerada. Muchos recuerdan con nostalgia el siglo XIX, cuando gobernaba la Príncipe Elizabeth Bendish, considerándolo el principal período de esplendor del dominio.

Al aliarse con los Brujah, los Toreador apoyaron el auge del nacionalismo irlandés, una forma de fomentar y apoyar el arte y la cultura del país. En el proceso, varios miembros de clan adoptaron una ideología radical y algunos incluso coquetearon con los Anarquistas. Sin embargo, no estaban preparados para la guerra que diezmó sus filas, y en la que lucharon con entusiasmo, pero eso no fue suficiente para impedir que cuando el polvo del conflicto se disipó, el clan se encontrara en ruinas.

El Primogénito Peter Burchall emprendió la labor de reconstrucción del clan de la Rosa, apoyando a varios escritores irlandeses y financiando la reconstrucción de algunos edificios históricos. Siempre se mostró leal al Príncipe Donal O'Connor, aunque posiblemente era el Primogénito con una posición más débil. No obstante, los Toreador irlandeses compensaron su falta de poder en el ámbito de las artes.

Ante el reciente ataque del Sabbat, los Toreador dublineses fueron diezmados de nuevo. Peter Burchall fue asesinado por una manada Cainita en su refugio, mientras se encontraba reunido con otros miembros de su clan. Prácticamente ningún Vástago del linaje sobrevivió en la ciudad.

Sin embargo, Dublín resulta una ciudad demasiado atractiva para los Toreador como para dejarla sin su presencia. Durante el gobierno de la Príncipe Ophelia Walsh fue nombrado un Primogénito del clan, aunque el nuevo Príncipe Donal O'Connor no está del todo conforme, y preferiría que su posición fuese ocupada por un descendiente del linaje de su esposa, Elizabeth Bendish. De momento, la relación entre el Príncipe y el Primogénito se ha enfriado.

### **Gary Evans, Primogénito**

Los antepasados de Gary llegaron a los Estados Unidos desde Irlanda, huyendo de la hambruna de mediados del siglo XIX. Sus descendientes se enriquecieron mediante una serie de negocios legales e ilegales, y para cuando Gary nació en 1965, lo hizo entre la abundancia. Fue educado en medio de lujos en una mansión de Boston, recibió una esmerada educación y se codeó con la alta sociedad, disfrutando de una vida encarrilada hacia el éxito.

Una de las aficciones de Gary era la fotografía. Comenzó siendo un juego con sus amigos, pero pronto demostró ser hábil y se profesionalizó, realizando varias exposiciones, con la ayuda y los contactos de sus padres, por supuesto. Comenzó a relacionarse con varios fotógrafos y artistas de renombre.

Y entonces su vida sufrió un cambio brusco, debido a un accidente de tráfico. Quedó parcialmente impedido de sus piernas, la medicación agrió su carácter y comenzó a sufrir una depresión. Fue entonces cuando de forma inesperada, la fotografía salvó su vida.

Uno de sus contactos era Elsa Linden, una vampira. Había pensado en Abrazar a Gary, pero su accidente precipitó su decisión. Elsa le dio su sangre, y se recuperó milagrosamente.

Durante un tiempo aprendió bajo la tutela de su sire, participando en las intrigas entre la Estirpe de Nueva Inglaterra. A medida que pasaban los años Gary descubrió que podía pasarse siglos bajo la sombra de Elsa y de alguna forma quería alcanzar una posición de éxito entre los Vástagos como había tenido en vida. Conocía bastante de las traicioneras intrigas y politiquero para conseguir una buena posición en la Camarilla. Esperó su oportunidad.

En 1999 Gary supo que la ciudad de Dublín había sido recuperada por la Camarilla, y se despidió de Elsa, quien lo dejó marchar de mala gana. Llegó rápidamente y se presentó ante la Príncipe Ophelia Walsh, a quien ofreció su apoyo en medio de la reconstrucción de la Estirpe. Poco después fue nombrado Primogénito del clan Toreador, aunque tuvo que prometer varios favores y apoyos.

De esta manera, Gary se encontró con el poder que ansiaba. Otros Toreador irlandeses lo miraban con suspicacia, pero supo manejar sus raíces y su imagen con habilidad, y pronto se ganó al Clan de la Rosa. Sin embargo, a pesar de su fortuna, su influencia y posición dependían de la voluntad de la Príncipe. Gary supo ser paciente, pensando en pagar sus deudas en cuanto tuviera ocasión.

De nuevo, en el año 2008, tuvo otro golpe de suerte. Los crímenes de la Príncipe fueron revelados, y fue sustituida por Donal O'Connor. A Gary le hubiera gustado ser el nuevo Príncipe de Dublín, pero por lo menos, al desaparecer Ophelia y convertirse en una fugitiva, sus deudas políticas quedaban canceladas. Libre de ataduras, decidió dedicarse a consolidar su posición, convirtiéndose en un mecenas de varios proyectos artísticos y de construcción en Dublín, así como ayudando a otros Toreador que han acudido a la ciudad.

Gary es paciente, y tiene la mirada puesta en el puesto de Príncipe. Sabe que no le acaba de gustar a Donal O'Connor, a pesar de sus intentos de ganarse su amistad, pero el antiguo Brujah se encuentra en una situación política delicada, dividida entre los Anarquistas de su clan y la lealtad a la Camarilla. Gary está más que dispuesto a animarle a dejar la posición de Príncipe, pero no tiene prisa y la paciencia es una de sus virtudes.

Gary era un joven mediado la veintena cuando fue Abrazado, aunque tiene un aire aniñado que lo hace parecer más joven. Es atractivo y consciente del poder de su imagen, así que procura cuidarla. Es alto y espigado, con el físico de un bailarín, cabello rubio y ojos azules que enmarcan una sonrisa de modelo. Viste con ropas discretas y a la vez elegantes, y tiene una conversación ingeniosa que sabe encajar en todo tipo de ambientes. Sigue siendo un habilidoso fotógrafo y de la misma forma, tiene un buen ojo a la hora de analizar a las personas. Si algún defecto se le puede atribuir, es cierto egoísmo y vanidad, que no siempre es capaz de ocultar.

Generación: 8ª

Disciplinas: Auspex 2, Celeridad 3, Presencia 4

Humanidad: 7

### **TREMERE**

La capilla de Dublín fue fundada por Jonathan Temple, un arconte del clan Tremere que también fue responsable de la expansión de los Brujos en Irlanda. Aunque un místico notable, Jonathan es más conocido por sus labores diplomáticas, que le permitieron actuar como mediador entre las diversas

facciones de la Estirpe, a menudo actuando para establecer la paz. Sus éxitos diplomáticos y su poder le permitieron ser nombrado Señor Tremere de Irlanda durante el siglo XX.

Sin embargo, unas décadas después cayó en desgracia. Fue “llamado a Viena” y no regresó, y en principio los Tremere no nombraron un sucesor. El liderazgo de la capilla de Dublín recayó sobre la Regente Ophelia Walsh, una mujer ambiciosa que consiguió salvar a los Brujos dublineses durante el ataque del Sabbat, evacuándolos a la capilla de Cork y posteriormente regresando a Dublín y proclamándose Príncipe.

No todos los Tremere estaban conformes con el liderazgo de Ophelia, que además enemistó a los Brujos con otros clanes, que sospechaban de las motivaciones de la nueva Príncipe, por lo que muchos respiraron aliviados cuando Donal O'Connor reapareció y acusó a Ophelia de diablerie. Antes de enfrentarse al juicio de la Estirpe, Ophelia huyó, y actualmente se encuentra desaparecida.

Actualmente los Tremere dublineses son firmes partidarios del Príncipe Donal O'Connor. El Regente y Primogénito es Stefan Wysocki, un bibliotecario y maestro de escuela de origen polaco, y miembro de la facción conservadora del clan. Stefan se dedica a la investigación mística y participa poco en política, al mismo tiempo que prepara a los nuevos aprendices.

### **Ophelia Walsh, fugitiva y emisaria de la Madre Oscura**

Mary Walsh nació en Dublín en 1851, en plena era victoriana. Era hija de un sastre irlandés, que había ampliado su negocio mediante la venta de telas y vestidos para las damas pudientes. Mary creció rodeada de cuidados y los lujos que sus padres pudieron proporcionarle. Sin embargo, a medida que crecía supo que su ambición era asemejarse a las damas enriquecidas que frecuentaban la tienda familiar.

Convenció a sus padres para ir a una escuela privada de señoritas, aprendiendo los modales de la alta sociedad, pero no estaba satisfecha. Un viaje a Londres le enseñó la posición que aspiraba a ocupar. Con su encanto personal se abrió paso hasta un club social y coqueteó con varios jóvenes. Uno de sus amantes la introdujo en un círculo esotérico, y fue allí donde descubrió que el verdadero poder siempre había estado en su interior.

Pronto sorprendió a sus compañeros con su habilidad hechicera, que fomentó con un poco de teatralidad y seducción. El líder de aquella sociedad le reveló que sólo era una fachada para descubrir a verdaderos talentos como ella, y la presentó a sus amos, los Tremere. No le costó mucho encantar a los Brujos exagerando sus dones personales, y aunque el Abrazo la horrorizó más de lo que creía, pronto se convenció de que había tomado el camino correcto. Al fin y al cabo ahora se encontraba en el camino de la inmortalidad. Tomó el nombre de Ophelia como una forma de indicar su renacimiento y cambio de vida.

Fue enviada como aprendiz a la capilla de Dublín, donde se ganó la confianza del Regente Jonathan Temple. Segura de que la no vida no era muy diferente de su vida, lo sedujo y se convirtió en su mano derecha, consiguiendo que le enseñara muchos de sus secretos esotéricos y sociales. Bajo su sombra adquirió más poder, al mismo tiempo que aprendía las costumbres de la Estirpe y los peligrosos juegos políticos de los no muertos y durante décadas esperó su momento.

A finales del siglo XX envió varias evidencias a los líderes del clan Tremere donde revelaba que Jonathan Temple, por aquel entonces Señor de Irlanda, dirigía una orden secreta de seguidores dentro del clan, la Orden de los Naturistas. También disponía de contactos y había realizado intercambios esotéricos con los antitribu Tremere del Sabbat. Discretamente, el Señor Tremere de Irlanda fue depuesto, y varios Naturistas de lealtad dudosa fueron purgados. Por lo que se refiere a Ophelia, fue nombrada Regente de la capilla de Dublín.

Como parte de los manejos de los Brujos, y animada por su señor, Ophelia había seducido a Malcolm, el Primogénito Malkavian, y ahora como Regente, continuó sus juegos con él. Engañó al antiguo para poder acceder a su biblioteca personal y a sus secretos, descubriendo información que le resultó muy útil para sus planes.

Cuando el Sabbat atacó Dublín, Ophelia supo que había llegado su momento. Diabolizó a Malcolm, robándole su poder y desató el caos sobre la ciudad mientras se ponía a salvo con sus compañeros Tremere en Cork. Cuando los Cainitas cayeron uno tras otro, regresó para reclamar Dublín y se proclamó Príncipe. No todos los Brujos estaban conformes con sus manejos, pero la oportunidad de controlar la capital irlandesa no debía desaprovecharse.

Sin embargo, otros sospechaban lo que Ophelia había hecho y actuaron contra ella. Varios Tremere comenzaron a maniobrar en los salones del clan para sustituirla, así que Ophelia tomó medidas para huir, llegado el caso. En el año 2008 fue acusada de diablerie por el reaparecido Príncipe Donal O'Connor, que deseaba recuperar su posición, y cuando los Quaesitores Tremere acudieron, utilizó su poder y los favores que había acumulado para desaparecer. La confusión que estaba sufriendo el clan Tremere tras la caída del Círculo Interior de Viena favoreció su huida. Contactó con la Casa Carna y tras romper sus vínculos con los Brujos preparó su propia capilla en el exilio.

Ahora, después de varios años, por fin ha regresado bajo otra apariencia. Es la Voz de la Madre Oscura, la líder de un culto dedicado a Lilith, y que dispone de seguidores entre varios clanes, principalmente Gangrel y Tremere. Con sus dones, Ophelia se comporta como una auténtica suma sacerdotisa envuelta en misterio y poder. Pocos son los que la conocen más allá de sus seguidoras, y menos todavía son los que la reconocen como la antigua Príncipe de Dublín. En cualquier caso, el paso del tiempo no ha desmerecido la ambición de Ophelia, antes bien, ha aguzado su ingenio y su sutileza, preparada para tomar el poder que cree que merece.

Ophelia Walsh es una mujer alta y atractiva mediada la veintena. Es morena y de ojos negros, con un largo cabello liso y piel pálida. Es una actriz consumada, capaz de fingir ingenuidad o descaro según sea necesario para sus deseos, y a la que le gusta mostrar teatralidad y elegancia. Normalmente le gusta utilizar vestidos elegantes y largos, de colores oscuros o púrpura. Cuando habla, lo hace con voz clara, firme y encantadora.

Generación: 7ª (mediante diablerie, originalmente 8ª)

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

Sendas taumaturgicas: Sangre 5, Control Atmosférico 4, Senda Verde 4, Poderío de Neptuno 3, Dominio Elemental 2

Humanidad: 4

## VENTRUE

De la misma forma que ocurre con los Nosferatu, los Ventrue no son muy bien considerados en el Feudo de Connacht, tanto por la rivalidad con el Feudo del Ulster, como a las interferencias históricas del odiado anciano Mithras y sus descendientes en los asuntos de Irlanda. La excepción la constituyen los descendientes del antiguo Eginardo, en su mayor parte eruditos y cronistas, y que no se interesan demasiado por los asuntos de la política, aunque en ocasiones también han sido acusados de ser espías y colaboradores de los intereses de los Vástagos de Londres.

En cualquier caso, el reciente ataque del Sabbat acabó con los pocos Sangre Azules de Dublín, aunque recientemente el Príncipe Donal O'Connor aceptó un nuevo Primogénito Ventrue en su consejo, lo que ha proporcionado un nuevo apoyo, pero a la vez ha irritado a los Brujah más radicales.

El reconocimiento también ha reconciliado a los Ventrue con el Príncipe de Connacht. En cualquier caso, no suele ser aconsejable presumir del linaje de Mithras en el dominio.

### Christopher O'Brien, Primogénito

Christopher nació en 1893 en una familia católica de Kilkenny. Desde que era pequeño se interesó por el estudio, y cuando tuvo suficiente edad su padre había reunido suficiente dinero para que pudiera ir a la universidad en Dublín, donde comenzó estudios de Derecho, aunque se mostraba más interesado por la Historia. Fue en la universidad donde contactó con el ambiente nacionalista y revolucionario. Aunque se mostraba algo dubitativo, finalmente el Alzamiento de Pascua de 1916 lo convenció por completo de tomar las armas.

Christopher participó con otros compañeros de la universidad en las acciones de los irlandeses contra el ejército británico, y terminó uniéndose al IRA. Luchó en la guerra por la independencia hasta que sus compañeros descubrieron su secreto: durante sus años universitarios se había enamorado de su amigo James Murphy y había sido su amor lo que le había llevado a seguirlo al nacionalismo irlandés y después a la guerra. James había resultado gravemente herido y Christopher se expuso para salvarle la vida. Su comportamiento reveló su homosexualidad.

Aunque algunos de sus compañeros lo defendieron, sus superiores no fueron tan comprensivos, y lo expulsaron del IRA por su “conducta inmoral e impropia de un irlandés.” Enfurecido, terminó metiéndose en una pelea en un bar de Dublín, donde recibió un navajazo que puso su vida en peligro.

En el hospital recibió la visita de uno de sus antiguos profesores de la universidad. Mark Haughney se había mostrado interesado por los contactos revolucionarios de su alumno, y de hecho, lo había impulsado sutilmente a unirse al movimiento. Ahora que había cumplido su papel, quería “recompensarlo” con el Abrazo. Con un poco de Dominación, consiguió que Christopher aceptara su sangre.

Christopher se convirtió en un chiquillo leal para Mark, utilizándolo para conocer el movimiento del nuevo gobierno irlandés. Sin embargo, con el tiempo el joven Ventrue se mostraba cada vez más desinteresado de Irlanda y finalmente su sire lo dejó partir. Christopher viajó por Europa y los Estados Unidos, y terminó trabajando como arconte. Participó en la política de Estirpe de alguna forma para olvidarse de sus demonios internos y hasta cierto punto el tiempo curó sus heridas.

Regresó a Irlanda cuando el Sabbat conquistó Dublín, dispuesto a participar en la reconquista del dominio. Sin embargo, no llegó a tiempo para salvar a su sire de la destrucción. Cuando estuvo en la ciudad, de alguna forma sintió nostalgia del pasado y decidió quedarse por un tiempo. La Príncipe Walsh

lo aceptó en la ciudad y Christopher apoyó el regreso del Príncipe O'Connor cuando se descubrieron los crímenes de su predecesora. No quedaban muchos Vástagos que lo recordaran, pero su pasado como patriota irlandés le permitió ganarse algo de respeto, especialmente entre quienes desconfiaban de su linaje Ventrue.

Recientemente el Príncipe O'Connor le ofreció un puesto en la Primogenitura, y Christopher aceptó. En los años desde que llegó a comenzado a extender su influencia en el cuerpo policial, y en secreto también ha apoyado varias iniciativas del movimiento LGTB. No obstante, es un individuo formal y guarda su lealtad para la Camarilla, rechazando lo que considera el desorden de los Anarquistas. En cierto sentido, los jóvenes Vástagos radicales le recuerdan a quienes lo expulsaron del IRA, así que guarda cierto recelo instintivo hacia sus ideales y proclamas.

Christopher es un hombre mediada la veintena, pero parece algo mayor, debido a la experiencia en la guerra. Es alto, robusto, con cabello ondulado y castaño claro, y ojos castaños y claros. Viste de forma conservadora, comportándose de forma correcta y educada, mostrándose atento a lo que le rodea. Sin embargo, no le gustan las injusticias ni quienes abusan de su autoridad. A veces, cuando se encuentra relajado, hay quienes han conseguido ver una sonrisa sincera en su rostro, y quizás cierta añoranza.

Generación: 9ª

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

Humanidad: 6

Nota: Christopher sólo se alimenta de jóvenes universitarios, recordando la que considera la mejor etapa de su vida.

## SECRETOS

-La ciudad de Dublín era el lugar de descanso de un antiguo y torturado Matusalén del clan Malkavian, conocido simplemente con el nombre de "Malcolm", y cuyos descendientes a menudo sentían sus cambios de humor en el límite de su consciencia. Uno de sus chiquillos, el primer Primogénito "Malcolm" de Connacht, encontró su lugar de descanso y tomó medidas para mantenerlo dormido y proteger su letargo. Sin embargo, en ocasiones, como en los dos ataques del Sabbat contra Dublín, el anciano despertó, sembrando el caos y destruyendo a todos los vampiros que podía encontrar.

-Ophelia Walsh, del clan Tremere, consiguió descubrir el secreto de los Malkavian y lo utilizó en su beneficio. Provocó el ataque del Sabbat contra Dublín en 1999 para deshacerse de sus competidores, y evacuó la capilla de la ciudad mientras sus rivales y los Cainitas del Sabbat caían ante el despertar del Matusalén.

-Actualmente el anciano ha desaparecido, posiblemente afectado por la Llamada, aunque es posible que siga transmitiendo órdenes a sus descendientes. En estos momentos, todos los Malkavian que descienden del antiguo han desarrollado una personalidad común llamada "Malcolm", una voz que les habla en su interior, y que a menudo les lleva a acudir unos en ayuda de otros y hacer un frente unido contra sus enemigos.

-El descontento de los Anarquistas de Connacht está siendo canalizado por Ophelia Walsh, quien los está animando a actuar contra el gobierno del Príncipe O'Connor. Con el tiempo y ayudada por el Culto de la Madre Oscura, Ophelia está planeando recuperar Dublín. Sin embargo, no es la única que tiene intereses. Varios Nosferatu están ayudando a los Anarquistas con la idea de derrocar al Príncipe de Connacht.

**Sugerencias de aventuras:** El Primogénito Gary Evans descubre el pasado de Christopher O'Brien y comienza un plan para seducirlo y Vincularlo por Sangre. Comienza con sutileza, y poco a poco utiliza al Ventrue para fomentar sus propios intereses. Otro Vástago del clan Ventrue, quizá uno de los personajes, descubre las intenciones del Primogénito Toreador y busca ayuda para conseguir que su antiguo comprenda que está siendo manipulado. Quizás Christopher se encuentre demasiado obnubilado, o tal vez se enfurezca y comience un enfrentamiento entre Toreador y Ventrue que podría desestabilizar el Feudo de Connacht.

-Un vampiro del clan Gangrel visita Dublín. Es un agente de Ophelia Walsh y busca extender la influencia del Culto de Lilith en la ciudad, buscando primero adeptos entre los mortales y posteriormente conversos entre otros Vástagos. Aunque los Bahari resultan preocupantes, éste sólo es el primero de sus pasos para tomar la ciudad. Los personajes pueden interferir en sus planes, o ayudarles, en función de sus sensibilidades.

-El Príncipe Donal O'Connor busca nuevos apoyos para mantener la integridad del Feudo, y recluta a varios Vástagos, entre ellos los personajes, para que actúen como sus embajadores en varios dominios menores como Cork o Gallway. Sin embargo, uno de los embajadores es atacado, y son varios los responsables posibles: Vástagos del Ulster, el Culto de Lilith o el Culto de Mithras. ¿Podrán los personajes descubrir a los culpables y conjurar las amenazas contra el Feudo de Connacht?

## EL FEUDO DEL ULSTER

### PRESENTACIÓN

El Feudo del Ulster abarca todo el territorio de Irlanda del Norte, aunque en tiempos antiguos sus fronteras eran más difusas. En cierto sentido, se convirtió en un territorio de refugiados, primero para los vampiros que perdían ante la llegada de las sucesivas oleadas de invasores y posteriormente para los Vástagos anglonormandos y protestantes, rechazados y expulsados de otros dominios por los Vástagos irlandeses. Las antiguas rencillas se entremezclaron con otras más recientes.

De esta manera, los Vástagos del Ulster reflejan los conflictos que han afectado a la región, y de los que el conflicto entre católicos y protestantes sólo ha sido el más reciente. La violencia sectaria ha servido como pantalla para otros conflictos sobrenaturales, e incluso los manipuladores más expertos se han visto arrastrados por enemistades que poco o nada tenían que ver con ellos.

Recientemente parece que la Estirpe del Ulster ha encontrado algo parecido a la paz, o mas bien, una tregua. Los supervivientes se alzan y preparan las armas en las Noches Finales, escribiendo una nueva batalla en una Yihad con raíces en las leyendas. Aunque como en el Feudo de Connacht los Vástagos del Ulster se enfrentan a una reconstrucción, los enfrentamientos internos por el poder parece que no cesan...

### TEMA Y AMBIENTE

**Tema:** Nombres falsos. Pocas cosas son lo que parecen entre los Vástagos del Ulster, y muchos de ellos adoptan nombres falsos o reclaman un falso legado a la hora de justificar sus acciones. En este juego de identidades el nombre de otros se utiliza para derramar sangre, o para engañar a los incautos. Aunque las facciones parezcan consolidadas, el doble juego y los manipuladores ocultos están al orden del día. Las sonrisas amistosas se convierten de un momento a otro en puñales por la espalda.

**Ambiente:** El conflicto entre católicos y protestantes en Irlanda del Norte ha causado un eco internacional y se ha extendido a la cultura popular. Barrios divididos, murales patrióticos, desconfianza y sectarismo han estado presentes durante décadas, incluso siglos, entre la población norirlandesa. Aunque los acuerdos de Viernes Santo han dado una oportunidad a la paz, las viejas tensiones siguen soterradas, quizás esperando un motivo para estallar.

### TRASFONDO HISTÓRICO

El territorio del Ulster ha estado ocupado al menos desde la Edad de Hierro. Varios fuertes y pueblos se extendían por el territorio y vampiros de diversos clanes se enfrentaban por el dominio de las tribus locales. Un antiguo del clan Nosferatu, conocido simplemente como Miles (el soldado), llegó en algún momento antes de Cristo y creó una prole para enfrentarse a otros Cainitas, que lo habían rechazado de los dominios del sur. Al contrario que otros linajes, los Nosferatu no fueron aceptados en el orden prerromano, ganándose la reputación de adorar a dioses malignos y practicar el canibalismo. Por su parte, los Nosferatu procuraban permanecer apartados de los demás clanes, pero reaccionaban ferozmente si se veían acorralados. Miles instaló su refugio en un pequeño pueblo en la confluencia de los ríos Lagan y Farset. Durante el siglo VII se había construido un asentamiento fortificado, que recibía el nombre de Belfast.

En el año 1177, durante la invasión normanda de Irlanda, John de Courcy consiguió tierras al este del Ulster, incluyendo Belfast. John ordenó la construcción del castillo de Belfast y el castillo de Carrickfergus. Su hermano menor Robert fue Abrazado por un antiguo Ventrue. Sin embargo, no se declaró Príncipe, sino que reconoció el dominio del antiguo Miles y los Nosferatu, a cambio de su protección y buena voluntad. Los demás clanes, incluyendo otros Ventrue, que desconocían el pacto, se mostraron intrigados. Sin embargo, Robert de Courcy pudo establecerse en Irlanda sin la amenaza que sufrían otros Cainitas normandos.

Más atrevida fue Eileen, una Cainita irlandesa del clan Brujah, que se proclamó Baronesa del Ulster. Para consolidar su dominio pagó tributo al Príncipe Mithras de Londres, entrando en conflicto con los Nosferatu. Eileen creó una prole en el Ulster, y reclutó mercenarios del clan Gangrel. A Miles no le gustó nada esa interferencia en su territorio, pero poco tiempo después caía en letargo.

Durante la Edad Oscura, la Baronesa Eileen y sus partidarios Brujah y Gangrel se enfrentaron a Robert de Courcy y sus partidarios Nosferatu y Ventrue. Las intrigas y batallas se recrudecieron hasta el despertar del anciano Miles en el siglo XIII. Miles apareció una noche conocida como La Noche de la Luna Nueva, y cayó sobre Eileen y sus partidarios, proclamándose Príncipe del Ulster. Gobernó con puño de hierro y ningún otro Cainita se atrevió a enfrentarse a su dominio hasta que Dermot, del clan Brujah, decidió vengar la muerte de la Baronesa Eileen y decapitó a Miles, planeando unificar todos los dominios de Irlanda bajo su autoridad. Sin embargo, poco tiempo después Dermot caía en un enfrentamiento con

Magda, una anciana Lhiannan. Los Cainitas del Ulster, dirigidos por Milesius, un chiquillo de Miles, aprovecharon para rebelarse contra los Brujah y el dominio cayó en el caos.

En el año 1315 Edward Bruce, hermano del rey de Escocia, desembarcó en el Ulster y tomó Belfast, algunos clanes y nobles le juraron fidelidad y lo reconocieron como rey de Irlanda, pero sus ambiciones fueron detenidas con su derrota y muerte en la Batalla de Faughart en 1318. El castillo de Belfast, que había sido destruido, fue reconstruido.

El dominio del Ulster se convirtió en un campo de batalla durante las Guerras Anarquistas. En general, los Brujah y Gangrel del sur de Irlanda se enfrentaban a los Nosferatu y Ventrue del norte. Durante esta época Milesius y Robert de Courcy lideraron a los Cainitas del dominio, y ambos cooperaron sin llegar a proclamarse Príncipes. Los Cainitas del Ulster se encontraban a la defensiva, y a medida que pasaba el tiempo recibieron a varios vampiros de origen anglonormando que habían sido expulsados de otros dominios irlandeses por los Anarquistas. Entre ellos se encontraba un antiguo Malkavian llamado Malcolm Fitzgerald, que había sido expulsado de Dublín.

Finalmente, durante el siglo XV, Milesius tomó la iniciativa y contactó con la Camarilla. El apoyo de la secta permitió a los Vástagos del Ulster conseguir aislar a sus adversarios y rechazar sus ataques. En el año 1485, Malcolm por los Malkavian, Milesius por los Nosferatu y Robert de Courcy por los Ventrue realizaron un pacto por el que proclamaban a Gearóid O'Shae, un ancilla Ventrue que no era del linaje de Courcy, como Príncipe del Feudo del Ulster.

El castillo de Belfast fue destruido y reconstruido en varias ocasiones durante el siglo XVI, debido a los sucesivos conflictos. Hasta el siglo XVI la mayor parte de las tierras de los alrededores en manos del clan irlandés de los O'Neill, pero la corona de Inglaterra, en manos de la dinastía Tudor, tomó medidas para ejercer su poder sobre el territorio. En el año 1573, Walter Devereux, conde de Essex, emprendió una expedición para pacificar la zona, ejecutando a varios líderes locales. Sin embargo, los irlandeses del Ulster se rebelaron en 1597, devastando la zona.

A pesar de los conflictos de la conquista de los Tudor, los Vástagos del Ulster permanecieron unidos entre ellos. Utilizaron a las guarniciones inglesas para atacar a sus enemigos, y debilitaban sus apoyos. Los Nosferatu, especialmente, realizaban sabotajes y asesinatos, pero la rebelión de 1597 escapó por completo a sus previsiones, y varios Vástagos del Ulster fueron destruidos en los disturbios. El Príncipe Gearóid y los Ventrue estrecharon sus vínculos con Inglaterra, pero preferían no depender de la ayuda de Mithras. Robert de Courcy y Eginardo, un antiguo Ventrue, actuaban como consejeros y diplomáticos, buscando atraer nuevos apoyos contra el Feudo de Connacht, que durante esta época se consolidó como el principal rival de la Estirpe para alcanzar la hegemonía en Irlanda. Sin embargo, a pesar de su población de Vástagos, Belfast seguía siendo una población reducida, formada principalmente por ingleses, escoceses y maneses. La cercana Carrickfergus tenía una población mayor.

Durante el siglo XVII el Príncipe Geároid utilizó sus apoyos para incrementar la población de su dominio, al mismo tiempo que apoyaba la llegada de colonos protestantes. La ciudad recibió una corporación y privilegios, pudiendo enviar representantes al parlamento. En 1640 Belfast adquirió los monopolios comerciales de Carrickfergus, desviando el comercio y la llegada de colonos. Muchos de los recién llegados eran protestantes.

La Estirpe de Belfast era reducida, pero contaba con muchos apoyos en las tierras de los alrededores. El Príncipe Gearóid también supo canalizar a los descontentos hacia el Príncipe Séamas de Dublín, buscando provocar una reacción que permitiera denunciarlo a la Camarilla. Entre los colonos protestantes llegaron varios Vástagos del clan Ventrue, pero también varios representantes de la familia Dunsirn, vinculada al Clan de la Muerte. En principio su presencia pasaría desapercibida durante décadas. Oficialmente, la familia no haría conocida su presencia hasta el siglo XVIII.

Durante la guerra civil inglesa, los católicos del Ulster aprovecharon el conflicto para rebelarse en 1641. Los rebeldes tuvieron un éxito rápido para la rebelión rápidamente degeneró en una confusión y masacres contra los protestantes. Estos actos fueron vengados por británicos y escoceses. Miles de colonos británicos fueron expulsados de sus casas o asesinados. Sólo Lisburn, Derry, Enniskill y Belfast resistieron a los rebeldes. El parlamento escocés envió ayuda al Ulster para acabar con la rebelión, y muchos de estos soldados se asentaron en Belfast.

La rebelión de 1641 fue bien aprovechada por el Príncipe Séamas de Dublín para acabar con sus rivales, y el Príncipe Gearóid del Ulster apenas consiguió escapar de un ataque contra su refugio. Sin embargo, era la ocasión que aguardaba. Envío cartas y evidencias al Justicar Severus, del clan Ventrue, y gracias a sus diplomáticos (entre los que se encontraba su sire Robert y el cronista Eginardo), consiguió atraer al Justicar a su favor. Séamas fue depuesto, y Dublín quedó bajo la ley de la Camarilla, hasta que se nombró a Elizabeth Bendish, del clan Toreador, como Príncipe.

Milesius y el Príncipe Geároid enviaron a sus propios agentes para establecer su dominio sobre la ciudad de Dublín. Sin embargo, de los antiguos de Belfast, sólo el antiguo Malcolm se trasladó a la ciudad. El Príncipe Geároid se sentía más seguro en Belfast, y hasta cierto punto se sentía ligado al

mismo. No obstante, esperaba que con el tiempo conseguiría convertir a su ciudad en la capital de Irlanda. Con un gobernante débil en Dublín, y con los antiguos de la Estirpe en su favor, podía dedicarse a engrandecer el Ulster.

El Príncipe Geároid aprovechó las medidas británicas para pacificar la isla y establecer la supremacía de los protestantes en su favor. Los clanes Nosferatu y Ventrue lo respaldaban, y aunque había algunos Vástagos católicos en su dominio, no mostraron un descontento excesivo, o preferían trasladarse a otros dominios más hospitalarios.

Durante la guerra entre Guillermo de Orange y Jacobo II de Inglaterra, Belfast cambió de manos en dos ocasiones. El ejército católico de Jacobo II tomó la ciudad en 1689 sin lucha, pero ese mismo año el ejército protestante de Guillermo de Orange obligó a las fuerzas de Jacobo a retirarse de la mayor parte del Ulster. Muchos soldados contrajeron la disentería, y Belfast se convirtió en un gran hospital, en el que murieron más de 3.500 enfermos. Varios Vástagos, especialmente los Nosferatu, se alimentaron de los moribundos.

Guillermo de Orange llegó al Ulster en 1690, y derrotó decisivamente a Jacobo II en la Batalla de Boyne, con el apoyo de los protestantes del Ulster. Sin embargo, en Irlanda la guerra continuaría un año más. Tras la guerra se implantaron leyes penales duras para someter a los católicos irlandeses, y que permitieron el ascenso social de los protestantes.

El siglo XVIII fue un gran período de prosperidad para Belfast, como ciudad comercial, aunque los campesinos del Ulster sufrieron elevados impuestos y desahucios de sus tierras, además de los periódicos efectos de sequías y heladas.

Sin embargo, para el Príncipe Gearóid no era suficiente. Ambicionaba convertirse en Príncipe de toda Irlanda, y en verdad su influencia se extendía sobre toda la isla, pero los Vástagos de Dublín se resistían a aceptar su autoridad. Ni siquiera sus aliados tradicionales, los antiguos Nosferatu y Ventrue, se mostraban dispuestos a aceptar sus planes, temiendo que tanto poder en manos de un solo Vástago terminara eclipsando el suyo.

Antes de que estallara un enfrentamiento interno, el regreso de los Anarquistas distrajo la atención de Gearóid. El Príncipe Séamas de Dublín había huido a Escocia, y ahora, como James el Rojo, fomentaba la inestabilidad entre los Vástagos más jóvenes, y muy especialmente entre los católicos, que al igual que sus contrapartidas mortales sufrían la opresión de los protestantes. Hacia 1740 algunos Anarquistas Brujah y Gangrel participaron en varias revueltas campesinas provocadas por los problemas de subsistencia, y aunque fueron fácilmente rechazados, poco a poco comenzaron a convertirse en un problema real.

En 1789 el “Belfast Telegraph” publicó una editorial elogiando la Revolución Francesa y sus ideales, y un año después comenzaron a formarse grupos políticos que apoyaban a los revolucionarios, y que pedía una revolución similar en Irlanda. Se formó la Sociedad de los Irlandeses Unidos que pedían la independencia y el fin de la discriminación religiosa. Sin embargo, con el comienzo del Terror en Francia, la sociedad se dividió entre quienes condenaban la violencia y seguían apoyando la Revolución. El gobierno británico, temiendo una insurrección, proclamó la ley marcial y comenzó a desarmar los pueblos del Ulster. Muchos Irlandeses Unidos fueron arrestados. Las duras medidas del general Ralph Abercromby terminaron provocando la temida rebelión en 1798, que fue rápidamente aplastada.

El Príncipe Gearóid del Ulster veía la mano de sus enemigos en las actividades de los revolucionarios, y en gran parte así era. Como había hecho en el pasado, apoyó varias medidas de represión. Sin embargo, James el Rojo simplemente utilizó los disturbios y la rebelión para distraer al Príncipe. En 1798 reunió a su prole y lanzó un ataque directamente contra el Gearóid, destruyéndolo en una reunión con sus partidarios. Milesius y los Nosferatu también fueron engañados por Thomas Chapman, un chiquillo de James el Rojo, que se sacrificó para distraer su atención mientras su sire y sus hermanos destruían al Príncipe.

Sin embargo, a pesar del golpe de efecto, James el Rojo no consiguió unificar a los Vástagos de Irlanda bajo su estandarte, como era su propósito, y durante los años siguientes se libraron una serie de batallas encarnizadas entre la Estirpe irlandesa. James el Rojo fue destruido en Dublín, y varios de sus chiquillos, que habían permanecido en el Ulster, fueron cazados uno tras otro, con la ayuda de Vástagos llegados de Londres. En 1800 Caitlin O'Shae, la chiquilla más antigua del Príncipe Gearóid, fue proclamada Príncipe del Ulster con el apoyo de Milesius.

El nombramiento de la Príncipe Caitlin ocasionó cierta división entre la Estirpe del Ulster, especialmente entre los Ventrue. Muchos veían que el antiguo Milesius era el verdadero poder tras el trono. Por otra parte, el Primogénito Robert de Courcy, que había resultado herido durante la guerra contra los Anarquistas, se había hundido en el letargo. Los Sangre Azules del Ulster se encontraban en una posición de debilidad, pero al mismo tiempo no estaban dispuestos a recibir la “ayuda” y tutela de los Ventrue de Londres.

La rebelión irlandesa supuso la reorganización de Gran Bretaña e Irlanda en el Reino Unido. El parlamento irlandés fue abolido, y sus representantes enviados al parlamento británico. Por su parte, los protestantes, aunque desconfiaban al principio, terminaron apoyando la unión, que les beneficiaba económicamente. Durante el siglo XIX Belfast se convirtió en la principal ciudad industrial de Irlanda, produciendo lino, maquinaria pesada, tabaco e industria naval, protagonizada por la compañía Harland y Wolff, una de las mayores empresas de ingeniería naval del mundo. Emigrantes de Irlanda, Escocia e Inglaterra acudieron al Ulster, lo que ocasionó ciertos estallidos de violencia entre católicos y protestantes.

Durante el siglo XIX Milesius y Caitlin O'Shae gobernaron conjuntamente Belfast. La Príncipe era consciente de que el apoyo de su compañero era necesario para mantenerse en el poder, no sólo ante la rivalidad del Feudo de Connacth, dirigido por la Príncipe Elizabeth Bendish, del clan Toreador, sino ante la presión de los Ventrue londinenses. El Primogénito Robert de Courcy despertó hacia el año 1820, pero no desaprobó los actos de su descendiente, dedicándose a sus negocios pero interfiriendo poco en el gobierno del Ulster. De hecho, mediante la adquisición de terrenos por toda Irlanda contribuyó al apoyo de sus compañeros irlandeses.

En este período, la familia Dunsirn también realizó negocios con la Estirpe de Dublín. Los Vástagos de la Camarilla y los banqueros escoceses llegaron a acuerdos para no estorbarse en sus inversiones, y a cambio los Dunsirn se comprometieron a que ninguna otra facción interfiriera. La familia en especial, concentró sus inversiones en la industria naval. Annabella Dunsirn era la solícita matriarca, y se convirtió en una presencia asidua en los salones de la Príncipe del Ulster.

Durante la Gran Hambruna de 1845 muchos campesinos emigraron a Belfast, donde los hospitales de la ciudad estaban a rebosar y los periódicos protestaban contra el gobierno británico por no ser capaz de ayudar al pueblo que moría en las calles. A pesar de la hambruna y una epidemia de cólera la ciudad continuaba su crecimiento, ampliando los canales del puerto y recibiendo en 1849 la visita de la reina Victoria. La tierra extraída de los canales fue utilizada para construir una isla artificial, la Isla de la Reina, cerca del este de la ciudad.

La Príncipe Caitlin O'Shae estableció varios acuerdos con los Ventrue de Londres, que favorecieron las inversiones en la ciudad. Por su parte, Milesius y los Nosferatu supervisaron las obras arquitectónicas, construyendo varios refugios para su clan. Las Ratas de Cloaca no veían con buenos ojos los acuerdos con Londres, previendo con razón que terminarían endeudando el Feudo y recibiendo interferencias de los Vástagos británicos. Por otra parte, durante este período, varios Brujah y Gangrel se establecieron en la periferia de Belfast, pero los Nosferatu a menudo los hacían desaparecer, temiendo un brote de Anarquistas.

Belfast se estaba convirtiendo en un gran puerto comercial, superando a Dublín en tamaño y valor económico. Sin embargo, la prosperidad se veía enturbiada por los periódicos enfrentamientos entre católicos y protestantes, que con demasiada frecuencia degeneraban en heridos y destrozos. Los disturbios fueron especialmente intensos en 1857 y 1864. Los conflictos comenzaron a ir más allá de las diferencias religiosas, entre los católicos, que deseaban más autonomía para Irlanda, y los protestantes, que defendían el Reino Unido y se negaban a la creación de un parlamento irlandés.

Con la expansión de la ciudad, la Príncipe Caitlin buscó nuevos apoyos, alcanzando un acuerdo con el clan Tremere, permitiendo el establecimiento de una capilla en Belfast en 1868. Se nombró Primogénito y Regente del Ulster al Dr. Arthur Mortimer, un médico y cirujano, que pronto se integró con el resto de la Estirpe.

Belfast recibió reconocimiento oficial como ciudad en 1888. En esta época era la ciudad más grande de Irlanda, y el tercer puerto más importante del Reino Unido (después de Londres y Liverpool). A principios del siglo XX en la ciudad se encontraba la mayor fábrica de tabaco del mundo, industrias de té, abanicos y otros productos. El 75 % de la población era protestante y se oponía a la autonomía. Sin embargo, el 75 % del conjunto de la población irlandesa era católica y apoyaba el restablecimiento de un parlamento irlandés. Los unionistas protestantes celebraban a menudo desfiles y manifestaciones para mostrar su fuerza y hacer frente a las manifestaciones de los católicos. Muchos veían en la autonomía irlandesa una guerra contra los protestantes. Las tensiones y conflictos se incrementaron, formándose milicias. La guerra civil parecía inminente.

A medida que el dominio de Belfast incrementaba su tamaño y poder, los Vástagos del Ulster presionaban a sus rivales, tratando de alcanzar la Hegemonía sobre toda Irlanda. Sin embargo, su labor se veía entorpecida con la creciente interferencia del Príncipe Mithras de Londres, cuyos embajadores sugerían que una unidad de la Estirpe similar a la del Reino Unido sería ventajosa para todos. Se descubrieron varias intrigas de los Vástagos londinenses para derrocar a la Príncipe del Ulster, pero sus partidarios, especialmente los Primogénitos Nosferatu y Ventrue, le mantuvieron su apoyo.

En 1915 la Príncipe Caitlin celebró una reunión de los antiguos del Ulster, en un evento social. A pesar de la vigilancia de los Nosferatu, la reunión fue interrumpida por un atentado con bomba. Varios de

los presentes fueron destruidos, entre ellos la propia Príncipe y el embajador de Londres, Thomas Lynch. El Primogénito Milesius resultó herido y cayó en letargo poco después.

El Príncipe Mithras de Londres aprovechó la debilidad del Ulster para enviar a Garreth Blythe, del clan Ventrue, que fue proclamado Príncipe del dominio, respaldado por varios Vástagos ingleses. El Primogénito Ventrue, Robert de Courcy, no asistió a su nombramiento. Un tiempo después apareció el antiguo Milesius, quien proclamó que el asesinato de la Príncipe Caitlin era obra de agentes de Mithras y ordenó la retirada de todos los Vástagos ingleses que hubieran llegado después de 1915. Siguieron varios meses de enfrentamiento entre la Estirpe del Ulster, dividida entre los partidarios de Milesius, y los del Príncipe Garreth. El Primogénito Robert de Courcy terminó apoyando a Milesius, afirmando que prefería a un Nosferatu libre al mando del Ulster que un lacayo inglés, aunque fuera de su propio clan. Las guerras entre la Estirpe se recrudecieron cuando se descubrió que el Sabbat se encontraba tras los atentados contra los Príncipes de Irlanda, y la guerra se intensificó reflejando los conflictos entre los mortales.

Para evitar la guerra civil entre católicos y protestantes se intentó dividir Irlanda en dos zonas con dos gobiernos distintos. Las conversaciones para encontrar una conciliación fracasaron, mientras ambos bandos se armaban. Irónicamente la economía seguía prosperando. El Alzamiento de Pascua en Dublín en 1916 marcó el estallido del conflicto irlandés. En 1918 los separatistas irlandeses ganaron la mayoría de escaños en Irlanda, aunque no en el Ulster, donde los unionistas mantenían su mayoría. El resultado fue la división de la isla, con parlamentos separados, y con la mayoría protestante del norte consolidando su poder, creándose en 1920 la provincia de Irlanda del Norte dentro del Reino Unido. James Craig se convirtió en Primer Ministro del territorio. Sin embargo, los ataques de los separatistas irlandeses continuarían durante los años siguientes.

Los Vástagos de Irlanda consiguieron una breve unidad en la guerra contra el Sabbat. El Príncipe Mithras se apartó de un conflicto en el que consideraba que no habría grandes ganancias. Abandonado a su suerte, el Príncipe Garreth fue derrocado en 1919 y Milesius tomó el poder, apoyado por Nosferatu y Ventrue. Sin embargo, una vez derrotados los Cainitas, no tardó en reanudar su antigua rivalidad con el Feudo de Connacht, provocando al nuevo Príncipe Donal O'Connor de Dublín, y utilizando su poder para purgar o expulsar a varios Vástagos Brujah y Gangrel del Ulster, partidarios de los separatistas irlandeses.

Los primeros años de Irlanda del Norte estuvieron marcados por la violencia sectaria. Católicos y protestantes se enfrentaron en las calles de Belfast y otras ciudades. Los paramilitares protestantes y el IRA realizaron varios atentados. Se produjeron cientos de asesinatos, incendios y represalias al azar. El rey Jorge V visitó la ciudad en 1921 contra la opinión de sus consejeros, tratando de poner fin a las luchas, pero las treguas y llamadas a la paz resultaron inefectivas. Sólo el estallido de la guerra civil irlandesa en el sur desvió la atención del IRA y la paz, no exenta de tensiones, regresó a Irlanda del Norte. El nuevo parlamento, dominado por los protestantes, tomó una serie de medidas para reducir la influencia de los católicos. La crisis económica de 1929 también se hizo notar sobre el territorio, generando grandes bolsas de pobreza.

Durante la Segunda Guerra Mundial Belfast fue bombardeada por los alemanes. En 1941 los bombarderos de la Luftwaffe atacaron la ciudad, causando graves daños materiales y humanos. Más de 100.000 personas quedaron sin hogar y su industria resultó gravemente afectada.

El gobierno del Príncipe Milesius fue una época de hierro para la Estirpe de Belfast. La población de Vástagos de la ciudad prácticamente se encontraba reducida a los clanes Malkavian, Nosferatu, Tremere y Ventrue. Los Brujah del Ulster resultaron especialmente afectados, recibiendo acusaciones de Anarquismo, y siendo obligados a huir. Los insultos y ofensas al Príncipe de Dublín eran habituales.

Hacia 1960, especialmente con el comienzo de nuevos conflictos en el Ulster, Milesius mostró más flexibilidad. Sorprendió a todos al renunciar al trono de Belfast en 1970, abdicando en James Valentine, un Ventrue que curiosamente no pertenecía al linaje de los DeCourcy. Pronto quedó claro que era un simple portavoz del consejo de la Primogenitura. Durante esta época el Primogénito Ventrue Robert DeCourcy comenzó a ausentarse con más frecuencia, dejando la gestión de sus intereses en manos de sus descendientes.

Las tensiones y resentimientos entre católicos y protestantes resurgieron ante la discriminación de la población católica y la violencia estalló de nuevo en 1969. El IRA se reformó y lanzó una campaña de atentados en Irlanda del Norte. En respuesta se formaron grupos paramilitares protestantes, y las bombas, los asesinatos y la violencia callejera se convirtieron en un elemento de la vida cotidiana. El ejército británico fue movilizadado en el territorio, y el parlamento norirlandés fue disuelto en 1973. La violencia política y la crisis devastaron la economía durante la década de 1980.

La ciudad quedó dividida entre católicos y protestantes, con barrios aislados o en estado de asedio ante el enfrentamiento de sus vecinos. Hubo familias que tuvieron que trasladarse a la fuerza o amedrentadas por el clima de la vecindad. Poco a poco las poblaciones de un bando y de otro comenzaron a igualarse, debido al crecimiento demográfico de los católicos y la migración de los protestantes. Unas

1.500 personas murieron en los sucesivos atentados hasta los Acuerdos de Viernes Santo en 1998 que condujeron a la paz.

En general los Vástagos de Belfast procuraron permanecer alejados de los conflictos, aunque inevitablemente algunos vieron perjudicados sus intereses. La gran mayoría de la Estirpe de la ciudad era protestante o permanecía ajena a los conflictos de religión. Los Nosferatu aprovecharon la clandestinidad para crear un auténtico laberinto que les permitía moverse entre los barrios. Para los Vástagos que visitaban Belfast, la ciudad parecía una prisión amurallada, en la que todos sus movimientos eran supervisados.

Y entonces en 1993 el Sabbat atacó. Nadie sabe cómo consiguió atravesar las defensas y la vigilancia de los Vástagos de Belfast, pero el Príncipe James Valentine fue asesinado, junto con gran parte de su corte. Milesius desapareció, y la Estirpe del Ulster quedó dividida y conmocionada. Los supervivientes trataban de permanecer ocultos, y durante meses no se atrevían a relacionarse con otros. La noticia de que el líder del Sabbat, Rafael Molinero, había sido asesinado, proporcionó cierto alivio, y poco a poco la Estirpe del Ulster comenzó a reconstruirse.

## POLÍTICA ACTUAL

La ciudad de Belfast ha vuelto a desarrollarse desde los Acuerdos de Viernes Santo, comenzando una regeneración. Sin embargo, la segregación religiosa ha continuado, con ocasionales disturbios callejeros y el aislamiento de las comunidades.

Entre la Estirpe de Belfast también se ha producido un aislamiento. El Príncipe Malcolm, del clan Malkavian, es lo más parecido a una autoridad reconocida, y los demás clanes de la Camarilla lo han aceptado. Sin embargo, entre los Ventrue, tradicionales aliados de los Nosferatu, se ha producido un cambio al haberse unido su Primogénito al Culto de Mithras, que parece haberse asentado en la ciudad.

Por otra parte, la familia Dunsirn, que durante mucho tiempo ha permanecido neutral en la política del Ulster, mantiene un interés renovado en el dominio. Varios vampiros del clan de la Muerte han comenzado a tomar posiciones en los dominios menores y muchos temen que planeen tomar el control completo de toda Irlanda del Norte.

## LOS CLANES

### GANGREL

Habitualmente los Animales del Ulster han sido considerados Anarquistas, pero al contrario que los Brujah, no sufrieron una vigilancia tan intensa ni presión, en gran parte porque no formaban parte importante del gobierno del Feudo de Connacht. Aún así, los elementos más “problemáticos” a menudo eran invitados a dejar el dominio, o tendían a sufrir accidentes. Muchos abandonaron las ciudades, instalándose en las pequeñas poblaciones del Ulster, manteniendo un perfil discreto y participando lo mínimo posible en cuestiones políticas.

Tras los últimos sucesos en el dominio del Ulster, la mayoría de los Gangrel creen haber tomado la decisión correcta, ya que apenas fueron afectados por el ataque sobre Belfast, y mantener su independencia y sobrevivir constituyen los principales intereses del clan. Tomando ejemplo de otros linajes, constituyen una familia unida, aunque informal, y están dispuestos a ayudarse o socorrerse si la ocasión lo requiere.

### George Doherty

George nació en 1891 en Londonderry, en una familia católica de clase baja. Desde que era pequeño conoció el ambiente de las pandillas callejeras, que realizaban pequeños hurtos para sobrevivir. Su padre alternaba los trabajos legales con el contrabando, pero la cuestión siempre era llevar dinero a casa.

Cuando tenía catorce años, el hermano gemelo de George, al que idolatraba, murió, así que “George” se quitó sus ropas de niña y tomó las de su hermano, adoptando su identidad y su posición entre las pandillas de las calles de Londonderry. De alguna forma, siendo tratado como un chico, se sentía completo conectado con su hermano. Pocos descubrieron la diferencia, y si lo hicieron, miraron hacia otro lado.

Con el comienzo de los disturbios entre católicos y protestantes, la banda de George contactó con el IRA, ayudando a los separatistas irlandeses a trasladar armas y personas, así como advertirles de las redadas de la policía. Desgraciadamente, a medida que se recrudecían los disturbios, George y los suyos resultaron cada vez más presionados. Durante un tiroteo en el que murieron varios de sus compañeros, se vio obligado a huir.

Consiguió salir de Londonderry y pensó en refugiarse en una granja, pero durante la noche se perdió en los páramos y terminó en una ciénaga. Algo vivía allí, algo viejo y húmedo, que lo aferró en la oscuridad y le dio su sangre.

Tras varias noches sobreviviendo de las criaturas del páramo y refugiándose bajo el barro, George conoció a su sire, que le enseñó las costumbres de los Vástagos. Tras acompañarle durante un tiempo, regresó a Londonderry, donde convirtió a varios de sus compañeros supervivientes en ghouls. Una nueva banda se había formado en las calles de la ciudad.

Desde entonces George ha llevado su propia guerra entre la Estirpe. Ha trabajado como mercenario para varios clanes, sin mostrar lealtad a las sectas, respetando las leyes de la Mascarada cuando le conviene, aunque siente simpatías Anarquistas.

Durante los conflictos entre los católicos y protestantes George actuó discretamente a favor de los católicos, ayudando a varios miembros del IRA, y procurando no llamar demasiado la atención, especialmente después de recibir el aviso de una explosión que destruyó uno de sus refugios y a uno de sus chiquillos.

Durante las últimas décadas, George ha mantenido el contacto con su sire y varios miembros de su clan, que viven dispersos por las ciudades de Irlanda del Norte, aunque Belfast es su principal campo de operaciones. Debido a sus vínculos con el tráfico clandestino, es bastante conocido entre los demás clanes, pero aún así no resulta demasiado simpático. Sólo mantiene cierta lealtad hacia sus compañeros de linaje, aunque sólo sea porque los ha ayudado y ha sido ayudado por ellos en varias ocasiones.

George es un hombre bajo y fibrado de unos treinta años, de cabello negro y grandes ojos azules, con rasgos andróginos. Su piel es muy pálida y muestra ciertos rasgos felinos. Normalmente se muestra callado e imperturbable con cierto aire cínico, especialmente cuando se trata de negocios. Le gustan las personas pragmáticas, pero también respeta la honestidad sincera. A la hora de vestir prefiere largos abrigos y colores oscuros.

Generación: 9ª

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

Humanidad: 5

## HÉCATA

La familia Dunsirn comenzó a adquirir propiedades en Irlanda durante el siglo XVIII, introduciendo la influencia del Clan de la Muerte en la isla. Aunque hubo varias discusiones internas que pasaron desapercibidas para la Estirpe, finalmente Annabella Dunsirn asumió el liderazgo de la familia, y tras recibir el Abrazo, se presentó ante el resto de la Estirpe a principios del siglo XIX, estableciendo una amistad personal con la Príncipe Caitlin O'Shae.

Los Dunsirn se beneficiaron del desarrollo de Belfast y su conversión en uno de los principales astilleros y puertos del mundo. En general, los Vástagos de la familia mantuvieron su neutralidad de la política de la Camarilla, pero en ocasiones establecieron pactos comerciales para no interferir en sus asuntos o emprendieron inversiones conjuntas.

Desde el siglo XX, y tras el asesinato de la Príncipe Caitlin, las relaciones de los Dunsirn con los Vástagos del Ulster se enfriaron. Algunos atrevidos incluso pagaron el precio de desafiar a los Necromantes.

Recientemente, se han producido varios cambios internos en el Clan de la Muerte, y la familia se ha mostrado mucho más activa políticamente. Se rumorea entre los demás clanes, que Lady Annabella ha recibido varios invitados de otras ramas familiares, y que tienen planes para hacerse con el Ulster.

### Lady Annabella Dunsirn

Annabella nació en 1761, en la mansión Dunsirn en Belfast. Después de sus tres hermanos, era la primera hija de William Dunsirn, el cabeza de la familia en Irlanda, que tras su nacimiento se despreocupó de ella. Annabella fue educada bajo la tutela de su madre, de quien había heredado el nombre, y que le enseñó los secretos de la familia, un clan de banqueros caníbales y necromantes, cuya prosperidad había atraído la atención de la familia Giovanni de Venecia.

No estaba previsto que Annabella asumiera las riendas de la fortuna familiar, pues uno de sus hermanos mayores heredaría la posición de su padre. Ella había sido educada para obtener un ventajoso matrimonio y dar más hijos a la familia. Frustrada por la indiferencia de su padre, pareció aceptar su posición, y comenzó a descargar su crueldad con sus criados. Sin embargo, con el tiempo comenzó a ver su utilidad, al tener acceso a información y lugares que pasaban desapercibidos. También accedió al nido de intrigas por destacar dentro de la familia.

William II Dunsirn, el heredero de la familia, murió con 17 años en un accidente de caza, al caerse de un caballo desbocado. Sus dos hermanos menores, Henry y Francis, se enzarzaron en una disputa por el favor de su padre. Annabella se unió a ellos, cambiando su apoyo a uno u otro según su

conveniencia. Unos años después, Henry había muerto debido a la viruela y Francis fue mordido por un perro rabioso, lo que también lo llevó a la tumba tras un sufrimiento horrible.

William, el patriarca de los Dunsirn, que estaba en un viaje de negocios por Escocia e Inglaterra, regresó furioso al hogar. De alguna forma sabía lo que Annabella había hecho, y la joven temió por su vida, y se defendió diciendo que era la única de sus hijos que había sobrevivido y que no podía deshacerse de ella. Sorprendido, William se carcajeó y dijo “Tienes razón. Has demostrado ser la mejor de todos ellos.”

Annabella se casó con uno de sus primos escoceses, David Dunsirn, un hombre enfermizo, asustadizo y débil, pero que para su esposa fue una bendición, ya que le permitió utilizarlo a su antojo. Le costó tener hijos con él, pero finalmente lo consiguió, continuando el linaje familiar, tal y como se esperaba de ella.

Sin embargo, durante el parto de su cuarta hija, Annabella corrió el riesgo de morir. Su padre la visitó en su lecho de muerte con un regalo: la sangre de quienes gobernaban la familia. Y así Annabella se convirtió en la matriarca de los Dunsirn de Irlanda. William se marchó poco después a los Estados Unidos, donde se había instalado una nueva rama de la familia, que era necesario dirigir y criar.

Con su nuevo poder, Annabella se sintió embriagada. De la misma forma que había hecho anteriormente su padre, comenzó a dirigir a su familia, tanto en la política de matrimonios como en las inversiones de la fortuna familiar. Al contrario que su padre, comenzó a relacionarse con los Vástagos de la Camarilla, y se hizo amiga de la Príncipe Caitlin O'Shae, una dama de la alta sociedad, que a menudo se sentía sola en un mundo dominado por Vástagos varones. Ambas se convirtieron en confidentes y se ayudaron en ocasiones.

Durante el siglo XIX Annabella llevó a su familia a invertir en los astilleros y almacenes del puerto de Belfast, incrementando su fortuna. Los Dunsirn se codearon con la alta sociedad del Ulster, compitiendo en prosperidad con sus parientes de Escocia e Inglaterra. La matriarca de Irlanda se convirtió en una mujer respetada y temida, aunque muchos de sus descendientes mortales no veían más allá de una cariñosa y solícita abuela.

Las guerras por la independencia de Irlanda y los conflictos entre los Vástagos la privaron de varios de sus amigos en la Camarilla, y alguno de sus descendientes cayó víctima de la violencia sectaria. Annabella se retiró en parte de la sociedad de la Estirpe, dedicándose a proteger a la familia y su fortuna. Mientras otros linajes caían debido a la crisis económica, los Dunsirn consiguieron mantenerse.

A finales del siglo XX el Clan Giovanni de Venecia cayó, víctima de las intrigas internas entre jóvenes y antiguos. Los Dunsirn se encontraban entre los vencedores, y Annabella estaba con ellos. Conoció a nuevos amigos y asistió a la formación del Clan Hécata.

Con una renovada vitalidad, Annabella sigue siendo la temida “Matriarca de Irlanda”, y a pesar de la neutralidad de su clan, ella procura que ninguna ofensa quede sin ser debidamente correspondida. En medio de las ruinas de la Camarilla ha comenzado a extender su influencia. Aunque existen varias facciones con las que podría aliarse, en esta ocasión cree que los Dunsirn podrían estar en posición de asumir el liderazgo sobre toda la Estirpe del Ulster. De momento se muestra cautelosa, pero con el respaldo de su clan está dispuesta a asumir nuevos riesgos.

Annabella tenía cerca de cuarenta años cuando fue Abrazada. Es una mujer baja y entrada en carnes, pues siempre disfrutó de la opulencia y la buena comida. Su cabello es negro, y suele llevarlo recogido, y sus ojos negros siempre se muestran atentos a quienes le rodean. Normalmente se comporta con una fachada extrovertida e ingeniosa, pero cuando se siente segura, insinúa cierta crueldad latente. No le gusta la moda moderna, por lo que cuando puede permitírselo suele utilizar vestidos más tradicionales en la intimidad.

Generación: 9ª

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

Sendas necrománticas: Senda del Sepulcro 3, Senda del Osario 2

Humanidad: 3

## MALKAVIAN

Los Malkavian siempre han tenido una presencia extendida en el Ulster. Dirigidos por un antiguo llamado Malcolm que los gobernaba con puño de hierro, a mediados del siglo XVII se marchó a Dublín, siendo sustituido por un Primogénito también llamado Malcolm. Este nuevo dirigente se mostró más amable que su predecesor, en general dejando que los Locos del Ulster actuaran como quisieran. Sin embargo, a pesar de su aparente desorganización, el Primogénito Malcolm sabía defender muy bien sus intereses entre la Primogenitura, aliándose con Nosferatu y Ventrue o mostrando su desaprobación en ocasiones. Por lo que se refiere al resto de los Malkavian, cada uno parecía dedicarse a sus propios asuntos, aunque en momentos puntuales el clan mostraba una increíble unidad, como ocurrió durante las

guerras de independencia de Irlanda, cuando se ayudaron unos a otros en una sorprendente solidaridad coordinada.

En 1993 el Sabbat atacó Belfast, destruyendo a muchos Vástagos y dejando a otros en letargo. Entre los supervivientes, la gran mayoría eran Malkavian, que mostraron un curioso comportamiento. Desde el ataque, todos los Malkavian del Ulster adoptaron la identidad de “Malcolm”, asumiendo el mismo nombre, vistiendo de la misma manera y actuando unidos. Los “Malcolm” consiguieron derrotar a los Cainitas que habían quedado en la ciudad, y tras expulsar a los restos de la Espada de Caín, uno de ellos asumió la posición de Príncipe, respaldado por los demás.

Actualmente los Malkavian del Ulster siguen siendo un clan unido e influyente en el dominio. Poco a poco han recuperado sus antiguas identidades, aunque en ocasiones alguno de ellos reasume la identidad de “Malcolm”, como si algo los impulsara a ello. Esta “broma” o “juego” o lo que sea va más allá de confundir a otros Vástagos, pues les permite coordinarse de forma aterradora, interviniendo cuando menos se les espera.

### **Malcolm, Príncipe del Ulster**

Malcolm apenas recuerda su vida antes de ser Malcolm, o mejor dicho, cada vez recuerda más de su vida antes de ser Malcolm. Malcolm se encuentra en su mente, una voz que duerme en la oscuridad y que de vez en cuando ordena, y como forma parte de ella, obedece. Malcolm le ha ayudado a ser Príncipe y a ser respetado, así que no tiene inconveniente en ser Malcolm. Malcolm es anciano más allá del recuerdo, y muy sabio. Malcom es muchas personas distintas, y gracias a todos los que son Malcolm sabe cómo actuar y protegerse de sus enemigos. Al fin y al cabo, lo que siempre ha querido Malcom ha sido sobrevivir.

Logan Turner era hijo de un tabernero de Belfast. Llevaba una vida tranquila hasta que la violencia sectaria acabó con la paz familiar. Un incendio provocado por los católicos acabó con la vida de sus padres, y furioso, se unió a los Voluntarios del Ulster. Durante la guerra de independencia irlandesa, Logan y sus compañeros dieron palizas a varios católicos y cuando se producía un asesinato, respondían con otro.

Sin embargo, cuando Logan vio los rostros aterrados de una familia católica huyendo del incendio que había provocado en su casa, de alguna forma sintió que algo se rompía en su interior. La venganza ya no le saciaba, y ahora iba acompañada de un dolor que no se iba. Aunque en compañía de los Voluntarios del Ulster de alguna forma se sentía acogido y se mostraba extrovertido, cuando se quedaba solo tenía que recurrir a la botella para olvidar.

No recuerda su Abrazo. Sólo una nube de alcohol y oscuridad antes de despertar con una sed muy distinta. Su sire, el Primogénito Malcolm de Belfast, nunca le dijo por qué lo había elegido. Simplemente le enseñó lo necesario para moverse entre la Estirpe y ser aceptado en compañía civilizada. De vez en cuando le llamaba para hacer “trabajos”, como atacar a los enemigos del dominio del Ulster. Durante las décadas siguientes, Logan trabajó ocasionalmente colaborando con otros Vástagos, Malkavian y Nosferatu, viajando por Irlanda y atacando a Anarquistas y posibles espías.

Tras su Abrazo Logan descubrió que nunca estaba solo. Notaba una presencia en la oscuridad, observando todo lo que hacía y de vez en cuando alguna palabra de aprobación y rechazo que no conseguía comprender del todo. De alguna manera esa presencia le ayudaba a seguir adelante y lo confortaba cuando se sentía solo.

Y en 1993 Belfast fue atacada por los Cainitas del Sabbat, y la presencia de su interior despertó. “Malcolm” le ayudó a sobrevivir, poniéndolo en contacto con sus hermanos y hermanas Malkavian. De alguna forma Logan consiguió descansar, siendo testigo de lo que estaba ocurriendo. Tras derrotar a sus enemigos, lo nombraron Príncipe.

Ahora Malcolm gobierna a los Vástagos de Belfast, aunque sólo los Malkavian le son realmente leales. Otros vampiros se muestran más tibios en su apoyo o aspiran a arrebatarle el poder. Que lo intenten. Malcolm ha sobrevivido al paso del tiempo y dispone de más recursos de lo que creen. Logan sigue presente, y se convierte en la voz del Príncipe cuando hace falta.

El Príncipe Malcolm es un hombre joven, en torno a los veinte años. Alto, rubio y de ojos azules, tenía un aspecto desaliñado y descuidado hace unos años, con piel pálida y mirada inquietante. Desde que se convirtió en Príncipe, Malcom procura vestir con la elegancia que corresponde a su posición, y cuida su aspecto. Viste con un traje ejecutivo, utiliza gafas oscuras y lleva el peinado hacia atrás, como todos los Malkavian de Belfast. A la hora de actuar es implacable y firme, y su voz resuena con la autoridad acorde con su rango. De vez en cuando se queda callado en medio de una frase, como si estuviera escuchando, o corrige la acción que estaba realizando.

Generación: 9ª

Disciplinas: Animalismo 2, Auspex 2, Dominación 3, Dementación 2, Ofuscación 4, Potencia 3  
Humanidad: 4

Nota: Logan sufría períodos de depresión, en los que mantenía una actitud pasiva, pero desde que fue poseído por Malcolm su comportamiento ha cambiado por completo, aunque a veces parece que tiene episodios de esquizofrenia. Este Trastorno se debe a la alternancia entre las dos personalidades. Normalmente Malcolm está al mando, pero de vez en cuando “descansa”, dejando que Logan se “desentumezca” un poco, lo que puede resultar chocante.

## NOSFERATU

Para los Nosferatu, Belfast siempre ha constituido un refugio. Según las historias orales del clan, los más antiguos llegaron al lugar huyendo, despreciados y rechazados en otros lugares. Y al llegar junto al mar, decidieron que no huirían más. El antiguo Miles creó una prole y reunió a otros a su alrededor, formando un hogar para el linaje. A lo largo de los siglos, las sucesivas generaciones han construido un laberinto de túneles y refugios francos desde donde moverse discretamente. El aislamiento sectario de los barrios de la ciudad también les ha beneficiado, pudiendo construir pasajes seguros desde donde se mueven por donde quieren.

Desde entonces los Nosferatu de Belfast se han convertido en una facción que defiende ferozmente su dominio. Aunque han sufrido derrotas y permitido que otros gobiernen en su lugar, se han mantenido unidos, negándose a emprender el camino del exilio.

Después de la destrucción del anciano Miles, su chiquillo Milesius tomó el testigo, convirtiéndose en una figura paterna para el resto de clan, aunque otros clanes lo consideran un tirano. Su gobierno como Príncipe entre 1915 y 1970 es recordado con cierto temor, y quizás su impopularidad entre el resto de la Estirpe fue la que motivó su repentina retirada y cesión del trono a sus aliados tradicionales, los Ventrue.

Sin embargo, ni siquiera los Nosferatu estaban preparados para el ataque del Sabbat. Aunque los Cainitas fueron derrotados y expulsados, otros clanes acusaron a las Ratas de Cloaca de haber permitido el ataque. Lo cierto es que se vieron tan afectados como los demás linajes, pero repentinamente se han encontrado en una posición débil, aislados y en busca de apoyos, aunque todavía siguen siendo una facción importante.

## Milesia, Primogénita

Eimíle Grennan nació en una familia de artistas ambulantes durante el siglo XIX que se dedicaban a amenizar fiestas populares. Su padre Pdraigh era un famoso gaitero, y su hermano seguía la tradición, pero Eimíle se enamoró de la música de violín y cuando tuvo uno en sus manos no dejó de tocar hasta dominarlo por completo. Su familia participó en el renacimiento de la música popular irlandesa, y varias baladas populares que todavía se siguen tocando hoy fueron obra de la familia Grennan.

Los Grennan actuaban por toda Irlanda, pero cuando se dirigían a una fiesta en Belfast en 1859, estalló una tormenta que puso a los caballos que tiraban de su carruaje en fuga, con tan mala fortuna, que Eimíle resultó gravemente herida. Sus padres la llevaron al hospital, pero poco se podía hacer, salvo asistir a su agonía. Los médicos le dieron fármacos para que dejara de gritar.

Pero alguien se le acercó en sueños y le ofreció una nueva vida y un final para su dolor. Se trataba de Milesius, el Primogénito Nosferatu del Ulster. También le dio una nueva familia dentro de su clan.

Eimíle se adaptó muy bien a su nueva vida. No comprendía por qué su sire la había elegido, aunque con el tiempo percibió que a pesar de su ferocidad, el antiguo Nosferatu se había sentido atraído por ella. De hecho, Eimíle correspondió a su afecto, y contribuyó a templar sus momentos de mayor crueldad, y fue quien finalmente lo convenció para que dejara el trono de Belfast antes de que enfrentara a los Nosferatu con el resto de la Estirpe.

Con el tiempo Eimíle no sólo se convirtió en una hábil espía y guardiana de su clan, sino que además siguió cultivando su afición por la música, aunque para públicos mucho más reducidos. No obstante, también regaló partituras con sus composiciones a varios músicos de fama, haciéndolas pasar por baladas populares irlandesas.

Cuando el Sabbat atacó Belfast en 1993 fueron a por Eimíle para provocar a Milesius. Tal y como los Cainitas esperaban, el antiguo se presentó lleno de furia y cayó en una emboscada, aunque consiguió salvar a su chiquilla. Eimíle nunca supo si su sire había sobrevivido o caído en letargo.

Varios Nosferatu también fueron destruidos, así que Eimíle tomó una decisión. Adoptó el nombre de Milesia y asumió el lugar de su sire, tomando sus viejos contactos y su red de informantes. Bajo su liderazgo, las Ratas de Cloaca expulsaron a los Cainitas de las alcantarillas de Belfast y descubrió a varios traidores entre sus propias filas, que fueron destruidos de forma implacable.

Actualmente Milesia es la nueva Primogénita del clan Nosferatu, y los demás miembros de su linaje ven en ella una figura materna y más amable que su predecesor. De momento ha ofrecido su apoyo al Príncipe Malcolm, aunque por alguna razón le asusta, y sus relaciones con los Malkavian son mas bien

distantes. De todas maneras sabe lo suficiente para ver que otros clanes planean apoderarse del dominio, por lo que está buscando una alianza entre los clanes de la Camarilla para mantener la estabilidad y evitar que el refugio de los Nosferatu se desmorone.

Milesia era una joven mediada la veintena cuando fue Abrazada. La sangre Nosferatu la deformó horriblemente. Su cabello casi ha desaparecido, aunque todavía conserva algunos mechones ásperos. Su piel es de un color lechoso y traslúcido, y su figura es especialmente huesuda. Sus ojos son grandes y sobresalientes, y sus colmillos asoman entre los labios. Suele vestirse con largos vestidos y cuando es necesario utiliza su Ofuscación para adoptar el aspecto que tenía en vida: una joven delgada y pelirroja de ojos castaños y el rostro pecoso. Por lo general prefiere adoptar una apariencia discreta y no llamar la atención.

Generación: 7ª

Disciplinas: Animalismo 4, Auspex 2, Celeridad 2, Ofuscación 4, Potencia 3, Presencia 1

Humanidad: 6

## TREMERE

Aunque frecuentaron en ocasiones la ciudad, los Tremere no obtuvieron permiso para establecer una capilla en Belfast hasta 1868. El Dr. Arthur Mortimer, un cirujano de York, se convirtió en el representante y Primogénito de los Brujos. Por lo general mantuvo una alianza con los Malkavian, Nosferatu y Ventrue, pero a medida que pasaba el tiempo prefirió concentrarse en los estudios esotéricos y en sus aprendices y se desinteresó por la política. No obstante, cuando comenzó la guerra por la independencia de Irlanda, rechazó la interferencia de los Vástagos londineses y se mostró partidario del gobierno del Príncipe Milesius.

La capilla de Belfast prosperó hasta 1993, cuando se convirtió en uno de los objetivos del Sabbat. El Primogénito y sus dos aprendices murieron defendiéndola y el edificio quedó en ruinas tras lo que se consideró un incendio accidental provocado por la violencia entre católicos y protestantes.

Tras la derrota del Sabbat, un enviado de los Tremere fue enviado para recuperar la capilla, pero se encontró con que uno de los Brujos había sobrevivido, un joven aprendiz que había atesorado todo lo que pudo rescatar. Tras una serie de discusiones fue nombrado Regente de Belfast, aunque había quienes dudaban de sus capacidades. De todas maneras, con el paso del tiempo el Regente ha demostrado bastante ingenio, además de disponer de aliados inesperados.

### **Brendan Garrity, Primogénito y Regente de Belfast**

Brendan nació en Limerick en 1967. Tuvo una infancia feliz y siempre fue un chico imaginativo y creativo. Durante su adolescencia se aficionó a la literatura de fantasía y vampiros, hadas y hombres lobo comenzaron a plagiar sus sueños, que a menudo plasmaba en sus dibujos y escritos. Comenzó a salir con varios amigos que compartían sus inquietudes, deseando algún día descubrir que sus fantasías tenían una parte de verdad.

Durante una exposición de dibujo en el instituto, Brendan atrajo la atención de una profesora que se encontraba de visita. Se sintió interesada por él y lo convenció para que realizara una serie de pruebas para optar a una “academia especial.” Cuando estuvo satisfecha, le dijo que volverían a verse.

Agnes Berrycloth era una vampira del clan Tremere, y sospechaba que Brendan tenía el don de la magia, por lo que decidió experimentar con él, sin advertir a sus superiores de la capilla de Cork de lo que estaba haciendo. Tomó una muestra de sangre del chico, descubriendo en ella extrañas propiedades. Finalmente lo secuestró de su casa y fingió que había sufrido un accidente. En su laboratorio, lo drenó por completo de sangre y le dio el Abrazo.

Brendan se sintió aterrado y a la vez maravillado por lo que había ocurrido, como si despertara en una pesadilla. Confiando en su don para la magia, Agnes comenzó a enseñarle como su aprendiz, pensando en presentarlo en la capilla de Cork cuando llegara el momento. Sin embargo, la vampira no había cubierto lo suficiente sus huellas y unos cazadores habían seguido su rastro y la destruyeron. Brendan consiguió escapar, más que nada porque ni siquiera sabían que la bruja vampira tenía un aprendiz.

Durante los años siguientes sobrevivió solo, evitando a otros Vástagos y ocultándose de ellos, como le había advertido su sire. Vivió durante un tiempo en el sótano de una vieja mansión de Limerick, hasta que se encontró con otras criaturas. Para sorpresa de Brendan, no sólo existían los vampiros, sino también las hadas. Pronto comenzó a interactuar con ellas, y curiosamente se mostraron amistosas.

Con su ayuda, Brendan aprendió a distancia sobre la sociedad de la Estirpe y cuando supo que los Vástagos de Belfast habían sido destruidos durante un ataque del Sabbat, viajó a la ciudad, donde fue aceptado entre los vampiros supervivientes. Encontró las ruinas de la capilla Tremere, y sabía lo suficiente para acceder a ella, encontrando los restos de la biblioteca.

Cuando otros Brujos volvieron a Belfast, lo encontraron viviendo entre las ruinas. Se presentó ante ellos como un aprendiz Tremere, y lo aceptaron como parte del clan, convirtiéndose en el nuevo Regente de la ciudad.

Poco a poco Brendan gana más confianza, a medida que desarrolla su poder. Posee varios servidores e informadores extendidos por Belfast y otras ciudades, y también ha contactado con los Malkavian y Nosferatu del Ulster, quienes parecen dispuestos a ofrecerle una alianza. Sin embargo, Brendan se muestra cauteloso. Pasó muchos años oculto y sabe lo suficiente de la política de la Estirpe como para desconfiar.

Brendan era un joven estudiante cuando fue Abrazado. Es alto y delgado, con piel muy pálida, cabello negro despeinado y grandes ojos oscuros. Sus rasgos son suaves y delicados, con orejas ligeramente aguzadas que le dan un aire élfico. Aunque ha madurado bastante desde su Abrazo, todavía le gusta vestir informalmente y mezclarse entre los estudiantes de Belfast. Sigue cultivando su pasión por la literatura y el dibujo, y está pensando en publicar sus novelas discretamente.

Generación: 10ª

Disciplinas: Auspex 3, Dominación 2, Taumaturgia 3

Sendas taumaturgicas: Senda de la Sangre 3, Movimiento de la Mente 2

Humanidad: 7

## VENTRUE

Irlanda del Norte siempre ha sido un reducto para el clan Ventrue frente al resto de dominios irlandeses, en gran parte debido a su alianza con los Nosferatu. Por otra parte, desde la Edad Media los Sangre Azules fueron representados por Robert DeCourcy y su sire Eginardo, un linaje más interesado por el mecenazgo cultural y artístico que por las intrigas políticas, y que en general siempre han mostrados su neutralidad en los asuntos de la Estirpe.

Por otra parte, a finales de la Edad Media Gearóid O'Shae, un Ventrue que no era del linaje de Courcy, asumió el Principado del Ulster en rivalidad con el Feudo de Connacath. Gearóid y sus descendientes intentaron conquistar toda Irlanda y al mismo tiempo intentaron impedir que los Ventrue de Londres se impusieran sobre ellos.

El gobierno de la Príncipe Caitlin O'Shae, chiquilla de Gearóid, fue respaldado por su linaje, y es considerado el período más próspero de los Vástagos del Ulster. Tras el interludio tiránico del Príncipe Milesius, los Ventrue recuperarían el poder con el débil Príncipe James Valentine, que fue destruido en 1993 durante el ataque del Sabbat.

Robert DeCourcy desapareció recientemente, según se dice atraído por la Llamada, y sus propiedades han quedado en manos de descendientes de confianza. Sin embargo, los Sangre Azules han comenzado a unirse bajo el estandarte de Michael O'Shae, que dispone del respaldo de varios antiguos Sangre Azules influyentes y afirma descender del linaje del Príncipe Gearóid. De momento ha reclamado la posición de Primogénito, pero parece tener la ambición de ocupar el trono del Ulster.

### Michael O'Shae, Primogénito

Michael nació en Irlanda, pero no recuerda mucho de su país. Como muchos irlandeses, su familia emigró durante la época de la Gran Hambruna a mediados del siglo XIX, y terminaron en Londres, donde su padre consiguió trabajo en una sombrerería. Con gran esfuerzo la familia salió adelante, y el padre de Michael consiguió sacar adelante su propio negocio. Sin embargo, Michael no deseaba dedicarse a fabricar sombreros para los estirados señores y damas victorianos. Quería codearse con la aristocracia y llevar su estilo de vida.

En los ratos libres en que conseguía escaparse de la tienda de su padre, Michael se dedicaba a aprender. No sólo leer y escribir, para lo que demostró gran talento, sino también los modales que se esperaban de un caballero de la época. Con el tiempo creó su propio personaje, un estudiante llamado Alfred Barclay, hijo de un empresario textil de Irlanda. Alfred se relacionó con varios jóvenes aristócratas y poco a poco fue invitado a algunos eventos, en los que consiguió ciertos contactos y dinero.

Quizás a largo plazo habría sido descubierto, hasta que uno de sus amigos lo invitó a unirse a una sociedad secreta. En principio no quedó impresionado por el ceremonial de vestiduras antiguas y religión pagana en torno al sacrificio de un toro, pero entonces vio la luz...

Michael fue convertido en ghoul en el Culto de Mithras. Se sinceró ante los servidores del dios y finalmente se hizo merecedor del Abrazo. Además de su buena presencia, su ingenio le sirvió para prosperar durante la época victoriana, pero tras la desaparición del dios durante la Segunda Guerra Mundial, otros Vástagos le dieron la espalda y cayó en desgracia en la corte de la Reina Anne Bowesley, que lo consideraban una presencia incómoda del pasado.

Durante las siguientes décadas, Michael continuó con su existencia de buscavidas, engatusando a mortales y Vástagos por igual, y a finales del siglo XX, en una ironía del destino, controlaba una próspera empresa textil y de sombreros en Londres, bajo la identidad humana del hijo del propietario.

Y entonces Mithras regresó, y Michael acudió a él, postrándose de nuevo, y escuchó lo que tenía que decir.

En los últimos años Michael ha reaparecido en Belfast, utilizando su apellido para reivindicar un hipotético parentesco con los Ventrue de la ciudad. Su cometido ha sido unir a varios de los Ventrue del Ulster, de los que ha obtenido por lo menos su neutralidad, pero otros se han unido al renacido Culto de Mithras. Ahora observa el principado del Ulster y planea reunir suficientes apoyos entre la Estirpe de Irlanda del Norte para retirar al Príncipe Malcolm, al que considera indigno, y reclamar el dominio para su dios.

Michael era un hombre joven, mediada la veintena, cuando fue Abrazado. Es de mediana estatura, con cabello castaño claro y ondulado, y ojos castaños. Aunque no se lo consideraría especialmente atractivo, siempre ha sabido cuidar su apariencia, dándose un aire de dandy elegante y utilizando su conversación ingeniosa en su beneficio. Utiliza ropa cara pero es un individuo muy adaptable, habiendo construido varias identidades a lo largo del tiempo.

Generación: 8ª

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

Humanidad: 5

Nota: Michael sólo se alimenta de las personas que lo consideran su “amigo.” Normalmente debe conversar con ellas durante un tiempo y cultivar su amistad hasta que su sangre se vuelve aceptable.

## SECRETOS

-Brendan Garrity, el Regente Tremere de Belfast, poseía el don de la magia en vida...de la magia feérica. Por sus venas circula sangre de las hadas, y tras su Abrazo, esto le permite ver a las criaturas feéricas. Con el paso de las décadas se ha relacionado con varios duendes, especialmente un grupo oscuro llamado “Redcaps.” A través de ellos dispone de información sobre varios lugares de Irlanda, y en ocasiones le han ayudado y protegido. A cambio, Brendan ha utilizado su magia en su favor en ocasiones. Por otra parte, la mezcla de sangre vampírica y feérica está proporcionando a Brendan algunas habilidades extrañas para ser un Vástago.

-Poco a poco parece que el influjo de “Malcom” sobre sus descendientes está desapareciendo, y los Malkavian de Belfast están recuperando sus antiguas identidades, al mismo tiempo que el clan parece fragmentarse. Algunos de ellos se sienten asustados por lo ocurrido, y otros tratan de volver a su antigua existencia. El Príncipe Malcolm se aferra a su identidad todo lo que puede y trata de que otros sus súbditos sigan siendo “Malcom” en su presencia, pero de alguna forma parece estar quedándose solo...

-Milesius cayó en letargo, y todavía duerme bajo la ciudad de Belfast. Milesia lo desconoce, y simplemente afirma que respondió a la Llamada, como tantos otros antiguos. Sin embargo, en los últimos meses el antiguo está mostrando señales de despertar, lo que podría alterar de nuevo el equilibrio del poder en el Ulster. Muchos Vástagos todavía recuerdan su gobierno tiránico, aunque sea de oídas.

-El Culto de Mithras planea extenderse en el Ulster. Michael O'Shae ha contactado con Annabella Dunsirn, en busca de su apoyo. En principio, la antigua Hécata parece favorable a una alianza, pero planea traicionarlo y obtener el control del dominio para los Hécata.

**Sugerencias de aventuras:** El Príncipe Malcolm busca nuevos apoyos a través de los personajes. Aunque al principio se muestra como un mentor capaz, recompensando su ayuda, con el tiempo comienza a mostrarse más inestable, incluso con arranques de depresión, y llega el momento en que incluso llega a ofrecerles la corona de Belfast. ¿Se trata de un momento de debilidad pasajera? ¿Los está poniendo a prueba? ¿Se trata de un regalo envenenado?

-El Culto de Mithras tantea a los personajes, tratando de saber si pueden ser potenciales reclutas u obstáculos. Si se unen, entrarán al servicio del Primogénito Ventrue, que tras un tiempo se proclamará Príncipe e intentará tomar el poder. Si se niegan, durante el golpe de estado, los personajes serán atacados hasta que se sometan al nuevo Príncipe.

## REYES Y REINAS DE IRLANDA

A lo largo de los siglos, varios ancianos Matusalenes han trasladado sus intrigas a la Isla Esmeralda, haciéndose adorar como dioses. Morrigu, la Anciana, Nuckalavee... Sin embargo, la época de los dioses pasó, y estos antiguos cayeron, huyeron o han preferido permanecer ocultos bajo las leyendas. Con el comienzo de la Gehenna y la Llamada, estos reyes y reinas se han sacudido de su letargo para

avanzar en el tablero de ajedrez de la Yihad. Muy pocos han sido vistos, pero en estas noches inciertas no dejan de surgir rumores.

### **MALCOLM, EL SOÑADOR**

Su vida hace mucho tiempo que quedó atrás. Apenas recuerda el sol y un gran río, y después la oscuridad y algo que lo devoró por completo. Y después el Hambre.

Huyó lejos, hacia el oeste, sintiendo que algo lo devoraba por dentro, y en el camino devoró a otros. La sangre de alguna forma lo tranquilizaba, pero poco a poco la horrible sensación terminaba regresando. Sus recuerdos se le escapaban, así que aprendió a tomar los recuerdos de otros, a vestirse con ellos y a compartirlos. Permanecía durante un tiempo en un lugar hasta que la angustia lo llevaba a moverse de nuevo.

Finalmente llegó a Dublín durante una tormenta y el barco en que viajaba se hundió. Ordenó a su leal servidor que lo pusiera a salvo, pero tuvo que huir de otros que querían robar su sangre. Durante un tiempo durmió, pero poco a poco supo cómo ver a través de los ojos de sus descendientes, a escuchar a través de sus oídos, a obtener recuerdos que de alguna forma le tranquilizaban y eliminaban la horrible sensación de que lo estaban devorando por dentro. A veces ordenaba, y era obedecido, y sus descendientes creían que era “Malcolm” quien daba órdenes.

Siglos después su leal servidor regresó y lo mantuvo protegido. Cuando fue destruido se levantó brevemente, furioso, y bebió la sangre de todos los que pudo encontrar. Otro de sus servidores lo tranquilizó y lo puso a dormir de nuevo, convirtiéndose en su nuevo guardián.

Durmió durante siglos, y siguió viendo, escuchando y recopilando recuerdos. De vez en cuando enviaba órdenes para salvar a quienes le parecían dignos y destruir a sus enemigos. Y entonces su leal guardián encontró la muerte y una extraña se rió y le ordenó que despertara.

Lleno de furia, Malcolm cazó uno tras otro a todos los vampiros de Dublín. Sin embargo, en esta ocasión no había ningún leal servidor que lo confortara y le trajera de nuevo la paz. Sus descendientes comenzaron a buscar y Malcolm resonó en sus mentes, y los Malkavian de su linaje hablaron a la vez con su voz.

Inquieto, una noche sintió de nuevo una voz, una llamada que le decía que fuera hacia el este. Malcolm ha dejado la ciudad, esperando que cuando llegue encontrará la paz que perdió hace tiempo, mientras sigue devorando y buscando. Sin embargo, en Irlanda sus descendientes lloran, y quizás alguna noche termine regresando...

Quienes han conseguido ver a Malcom, han visto una figura robusta y oscura, quizás de origen mediterráneo o egipcio. Su cuerpo suele estar marcado por heridas autoinflingidas, y sus ojos desorbitados transmiten locura y angustia. Hace tiempo que dejó el pudor atrás, y vaga completamente desnudo, pero pocos son los que logran verle bajo el velo de su fabuloso poder antes de morir...

Clan: Malkavian

Generación: 5ª

### **CALIDA, MONITORA DEL INCONNU**

Calida recuerda los días dorados que vivió, siendo la única superviviente, pensando en la tierra y la sabiduría de las edades.

En vida fue una muchacha conocida como Calida la hermosa, la hija de un comerciante fenicio. Viajó con su padre al otro lado del mar, y cuando creció, príncipes y reyes cortejaron su mano, pero ella prefería su libertad.

Mientras se encontraba en Grecia acudió a un santuario dedicado a Afrodita, donde las vírgenes sacrificaban su virginidad a la diosa del amor. Su padre hizo una generosa donación al santuario y Calida quedó al cuidado de las sacerdotisas, consagrada a la diosa. En el solsticio de verano un hombre acudió a ella, y estaba preparada. El propio dios Apolo había acudido. Le habló con voz suave y la condujo al altar, donde la tomó.

Su sire la Abrazó y la llevó a Roma, donde permanecieron durante siglos. Con el tiempo “Apolo” dejó la Ciudad Eterna y se marchó a oriente, pero Calida permaneció entre los Cainitas romanos, fascinada por el camino de la Golconda, junto a otro antiguo llamado Caius, del clan Ventrué.

La caída del Imperio Romano se llevó a muchos de sus amigos, y ella cayó en letargo. Permaneció en Roma junto a su amante Caius hasta que Carlomagno fue coronado emperador. Entonces, deseosos de contemplar por sí mismos la gloria de Aquisgrán, viajaron a la ciudad. Cuando Caius fue destruido, su muerte la sumió en una profunda tristeza, por lo que abandonó Aquisgrán para vagar en soledad por los bosques.

Sin embargo, en la soledad comenzó a sentirse unida a la naturaleza, tocando los sentidos de todo lo que la rodeaba, y esta conexión de alguna forma la llevó a encontrarse a sí misma y el anhelado estado de la Golconda.

Durante el Renacimiento, Calida no vio ninguna razón para permanecer en Aquisgrán, por lo que se trasladó a Irlanda, lugar donde todavía reside y llora la pérdida de todos los que amó. Habita en una cueva en la naturaleza, en el interior de un túmulo oculto, rodeada de ámbar rojo brillante. Para Calida la creatividad artística está unida a la manifestación de la naturaleza, el arte no es un término artificial, es la forma en que ve las cosas.

Un efecto de su poder es su capacidad de sentir los pensamientos y emociones de lo que le rodea, en forma de corrientes que transmiten las personas y animales. Aunque a veces tiene visiones de lo que ocurrirá, prefiere dejar que el mundo se desarrolle sin interferir.

Desde el siglo XVI, la existencia de Calida ha sido objeto de debate, pero pocos han sido los que la han visto, y menos todavía los que comparten lo que saben. Calida prefiere llevar una existencia espectante y ermitaña, aunque en ocasiones ha intervenido para salvar a quienes considera dignos y ha compartido su sabiduría ancestral con algún ocasional buscador de la Golconda. También ha bailado con los duendes y hadas de Irlanda en las noches de los antiguos túmulos, y durante la Segunda Guerra Mundial regresó a Aquisgrán para ayudar a poner a salvo los tesoros artísticos de la catedral.

Como Monitora del Inconnu prefiere observar, aunque el comienzo de la Gehenna la ha hecho saber que pronto llegará el momento de regresar al mundo y actuar. Aguarda ese momento con la tranquilidad y la serenidad de las eras.

Se dice que la belleza de Calida rivalizaba con la de Helena de Troya. Quienes han conseguido verla describen a una hermosísima joven de piel morena y largos cabellos rizados y negros, enmarcando un rostro de rasgos finos y con enormes ojos negro azabache. Aunque en principio su aspecto parece humilde, quienes sostienen su mirada creen haber visto a un espíritu angelical de otro mundo.

Clan: Toreador

Generación: 5ª

## LA ISLA ESMERALDA

**Irlanda Nocturno** es un suplemento para la serie de Nocturnos de **Vampiro: la Mascarada**, que describe los principales dominios irlandeses, algunos vampiros destacados, sus intrigas, manipulaciones y la política local.

### IRLANDA NOCTURNO INCLUYE:

- Una introducción a la historia de Irlanda, desde las noches legendarias de los dioses y héroes célticos, hasta los comienzos del siglo XXI, con una paz reciente entre dos comunidades enfrentadas, y cuyos conflictos han afectado a mortales e inmortales.

- Una visión general y una descripción de los principales dominios vampíricos del país: Connactha y el Ulster.

- Información de las intrigas entre las diversas facciones y clanes de los Vástagos irlandeses.

- Algunos de los Matusalenes y poderes que dominan el mundo sobrenatural de los no muertos de Irlanda.